

# TILT

MICRO



**MICRO KID'S!**  
TOUS LES MERCREDIS  
LA MICRO SUR FR3  
AVEC TILT ET CONSOLES+!

**SUPER CONCOURS:** créez votre scénario de jeu ● **Spécial aventure:** tous les softs de la rentrée ● **Eye of the Beholder:** la solution ● **CDTV:** le dernier Commodore au banc d'essai ● **Croisière pour un cadavre:** le premier test complet ● **3615 TILT:** tout nouvô, tout bô!

L2207 - 93 - 25,00 F



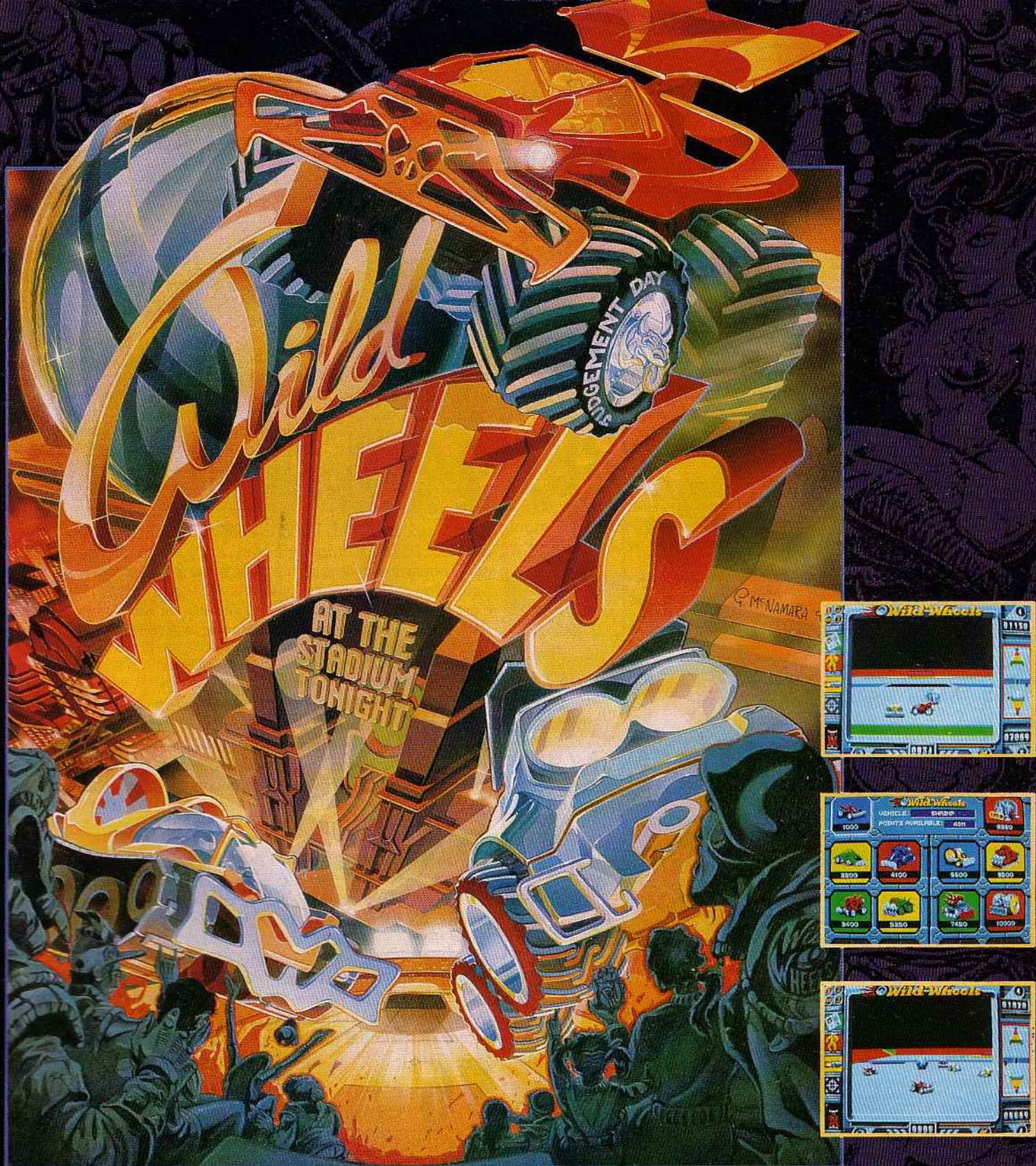
# ELFE



Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vallée mystique des Gnomes, vous découvrez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants, et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis. D'innombrables créatures vicieuses viendront vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: Ils vous révéleront des indices essentiels pour votre quête. **MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTÔME PEUT APPARAÎTRE, ET VENIR VOUS HANTER!**

AGA  
ATAST





RA  
ST



**LES WILD WHEELS arrivent et vous n'êtes pas prêt de les oublier. A bord de votre bolide rugissant, vous êtes le héros d'un sport violent et sans pitié:**

**LE CARBALL. La sphère métallique brûle sous vos jantes.**

**De dragsters en dragsters, elle circule à une vitesse démentielle.**

**Votre seul objectif: la catapulte dans le but adverse. Maintenant, si vous en avez le courage, entrez dans l'ARENE des champions.**

**ATTACHEZ BIEN VOS CEINTURES, ÇA DÉCOIFFE.**

## TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.  
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

### RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint  
Jean-Loup Renaull

Directeur artistique  
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaires de rédaction  
Dominique Chauvel et Philippe Seiler

Chef de rubrique  
Mathieu Brisou

Maquette  
Christine Gourdal

Photographes  
François Julienne et Eric Ramarosan

Secrétariat  
Juliette van Paaschen

### Ont collaboré à ce numéro

Acidric Briaou, Marina Capelle, Jean-Jacques Caron, Daniel Clairret, Daniel Cuirot, Laurent Decornble, Laurent Defrance, Marie-José Esteveens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), François Hermellin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Marc Lacombe, Guillaume Le Penne, Olivier Martinier, Brigitte Najac, Josette Piccioli, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, David Téné, Jérôme Tesseyre.

### MINITEL 3615 TILT

Marie Poggi

### ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité  
Antoine Tomas

Chef de publicité  
Sylvie Houeix

Assistante commerciale  
Claudine Lefebvre

Ventes  
Synergie Presse, Philippe Brunie, Chef des ventes,  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

### Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.  
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent  
être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement  
postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.  
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.  
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société  
Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion  
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier  
Margaret Jigueiredo

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 : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :

Francis Morel  
Directeur délégué :  
Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1991

Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec.

Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

# SOMMAIRE

## N° 93

## 10 AVANT-PREMIERES

### Le retour des Bitmap Brothers !

A peine ont-ils mis la dernière main à *Magic Pockets* que, déjà, leur prochain jeu est mis en chantier : *The Chaos Engine*, un jeu qui mêle équitablement rôle et action, devrait animer vos Amiga et vos ST avant Noël ! Les graphismes d'exception de Rubicon, un shoot-them-up à travers les âges, donnent des fourmis dans les phalanges. Les nouveaux jeux de l'éditeur allemand Eclipse, tels *Monster Business* ou *Gateway 2*, consacrent l'importance que prennent les programmeurs d'outre-Rhin. Une exclusivité : le célèbre *Flight Simulator* fait des infidélités au PC pour « s'envoyer en l'air » avec le Mac ! Et Tilt au Japon, *Nihon No Tilt...*

## 32 TILT JOURNAL

### Le test en réel du CDTV

démontre qu'il s'agit véritablement d'un Amiga destiné au grand public. Mais est-ce bien suffisant pour garantir son succès ? Le 16 Bits Computer Fair de Londres change de nom et devient l'*International 16 Bits Computer Show* : il n'y a bien que ça qui change ! Tout arrive, même un handy scanner 24 bits couleur pas cher pour Mac... Un sampler pas sans reproche, *Audio Sculpture*, c'est pour ST. Et ne ratez pas l'interview de Richard Joffo, producteur de l'émission télé de la rentrée, *Micro Kid's...*

## 50 ARCADES

### Le fabuleux Football Champ

vous met rapidement dans l'ambiance des vrais matchs de football. Même les coups bas sont possibles. C'est dire si c'est réaliste ! Pratiqué à deux, c'est encore mieux. *Strike Gunner*, d'une stratégie sommaire, plaira aux amateurs du tir en rafales.

## 52 HITS

### Terminator 2, l'événement !

Télé, cinéma, gazettes, gadgets et... jeu vidéo, vous allez bientôt déguster Schwarzenegger à toutes les sauces. Le jeu ne devrait pas souffrir de cette overdose : il est vraiment très bien ! *Sonic the Edgehog*, c'est tout simplement le meilleur jeu jamais vu sur Megadrive. *Logical* va mettre à rude épreuve les talents des amateurs de jeux de réflexion. Après le grand match des simulateurs de vol entre *Yeager Combat* et *Zero Wing*, retrouvez les autres hits : *Onslaught*, *Marvel Land*, *RBI II Baseball*, *R Type II*, *Deuteros*, *Gauntlet III*, *Wreckers*, *Many Faces of Go...*

## 76 ROLLING SOFTS

### Ca roule pour les jeux...

Ce n'est pas une raison pour vous faire rouler ! Quelques hits, un grand nombre de softs moyens et un carré de nullités forment un paysage dont il est difficile de se dépêtrer. Suivez donc les conseils de Tilt.

## 92 CREATION

### A bas les démos crades !

Avec *Demo Construction Kit*, devenez les rois de la démo. Le Rédacteur 3.15 apporte entre autre un dictionnaire des synonymes surprenant. Et musique sur PC (*Sound Master II*), 3D sur Amiga (*Volumm 4D 2.0*), animation sur Mac (*Add Motion*)...

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



Sonic : le meilleur jeu jamais vu sur Megadrive.

## 100 DOSSIER

### Faites vos jeux !

Non, il n'est pas question de vous attirer sur la pente glissante des casinos. Il s'agit de concevoir vous-même votre propre jeu vidéo. L'écriture d'un scénario de jeu est une tâche qui a ses règles. Tilt vous en dévoile les principes et les secrets. Le mois prochain, en collaboration avec Micro Kid's, un grand concours de scénarios de jeux sera lancé. Affûtez vos claviers !

## 106 SOS AVENTURE

### Les mystères de Heart of China

sont au centre d'une superbe aventure orientale. A ne pas manquer. *Mega lo Mania*, ensuite, une entreprise de création à la *Populous*. Retour en orient avec *Bandit Kings of Ancient China*, un jeu convivial : jusqu'à sept participants ! Un long voyage sur la planète rouge avec *Martian Dreams* nous ramène dans le Japon médiéval de *Nobunaga's Ambitions II*. A pied, à vélo, en auto... tous les moyens de transport sont bons pour *Hunter*. Après un détour par *Armaeth I*, un monde très ouvert, on termine en beauté par une enquête policière de tout premier ordre : *Croisière pour un cadavre*.



Quelle est l'émission qui vous parlera de jeux et de micro, dès la rentrée, tous les mercredis, à 17 h 15 et sur FR3 ? Quelle est l'émission qui vous proposera des jeux, des concours, des reportages, des interviews, le « top-jeux » exclusif, des trucs et astuces, et encore bien d'autres choses ? C'est Micro Kid's, le magazine micro-ludique télévisuel aussi passionnant que votre journal favori... Tilt à la télé, c'est toujours plus avec Micro Kid's.

## 124 MESSAGE IN A BOTTLE

### Eye of the Beholder : la solution.

Et complètement complète, avec le plan de tous les niveaux ! Une saga dont le déroulement est révélé par Elrick. Vos trucs personnels ne sont pas oubliés pour autant...

## 134 FORUM

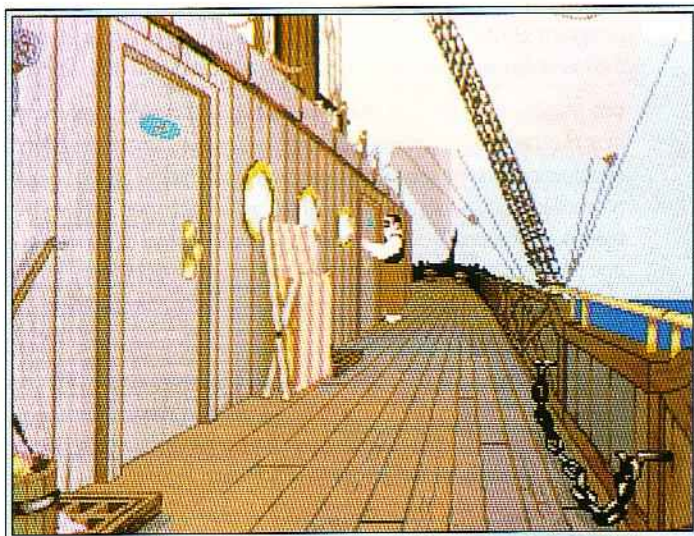
### Quel DOS pour mon PC ?

Pourquoi les prix des jeux sont-ils différents d'une boutique à l'autre ? Psygnosis prévoit-il une suite à *Lemmings* ? Existe-t-il un logiciel de création de jeu d'aventure sur ST ? Vos avis, vos questions et les réponses de Tilt.

## 138 TAM TAM SOFT

### La léthargie estivale

a ralenti le rythme des tam-tams. Cela n'a pas empêché nos journalistes d'explorer minutieusement la jungle de la micro pour en ramener ce qui fera l'actualité de demain.



Croisière pour un cadavre, digne successeur de Maupiti Island.

## 141 SESAME

### Programmation en Amos

Juju a temporairement délaissé son ST pour s'intéresser à ce qui se passe sur Amiga. N'oubliez pas que les programmes du Sésame peuvent désormais être téléchargés grâce au 3615 Tilt.

## 144 INDEX

### Tous les hits de l'année,

les meilleurs jeux d'aventure, les solutions complètes et tous les logiciels de ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

## 146 PETITES ANNONCES

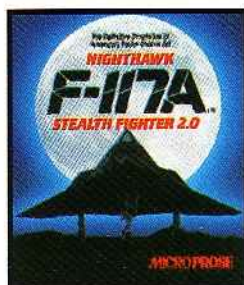
### Acheter, vendre et échanger

micros, consoles, périphériques et jeux. Etablir des contacts. Le plus grand nombre d'annonces de toute la presse micro.

# En quoi voulez-vous vo

## F-117A

### La dernière simulation de l'avion furtif américain



En 1989 MicroProse lança son F-19 Stealth Fighter, qui a été récompensé, avant que le Pentagone ait pu confirmer qu'un tel avion existait. La simulation se basait sur des recherches "dans les coulisses" et une adaptation de quelques éléments de notoriété publique.

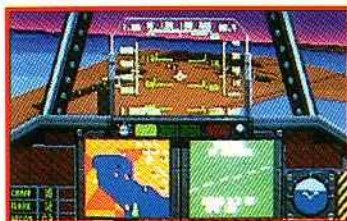
Au début de 1991, le fameux *F-117A Stealth Fighter* fut le tout premier avion à apparaître sur les écrans radar de Baghdad, lorsque fut lancée l'opération Tempête du désert. En quelques jours il affirma sa supériorité dans le ciel et le monde entier apprit la vérité au sujet de la technologie de la furtivité.

Les améliorations du F-117A incluent des graphiques nouveaux et encore plus réalistes du cockpit et de l'intérieur de l'avion, ainsi qu'une fonction de relecture qui permet aux pilotes de revoir des manoeuvres de vol particulièrement périlleuses. Des graphiques nocturnes spectaculaires avec des fonctions HUD spéciales, des explosions et des fumées, ainsi que des bombardements en chaîne renforcent l'impact visuel du jeu. Des graphiques VGA comprennent aussi des horizons, paysages et panoramas marins.

Nous vous offrons la possibilité de voler dans neuf mondes, dont trois totalement inconnus des inconditionnels de MicroProse : Colombie/Panama, Nord du Japon et Iraq, avec des versions improvisées de tous les mondes existant dans F-19 Stealth Fighter et F-15 Strike Eagle. Vous pourrez même charger des mondes futurs. Un système perfectionné de génération de missions donnera du fil à retordre au pilote informatique le plus doué, avec de nouvelles missions passionnantes qui

contiennent l'intelligence artificielle améliorée de l'ennemi.

*F-117A Stealth Fighter* sera instantanément détectable dans tous les bons magasins de logiciels pour IBM compatibles et acceptera les cartes graphiques VGA, EGA, Tandy 16 couleurs et les cartes sonores AdLib, Roland, SoundBlaster, Tandy et IBM.



MicroProse. Unit 1, Hampton Rd E

# MicroProse Simulation software-

# Vous changer cette nuit?



## GUNSHIP 2000™

### La nouvelle simulation de combat à plusieurs hélicoptères

Dans la pure tradition du Gunship, best-seller et simulation primée de l'Apache AH-64A, voici Gunship 2000. Vous commandez intégralement une escadrille d'hélicoptères américains les plus puissants et les plus adaptables.

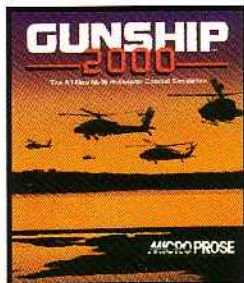
*Gunship 2000* met en scène sept hélicoptères de l'armée américaine, dont la technologie de pointe vous laissera pantois.

Adaptez les capacités de chaque hélicoptère aux besoins de la mission, sélectionnez une escadrille de cinq engins et chargez-les avec les armes les plus sophistiquées qui existent.

L'action se déroule en Europe centrale et dans le Golfe Persique, chaque théâtre d'opérations offrant trois scènes différentes avec des centaines de missions au choix. Les membres de votre équipe acquerront de l'expérience avec le temps ; votre tâche consiste à tirer le meilleur parti des capacités de chacun et de superviser et coordonner les tactiques de l'escadrille.

Graphiques topographiques 3-D pour une vue très détaillée : bords de rivières, montagnes, vallées et crêtes, ce qui donne aux vols en basse altitude un niveau de réalisme époustoufflant. Vous voyez se dérouler l'action sous divers angles au coeur du conflit. Dans le cockpit, vous pouvez regarder à gauche, à droite, droit devant vous, ou choisir la poursuite, la tactique ou les caméras suiveuses pour étudier la bataille.

Gunship 2000, avec ses missions multiples et son jeu de campagne, vous offre ce qui se fait mieux en matière de simulation de bataille pour vos ordinateurs compatibles IBM et accepte les cartes graphiques VGA, EGA, Tandy 16 couleurs et les cartes sonores AdLib, Roland, SoundBlaster, Tandy et INBM.



**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

Rd Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA

# C'est ce qui vous sied le mieux.

# HUNTER

## ENTRAÎNÉS

L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il effectue des raids en territoire ennemi et y occasionne de lourdes pertes. Evoluant dans un fascinant univers en trois dimensions, il se déplace rapidement. La rapidité, la volonté et le courage sont ses atouts.

MISSION  
394-KST-9S  
CODENAME  
H·U·N·T·E·R



ACTS



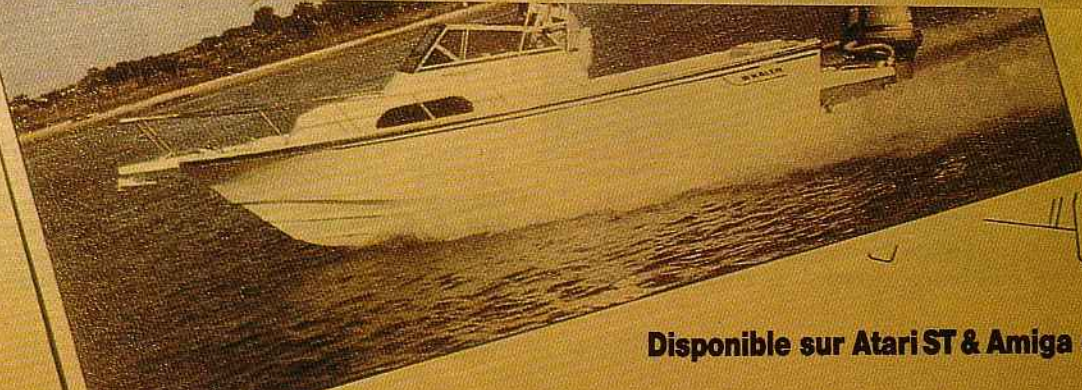
# HER

## À SURVIVRE ...

Il faut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'échouer ...

Il utilise tous les moyens pour se procurer des armes, et réussir sa mission.

Ses principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?



VISION

Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.

# Que mijotent les Bitmap Brothers ?

Désormais plus célèbres que Patrick Bruel, les programmeurs les plus cotés du monde de la micro ont réussi à échapper quelques instants à la foule de leurs admiratrices pour expliquer à *Tilt* leurs méthodes de travail et dévoiler leurs deux prochains jeux.

Deux nouveaux succès en perspective...

Bitmap Brothers (qui ne sont d'ailleurs pas frères) sont passés nous présenter les deux nouveaux jeux sur lesquels ils travaillent. Nous en avons profité pour leur poser quelques questions indiscrètes sur leurs méthodes de travail et sur leurs préférences. Les Bitmap Brothers travaillent

fectue dans un premier temps sur Amiga (le travail est moindre car le processeur est le même). Les graphismes sont retravaillés pour bénéficier des capacités supérieures de l'Amiga dans ce domaine. L'adaptation sur PC passe par une refonte plus profonde du code et des graphismes.

*Super Famicom* et apprécient tout particulièrement les deux logiciels *Super Mario World* et *Actraiser*.

## Du nouveau sur Magic Pockets

Le premier programme qui nous a été présenté est *Magic Pockets*, un jeu de plates-formes/action. Il sortira sous le label Renegade et sera distribué par Mindscape. Vous incarnez un étonnant petit garçon qui va rechercher ses jouets perdus dans un univers tout à fait singulier. Le jeu se compose de quatre niveaux, dédiés chacun à un monde particulier (jungle, lac, montagne et

transformant en une boule écrasant tout sur son passage ou éparpillant des bonbons sur lesquels certains monstres gourmands se précipiteront, vous libérant alors le passage.

## De la brute épaisse au petit surnois

Les créatures sont d'une grande diversité, tant dans leur aspect que par leur résistance, leur agressivité ou leur intelligence. En effet, certains sont des brutes épaisses que vous n'aurez pas de mal à tromper, tandis que d'autres font preuve d'une surnoiserie redoutable. Cette diversité se retrouve dans les objets que vous



Un groupe de rappers new-yorkais ? Non, les Bitmap Brothers !

au départ sur Atari ST. Ils utilisent un assembleur inconnu en France, le SNASN, très apprécié en revanche outre-Manche.

## Une conception par étapes

La conception d'un nouveau jeu passe par plusieurs étapes. Dans un premier temps, la trame de l'histoire est mise au point, ainsi que les différentes spécifications du jeu, ce qui permet en particulier de jauger les possibilités de programmation. Vient ensuite la création proprement dite. Les Bitmap Brothers s'affairent sur le code tandis que, simultanément, les équipes de graphistes travaillent sur les dessins. Bruitages et musiques sont rajoutés ultérieurement. La dernière étape concerne la mise au point finale avec test et ultime débogage. Le portage sur les autres micros s'ef-

## Concepteurs, certes, mais joueurs aussi !

Contrairement à certains autres programmeurs, les Bitmap Brothers sont aussi de grands joueurs, ce qui explique sans doute la grande qualité de leurs programmes dans ce domaine. Sur ordinateur, ils aiment se délasser



Des lunettes noires pour conserver l'anonymat !

avec leurs propres softs (ce qui est assez rare chez les programmeurs). Ils ont aussi acquis une



Des graphismes qui ne sont pas sans rappeler l'éblouissant Gods.

souterrain), eux-mêmes subdivisés en un certain nombre de sous-niveaux. Le scénario est d'une richesse rarement égalee dans un jeu d'action.

Vos armes utilisent les ressources du monde concerné : tornade, feu, glace, etc. De plus, vous pouvez non seulement doser la puissance de votre tir mais aussi son effet : destruction des aliens ou capture pour récupérer les objets en leur possession. Vous pourrez même recourir à des techniques différentes, vous

trouverez : bouclier de protection, tir rapide, casque de téléportation ou doté d'un tir laser, gant de boxe à l'uppercut foudroyant, chewing-gum se gonflant en bulle qui vous permet de voler, marteau-piqueur pour percer la roche et bien d'autres choses encore.

Les jouets à récupérer vous serviront immédiatement. En contrepartie, il faudra faire attention à ne pas vous les faire voler par certains monstres.

Les mondes fourmillent de

chambres secrètes aux issues bien cachées.

Dans certains univers, l'accès aux salles suivantes est tout aussi difficile et de nombreux essais seront nécessaires avant de trouver le bon chemin, souvent masqué par divers murs et blocs de pierre. Chaque fin de sous-niveau vous convie à une épreuve supplémentaire pour gagner des bonus spéciaux.

La réalisation est de grande qualité. Les graphismes des créatures sont très recherchés et leur animation sans défaut. Les décors sont actuellement moins riches mais devraient être retravaillés.

Ce grand jeu sortira cet automne sur ST, Amiga et PC.

### La machine à créer le chaos

Les Bitmap Brothers préparent conjointement un autre projet : *The Chaos Engine*.

Il s'agit cette fois d'un jeu de rôle mêlé d'action où vous devrez détruire la Machine du chaos, un engin terrifiant qui contrôle l'espace et le temps.

Vous guidez une équipe de trois personnages choisis parmi six. Chacun d'eux est doté de caractéristiques propres et seule la coordination intelligente de leurs actions vous permettra de progresser.

De plus, vous ne contrôlez en fait qu'un seul personnage à la fois, les autres effectuant simultanément

d'autres actions en fonction des directives que vous leur avez données, mais aussi de leur caractère propre.

Les deux versants, action et rôle, sont traités à égalité avec, à la fois, des monstres variés à combattre et une montée en puissance de vos héros par amélioration de leurs caractéristiques, récupé-



La jungle de Magic Pockets.



Les héros de Chaos Engine en pleine action.

ration d'armes et bonus. Les écrans que nous avons pu voir laissent présager d'un excellent rendu graphique. Les Bitmap Brothers annonce pour *The Chaos Engine* une sortie prévue en novembre sur ST et Amiga, et février 1992 sur PC.

Jacques Harbonn

**Tilt :** « Alors, Stewart, que peux-tu me dire sur *Rubicon* ? »

**Stewart Gilray :** « Eh bien, c'est un shoot-them-up à scrolling horizontal où vous dirigez votre personnage, un guerrier lourdement armé à l'air peu commode, à travers sept niveaux aux décors très variés. Originellement conçu sur C64, je me suis occupé de le convertir sur ST et Amiga. »

**Tilt (pas très emballé) :** « Encore un shoot-them-up ? »

**S.G. :** « En effet, a priori, ça n'a pas l'air très intéressant. Mais nous avons essayé de le soigner au maximum afin que les gens en aient pour leur argent... »

**seurs dédiées à la vidéo ? »**

**S.G. :** « Non, car nous avons apporté un maximum de soin aux routines de scrolling et de sprites. Nous aurions probablement pu faire encore plus rapide en utilisant certaines techniques de démos mais elles sont bien souvent trop gourmandes en mémoire. Cependant, l'animation reste particulièrement fluide, 25 images/seconde et ce, même avec les plus gros sprites du jeu. » (pour preuve, jetez donc un œil aux photos ! - NDLA).

**Tilt :** « Un bel exploit, quand on connaît le ST ! Il y a très peu de jeux dotés d'une animation aussi souple... »

**S.G. :** « En fait, j'espère faire



Un héros plus costaud que Rambo, et plus chauve que Kojak !

**Tilt (rassuré) :** « Alors, dis-moi, comment ça se passe au niveau programmation ? »

**S.G. :** « Eh bien, au départ, je programme sur le ST que je trouve bien plus agréable d'utilisation que l'Amiga qui passe son temps à « méditer » (rires) : Stewart fait ici allusion au « Guru Meditations » qui ont lieu lorsque l'Amiga « plante » - NDLA). Cependant, la version Amiga de *Rubicon* n'est pas un simple transcodage : elle utilise au mieux le hard, en particulier pour gérer le scrolling parallax (qui n'est pas prévu pour ST). Ainsi, 90 % du jeu tourne à 50 images/seconde. »

**Tilt :** « Impressionnant ! Et sur ST, ça va ramer à cause du manque de coproces-



## Les jeux du XXI<sup>e</sup> siècle arrivent !

C'est du moins ce que laisse à penser le nom de la nouvelle société anglaise 21st Century Entertainment, successeur de Hewson, qui a accepté pour *Tilt* de lever le voile sur ses produits à venir...

Outre *Nebulus 2-Pogo a Gogo*, l'un des grands hits de ce mois de septembre, j'ai pu admirer *Rubicon*, qui s'annonce lui aussi comme un grand jeu, autant par ses graphismes exceptionnels

que par la qualité de sa programmation. Mais plutôt que de palabrer inutilement, j'ai préféré aller directement interviewer Stewart Gilray, le programmeur principal du jeu.

mieux que *Turrican*, qui reste à mon avis la référence dans ce domaine. »

**Tilt :** « **Tout à fait d'accord... Et pour ce qui est du son ?** »

**S.G. :** « La bande sonore originale a été composée par les *Maniacs of Noise* (un des tout meilleurs groupes de musiciens sur C64 - NDLA) et adaptés sur les

agréable d'utilisation que l'*Amiga* (j'ai déjà entendu ça quelque part ! - NDLA). En particulier pour les sprites et les décors. Pour les écrans pleine page, j'utilise plutôt l'*Amiga*. »

**Tilt :** « **Et quels sont tes outils préférés ?** »

**M.J. :** « Sur *ST*, j'emploie *Art Studio* (mais il est probable que



50 images/seconde pour l'animation, mieux qu'un dessin animé !

16 bits par Jochen Hippel (non moins fameux compositeur). La musique de présentation (en quatre voies digitales) sera identique sur *ST* et *Amiga*, seuls les bruitages durant le jeu changeront. Mais nous avons fourni un travail égal sur les deux versions. »

**Tilt (maintenant emballé) :** « **Eh bien, voilà un jeu qui s'annonce excellent ! Merci, Stewart, et à bientôt...** »

Mais, dans un bon jeu, la programmation n'est pas tout. C'est pourquoi j'ai voulu m'entretenir avec Mark Jones, responsable des graphismes sur 16 bits (et illustrateur de *Cyberoid 2* et *Stormlord*, deux logiciels particulièrement beaux).

**Tilt :** « **Bonjour, Mark. Au vu de la démo, Rubicon a l'air d'un jeu particulièrement complet au niveau graphique...** »

**Mark Jones :** « En effet, il y a en tout plus de 4 Mo de graphismes dans le jeu, ceci pour les décors et les monstres des sept niveaux, plus tous les sprites qui composent le personnage principal et ses différentes armes. »

**Tilt :** « **Ça a dû te demander du boulot ! Comment travailles-tu, en général ?** »

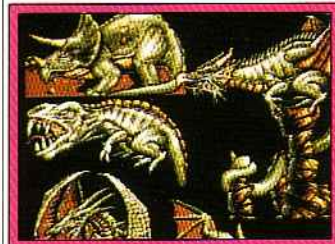
**M.J. :** « Habituellement, je dessine sur *ST*, que je trouve plus

Mark en vient bientôt à utiliser *Neochrome Master*) et sur *Amiga*, *Deluxe Paint III*. »

**Tilt :** « **Comment as-tu procédé sur Rubicon ?** »

**M.J. :** « J'ai entièrement redessiné tous les sprites et les décors de la version C64, en modifiant pas mal de choses... Je travaille souvent à partir de petits croquis mais la majeure partie du dessin est faite sur ordinateur. Paradoxalement, c'est la version *Amiga* (en 32 couleurs) qui m'a donné le plus de mal à cause de contraintes techniques liées à la palette utilisée pour le scrolling parallax. »

**Tilt :** « **Justement, comment se passent tes relations avec Stewart ?** »



Des monstres superbes et variés.

**M.J. :** « Très bien. Nous communiquons par modem, ce qui lui permet de tester mes graphismes assez facilement... De plus, je



La bestiole d'Alien joue la « guest star ».

commence à bien connaître les limitations techniques des machines et je dessine en conséquence. L'avantage de *Rubicon* est que j'ai pu faire à peu près ce que je voulais. J'adore dessiner des monstres, des créatures mythiques et tout ce qui touche à l'*Héroïc Fantasy*... D'ailleurs, j'ai un grand projet de jeu appelé *Darkmere* mais... chuuut ! » (Vous pouvez d'ores et déjà surveiller les colonnes des *Avant-Premières* à venir pour en savoir plus sur ce jeu qui s'annonce ex-

cellent - NDLA). D'après 21st Century Entertainment, *Rubicon* sera disponible en octobre (le jeu est quasiment fini, reste à régler la jouabilité).

Vous pouvez déjà commencer à faire des économies ! Et pour début 1992, on annonce *Deliverance-Stormlord 2*... D'autre part, la plupart des jeux de cette société seront adaptés sur consoles... Un éditeur à suivre de près, donc, et qui nous donne déjà un sympathique avant-goût de l'an 2000 !

Dogue de Mauve

# Eclipse : la lumière cachée

Plutôt discrète jusqu'à présent, cette éclipse-là compte bien désormais rayonner sur le marché de la micro, grâce à une poignée de jeux originaux et quelques shoot-them-up musclés...

Cachée, Eclipse l'est encore, en effet, mais plus pour très longs-temps. Cette nouvelle société allemande, encore inconnue du grand public, devrait très bientôt être reconnue à sa juste valeur... En espérant que les pirates veuillent bien lui laisser une chance. En effet, après le succès de l'excellent *Wings of Death*, Mark Rosocha, le leader d'Eclipse, a voulu tenter sa chance et faire de son label une société indépendante. A l'heure où j'écris, plusieurs produits sont en chantier et certains pratiquement terminés.

Le premier, *Monster Business*, est un jeu de plateaux réalisé par Fabian Hammer en collaboration avec Mark Rosocha qui fait penser à *Manic Miner* et *Dig Dug*, tout en conservant son originalité. Votre héros doit nettoyer le voisinage (45 niveaux différents) des monstres qui y pululent. Pour cela, une seule arme : la pompe à air.

Lorsque vous êtes suffisamment près d'une de ces vilaines bestioles, actionnez la pompe qui la fera gonfler, gonfler et gonfler encore... jusqu'à ce qu'elle éclate ! Les graphismes sont soignés, un peu dans le style BD, avec beaucoup de couleurs et de superbes effets de dégradés dans le fond. La musique, que l'on doit aux Hollandais de Synth Dream,

dépasse de loin en qualité sonore ce que l'on entend habituellement sur ST. La réalisation, comme toujours chez Eclipse, est exceptionnelle. L'animation, on ne peut plus fluide, tourne à 25 images/seconde, malgré la taille conséquente des sprites. Une véritable prouesse technique (en



Une préversion de *Wings of Death 3*.

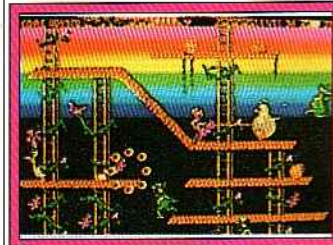


Le vaisseau de *Wings of Death 2*.

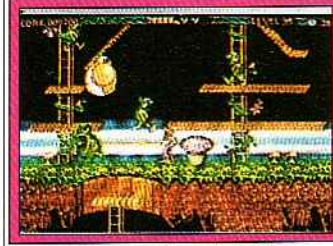
particulier sur ST)... La programmation n'est certes pas tout, mais quel plaisir de voir, enfin, nos machines donner le meilleur d'elles-mêmes ! Reste à voir la jouabilité. Pour l'instant, le jeu n'a pas l'air facile. Attendons

la version finale qui sera développée sur ST, Amiga et C64.

*On the Road*, qui sera édité par System 3, est une simulation d'un genre nouveau. En effet, vous allez devenir le gestionnaire d'un groupe de *trucks*, ces énormes camions américains. A vous de dénicher des contrats juteux (et parfois périlleux) et d'envoyer vos camions sillonner le monde entier pour transporter matières premières ou marchandises précieuses. Remportant déjà un franc succès en Allemagne, *On*



Look BD pour *Monster Business*.



Un monstre gonflé, prêt à éclater.

*the Road* devrait nous arriver entièrement traduit en français aux alentours d'octobre. Ici, pas d'animations fabuleuses ni de graphismes à couper le souffle : l'intérêt vient des difficultés et des plaisirs du management de votre

écurie motorisée. A voir... (disponible sur PC, ST et Amiga).

J'ai également pu tester une version déjà bien avancée d'un shoot-them-up en 3D, baptisée pour l'instant *Gateway 2*.

Sur Amiga, le jeu est extrêmement fluide, avec d'énormes sprites, dont certains font parfois toute la hauteur de l'écran. Il fait irrésistiblement penser à *Space Harrier* mais avec une réalisation nettement supérieure. Ici, vous ne voyez pas votre personnage mais dirigez votre viseur à la souris tout en évitant les immenses rochers flottant dans les airs, sans oublier d'abattre les nombreux adversaires qui se ruent vers vous. Les sprites en 3D sont superbes. Là aussi, la technique est excellente et on sent que les programmeurs maîtrisent parfaitement leur machine. A tel point qu'on peut se demander si la version ST sera à la hauteur. Mais avec Mark Rosocha aux commandes, il nous reste bon espoir (disponible sur ST et Amiga en novembre).

Ce n'est pourtant pas le nom de Mark Rosocha qui apparaîtra au générique de *Lethal Excess*, surnommé *Wings of Death 2*, réalisé, cette fois, par une équipe de développement hollandaise. L'idée est loin d'être originale : il s'agit d'un shoot-them-up vertical. Cependant, on peut d'ores et déjà s'attendre à une excellente réalisation, meilleure encore que celle de *Wings of Death* premier du nom. Sortie prévue en novembre sur ST, Amiga et C64. Enfin, j'ai pu me procurer en ex-

**SORTIE LE 14 DECEMBRE**

LE PLUS GRAND EXPLOIT DE **SON SHU SI**

Fantastique ! l'honorable Son Shu Si est arrivé à s'arracher de la console d'arcade dans laquelle des parents indignes croyaient pouvoir l'enfermer ! Dès le 14

décembre il va continuer ses exploits dans votre ordinateur personnel, (Amiga, ST, )

Les couleurs sont magnifiques et l'animation est étonnante ! Son Shu Si arrive, ça va chauffer !

**36 15 ESOFT**  
POSEZ VOS QUESTIONS,  
TELECHARGEZ DES SOURCES,  
MODULES, INSTRUMENTS,  
PREVIEWS ET JOUEZ  
AU DUNGEON  
A PLUSIEURS !!!

**EXPOSE**  
SOFTWARE

L'INVENTEUR DU CONCEPT:  
JEU DE CONSOLE DANS VOTRE MICRO

2 A Tonin Magne 13420 Gémenos ( France )  
Tel: 91 05 89 78 Fax: 91 05 89 79

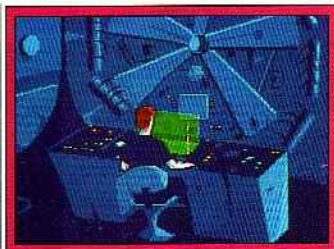


clusivité les premières pages graphiques du prochain jeu de Mark Rosocha, encore lui, connu pour l'instant sous le nom de code terriblement original de *Wings of Death 3*. Ce jeu s'annonce déjà comme l'un des meilleurs shoot-them-up jamais faits sur *ST*, avec des graphismes comme on en a rarement vus depuis *Xenon 2*, signés Niklas Malmqvist, un jeune graphiste qui devrait bientôt arriver sans effort au niveau des plus grands. Un hit en puissance, qu'on espère voir arriver pour Noël sur *ST* et *Amiga*, voire *C64*. Indéniablement, *Eclipse* commence très fort. Il faut dire que la plupart des programmeurs viennent du monde de la démo, ce qui leur a permis de développer des techniques et une volonté de per-

fection qui font de l'ombre à la grande majorité des autres programmeurs. Cependant, un jeu techniquement brillant n'est pas forcément un bon jeu et c'est pourquoi les gens d'*Eclipse* s'efforcent de mettre l'accent sur la jouabilité, l'originalité et la logique. Il semble qu'ils y réussissent !  
Dogue de Mauve



Un écran de *Wings of Death 2*.



Personnages et décors sont en 3D.

film, avec travellings, gros plans et effets spéciaux. Les deux aspects, aventure et action, sont traités à égalité et vos méninges seront autant sollicités que votre poignet. Le jeu sortira sur *Atari ST* et *Amiga* début novembre, un peu plus tard sur *PC*. Un grand hit en perspective.

Jacques Harbonn

## Tomahawk : vive le VGA !

Entre deux nouveautés, Tomahawk ne perd pas de temps et envoie ses avions de pixel refaire la guerre du Golfe. Comme d'habitude, tous les appareils sont rentrés à la base...

Vous vous rappelez peut-être de *Galactic Empire*, le premier jeu 3D surfaces pleines de Tomahawk ? Techniquement très réussi, il péchait par un scénario limité et une histoire trop linéaire. Voici donc le deuxième jeu 3D tiré du jeu de rôle *Empire Galactique* (c'est le créateur du *JDR* sur table qui a écrit les scénarios !). Aventures complexes, graphismes améliorés mêlant dessins bitmaps et 3D, ergonomie repensée : tout est là pour faire un très grand jeu.

J'ai pu jouer un passage presque fini de ce programme et le fait est que c'est vraiment superbe ! Les programmeurs ont réussi à créer une 3D surfaces pleines extrêmement rapide (ils ont été obligés de la ralentir pour que le jeu soit jouable sur 386 !), et nombre de séquences animées en 3D et bitmap agrémentent le jeu. C'est beau, rapide, fluide... mais ce n'est pas tout ! Le scénario gagne, lui aussi, en profondeur et en subtilité. Agent secret, vous devez retrouver votre fiancée, disparue en mission, et empêcher une guerre à l'échelle planétaire. Plusieurs aventures simultanées se croisent et de nombreuses énigmes viennent corser le tout. Largement inspirées des « questions de logique » qui paraissent dans *Jeux & Stratégie* de la grande époque, elles rappelleront de bons souvenirs à beaucoup...

Prévu pour novembre sur *Amiga* et *PC*. Des versions pour *CDTV* et *CD-ROM* sont annoncées

pour la fin 1991 et une version *CDI* devrait arriver début 1992. *Fascination* est aussi un titre Tomahawk. Le sujet (« sexe, soleil et sang ») me faisait craindre un jeu dans la lignée de *Emmanuel-*



Erotisme torride dans *Fascination*.

le ou de *Geisha*. Il n'en est rien. Le scénario tient : vous êtes une superbe jeune femme (si, si !) commandant de bord sur une ligne commerciale et l'un de vos passagers meurt d'une crise cardiaque. Il vous demande dans un dernier sursaut de rapporter un super-narcotique aux propriétés aphrodisiaques à un laboratoire. Un « méchant » désire l'utiliser comme une drogue peu onéreuse avec laquelle il inonderait le marché. A vous de parvenir jusqu'au patron du laboratoire. L'humour est très présent. Les graphismes sont absolument superbes et l'érotisme (très soft) ne fait que relever la sauce. L'ergonomie du jeu est excellente, tout se contrôlant à la souris. Pour prendre un objet, vous cliquez dessus : il apparaît alors dans une fenêtre. Pour l'utiliser, il suffit de le prendre dans cette fenêtre et de cliquer là où vous le

## Another World

Eric Chahi est l'un des co-développeurs des *Voyageurs du temps*, ce grand jeu d'aventure en français. Après la mise au point finale du programme, il a travaillé sur un nouveau projet : *Another World*. Il s'agit d'un jeu d'aventure/action qui vous confronte à une série de difficiles situations. Deux années ont été nécessaires à Eric Chahi pour mettre au point l'univers propice aux évolutions du personnage et les différentes routines de base.

### Une légère surcharge dans le cyclotron

Le logiciel retrace l'aventure du physicien Lester Knight Chaykin, qui se retrouve brusquement transporté dans un monde hos-

crit d'ailleurs cette histoire de manière fort impressionnante. Le jeu utilise un système de développement à base de polygones remplis (à la manière de *Croisière pour un cadavre*, mais il ne s'agit pas d'un plagiat, les deux systèmes ayant été mis au point indépendamment).

Situé à mi-chemin entre le graphisme bitmap et la 3D surfaces pleines, ce système offre de nombreux avantages : gain considérable de place mémoire limitant d'autant les accès disques, animation d'une grande fluidité, nombreux effets spéciaux (zoom, gros plans animés, panoramiques). Les premières scènes que nous avons pu voir corroborent ces données théoriques.

### Une animation de très haut vol

L'animation est d'un réalisme et d'une fluidité à couper le souffle, ne le cédant en rien à celle de *Prince of Persia*, pourtant la référence jusque-là. Bien que tout ait été réalisé en polygones, les décors sont d'une grande précision, avec un choix judicieux des couleurs pour renforcer l'ambiance.

La mise en image d'une grande diversité s'apparente à celle d'un



L'animation est impressionnante.

tile, après que la foudre soit venue frapper le cyclotron sur lequel il travaillait.

La remarquable présentation dé-

# COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

## EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console. Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

## PROMO

**GAMEBOY**

1 pin's gratuit avec chaque jeu

**MEGADRIVE**

**STREET OF RAGE • ALIEN STORM**

Nous téléphoner

**NEC**

**PC KID II**

**290 Frs**



**MONTPELLIER**

C.C. Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

**GRENOBLE**

8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

**PARIS ETOILE**

41, avenue de la grande armée 75016 Paris tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

**PARIS REPUBLIQUE**

13, bd Voltaire 75011 Paris tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

**MARSEILLE**

4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille 91 33 69 83

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

13, bd Voltaire 75011 Paris

TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU

**16 (1) 43 38 79 65**

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE  
Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER  
UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

**NOM** .....

**ADRESSE** .....

**CODE POSTAL** ..... **VILLE** .....

**Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpant ce bon. Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.**



L'avion de Falcon 3 survole le Koweït.

voulez. L'ambiance, très « roman noir », est soutenue par des images qui se découpent dans des formes variées : femme allongée, voiture... (admirez les photos !). Un jeu qui s'annonce comme très agréable, sinon génial.

Fascination arrive à la rentrée sur PC EGA et VGA, ST et Amiga CD-ROM, CDTV et CDI en octobre 1991...

Bien plus tard, vers janvier ou février, devrait arriver un autre jeu, vraiment vraiment (ce n'est pas une erreur typo, c'est pour insister !) génial : Inca. Mais chut ! Je vous en reparlerai quand il sera un peu plus avancé !

### Petits, oui, mais intelligents

Pour finir avec Tomahawk (et Coktel), un mot sur la nouvelle série de logiciels de jeux pour les plus jeunes. J'ai pu admirer Baba Yaga et Le Petit Chaperon Rouge. C'est superbe, c'est bien pensé et c'est surtout la première fois que l'on ne prend pas les plus jeunes pour des attardés.



Boston Bomb Club, un jeu explosif !

Nous vous en parlons plus longuement dans la rubrique « Kid's School » des mois à venir. Toujours chez les français, Sil-

marils nous annonce Boston Bomb Club.

Ce jeu d'action/réflexion nous propose un challenge dangereux : sur un circuit composé de pièces diverses circulent des bombes allumées.

Vous devez changer l'orientation des pièces pour diriger ces bombes sur une bassine d'eau. Si les bombes se rencontrent, tombent dans le vide ou circulent trop longtemps, elles explosent, et vous ne disposez évidemment que d'un nombre de vies limité. C'est graphiquement réussi, le principe est intéressant et le jeu très prenant. Le programme est presque fini (j'ai pu jouer au premier niveau) et doit normalement sortir à la rentrée sur Amiga et ST, plus tard sur PC.

Taratata ! Sonnez trompettes, voici Falcon 3 de Spectrum Holobyte ! Disponible sur PC à la rentrée, il propose dans le désordre : des graphismes 256 couleurs absolument superbes, des séquences et des sons digitalisés, un « replay », trois terrains d'action d'actualité (Koweït, Panama et Israël), un éditeur de missions, la possibilité de jouer à deux par modem ou prise série, un réalisme poussé, etc.

Comme dans Wing Commander, vous êtes accompagné d'un équipier. La préversion que j'ai eu entre les mains n'était pas d'une rapidité fulgurante, mais le jeu s'annonce passionnant. Une question néanmoins : n'est-ce pas un peu tôt pour jouer « à la guerre » du Koweït ? Elle s'est terminée il y a peu de temps, et certains peuvent trouver cela douloureux... J.-L. J.

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# D Generation

*D Generation* est l'un des nouveaux logiciels préparés par Mindscape. Il s'agit d'un jeu particulièrement sympathique mêlant à parts égales aventure, action et réflexion. Vous allez pénétrer dans un univers peuplé de monstres étranges, gardé en outre par différents robots, et truffé de pièges divers. Votre but sera de libérer des prisonniers, captifs de ce vaste complexe. La réalisation graphique est d'un bon niveau, mettant à profit le mode VGA/MCGA pour une re-

une tourelle dont vous vous seriez bien passé !

## Mais où se trouve donc la porte ?

L'aspect aventure réside principalement dans la recherche de l'accès aux pièces suivantes. Si cela ne pose guère de problème au début, par la suite les puzzles se compliquent nettement. Mais il est aussi indispensable de récupérer les armes qui vous permettront de combattre, et de retrouver les terminaux d'ordinateurs qui vont s'avérer très utiles.

## Finir gobé ou électrifié ?

Le côté action n'est pas moins développé. Il faut naviguer avec soin pour éviter les tirs des tourelles et accéder ainsi aux boutons de désactivation. Dans certaines



Un monstre surgit du sol !



Un terminal d'ordinateur.

présentation 3D isométrique parfaitement rendue. Mais c'est surtout la qualité et la variété des difficultés qui séduiront le joueur.

## Ouvrez la porte mais sans frapper !

Pour accéder à chaque prisonnier, vous allez actionner différents interrupteurs aux effets multiples. Certains ouvrent simplement une porte, mais la plupart ont un maniement plus complexe : ouverture et fermeture simultanées de plusieurs portes, vous obligeant à faire fonctionner vos méninges pour trouver l'ordre d'utilisation adéquat ; activation ou désactivation de tourelles de tirs pivotantes, etc. Pour compliquer le tout, vous ne connaissez pas à l'avance l'effet de chaque bouton. Ainsi un bouton situé près d'une porte peut parfaitement mettre en marche



Libérez les prisonniers.



Perspective en 3D isométrique.

salles, des monstres redoutables qui vous gobent tout net au moindre contact surgissant d'une plaque au sol, à la manière de *Gauntlet*. Vous devez tirer et rejoindre au plus vite la plaque concernée pour stopper leur sortie. Ailleurs, ce sont des zones électrifiées, mobiles éventuellement, qu'il faudra éviter. La moindre erreur de manipulation est souvent mortelle et votre habileté sera fréquemment mise à contribution. L'animation est d'un bon niveau.

Le jeu dispose déjà de 150 niveaux très variés et il en est prévu encore davantage. Le seul point noir réside dans le contrôle de votre homme. Dans la version qui nous a été présentée, il s'effectuait avec toutes les touches du pavé numérique, la barre d'espace étant réservée au tir. Il s'avère que l'on ne peut, en fait,

jouer qu'à deux, l'un gérant les déplacements et l'autre le tir. Souhaitons que la version finale laisse à chacun le choix de ses touches et surtout gère le joystick, indispensable ici. Si ce point est corrigé, nul doute que *D Generation* sera un hit. Sortie prévue pour la fin de l'année sur PC. Jacques Harbonn

# Ocean en pleine action

## Bart Simpsons vs Space Mutants

Enfin, le dernier jeu présenté a attiré toute notre attention. Il est tiré du dessin animé *The Simpsons* qui fait un véritable malheur aux Etats-Unis (il est diffusé en France sur Canal+).

Les envahisseurs qui ont décidé d'attaquer la Terre ont besoin de s'approprier tout objet de couleur pourpre. La solution ? Changer la couleur de tous ces objets ! Bart Simpson, muni d'une bombe de peinture rouge,

dre » et la bonne maniabilité du personnage accentuent encore le plaisir du jeu. La superbe bande animée d'introduction nous met d'ailleurs en appétit et nous plonge directement dans le bain. Un hit en perspective ! Sortie prévue en septembre sur Amiga, ST et PC.

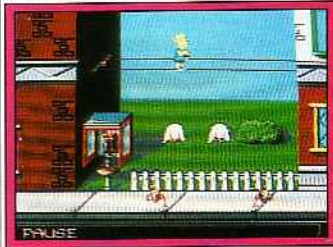
## Wild Wheels

Ce jeu met en scène des dragsters, engins motorisés aux roues exagérément grosses, ce qui leur confère un aspect plutôt loufoque. Autrement dit, *Wild Wheels* ne serait ni plus ni moins qu'une course d'un genre particulier... Raté ! Car il s'agit d'un... match de foot !

L'action se situe sur un vaste terrain limité par des parois inclinées. Une grosse balle se promène au milieu de la surface de jeu et le but est bien entendu de l'amener au but. Lorsqu'elle s'élanche sur les rebords, il vaut mieux attendre patiemment qu'elle retombe. Celui qui essaie de grimper ces parois plutôt abruptes est vite éjecté ! Des bonus accentuent l'intérêt du jeu : balles multiples, explosives...

Le terrain est représenté en 3D surfaces pleines. Une fenêtre, à droite, indique la position de la balle et des « joueurs ». La version à laquelle nous avons joué, plutôt maniable et bien réalisée, nous a laissé une bonne impression. Un jeu qui séduira les amateurs de simulation sportives. Sortie prévue en septembre/octobre sur Amiga, ST et PC.

David Téné



Bart dans ses cœurs !

partira donc à la chasse aux objets pourpres. Cela va du pot de fleur sur une fenêtre à un gâteau dans une pâtisserie en passant par la casquette d'un policier. Mais Bart devra éviter de prendre de mauvais coups et de gaspiller bêtement sa bombe de peinture ! Ce jeu, qui s'adresse aux plus jeunes, ne manque pas d'atouts, grâce à ses graphismes, d'abord, qui reprennent fidèlement ceux du dessin animé y compris dans le choix des teintes. Les nombreux et divers objets à « repein-



# Dans l'air...

**MICROPROSE** propose la version Atari ST de **Mastergolf**, un jeu à la fois riche et rapide. Riche parce que cette simulation re-

**Mastergolf** proposera aussi de nombreuses vues 3D des terrains, ainsi que la possibilité de revoir les coups, ou de suivre la balle en



Les décors en 3D de Master Golf.

Un avion de plus dans le Golfe !

prend tous les éléments qui firent le succès de *Links* par exemple, rapide car elle offre, sur ST, un jeu qui reste très souple à utiliser. Pas de phase de chargement trop longues, des passages de menu en menu quasiment instantanés, voilà qui devrait créer une très bonne ambiance de jeu.

vol. Disponible à la rentrée. **F23** et **F117** seront à mon avis, aux côtés de *Gunship 2000* (présenté dans notre dernier numéro), deux grands simulateurs de cette fin d'année, s'ils offrent tous deux des paysages et des vues 3D à la hauteur de celles de *Jetfighter II* ou *Yeager Air Com-*

bat. Nous attendons les versions finales pour les tester.

**LORICIEL** a immédiatement adopté **Baby Jo**, le jeu d'images que nous vous avons déjà présenté. Ce charmant bambin aux mimiques drôles et attendrissantes voudrait bien rentrer chez lui. A vous de l'y aider en lui faisant traverser un paysage infesté de vilaines créatures, mais aussi plein de fruits à récupérer (attention à la couche qui s'alourdit !), de hochet-projectiles et autres biberons régénérateurs... Loriciel annonce également **L'Aigle d'Or 2** (aventure-action) et **Thunderburner** (action), chacun de ces trois jeux étant annoncé pour la fin 1991 sur toutes machines.

**US GOLD** prépare l'adaptation sur Atari ST, Amiga et CPC de **Final Fight**, ce beat-them-all qui est un grand succès sur Super Famicom. Sortie prévue dans le courant de ce mois.

**SHADOW SORCERER**, jeu de rôle dans la lignée de *Dragon Lance*, programmé par l'équipe de SSI mais distribué par US Gold, ne devrait pas trop tarder à

être disponible sur ST, Amiga et PC. Enfin, **Mega Twins** est l'adaptation du jeu d'arcade. Sortie prévue sur ST, Amiga et 8 bits en automne 91.

**Thunder Jaws** de **DOMARK** ne devrait plus tarder à sortir sur ST, Amiga et 8 bits. Cet éditeur nous prépare aussi une série de nouveaux titres.

**Mig-29M Superfulcrum** est une version fortement améliorée du simulateur de l'avion soviétique. Sortie prévue en septembre sur ST, Amiga et PC.


Toujours dans le domaine des simulations de vol, **Harrier Assault** est pour sa part basé sur l'avion de l'armée américaine AV-8B. Sortie prévue sur 16 bits à la fin de l'année 92. **Euro Football Champ** est un football pour une ou deux personnes où vous ne contrôlez que certains joueurs. Sortie prévue dans le courant 92 dans les principaux formats. Enfin, **Pit Fighter** est l'adaptation du beat-them-all d'arcade. Sortie prévue avant la fin de l'année sur ST et Amiga.


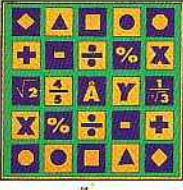


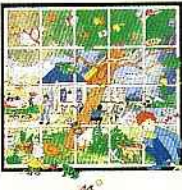


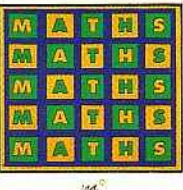

O.H. et J.H.



## Viser juste avec... le partenaire de votre réussite

Toute une Gamme de logiciels éducatifs de la maternelle aux classes terminales

Disponible dans les FNAC  et dans les meilleurs points de vente

<p><b>MATHS - CP</b></p>  <p><b>MATHS - 4</b></p>  <p><b>ANGLAIS - 6 5</b></p> 	<p><b>MATERNELLE - 2</b></p>  <p><b>DÉCOUVERTE</b> Scénario : Le Meisson</p>  <p><b>DÉCLIC - SOLFÈGE</b> Apprentissage et perfectionnement</p> 	<p><b>ANGLAIS PRIMAIRE</b> Niveau primaire et débutant</p>  <p><b>MATHS - 1</b></p>  <p><b>FRANÇAIS - CM</b></p> 
--	--	--



MICRO-C • 16, rue des Fossés - 35000 RENNES - Tél. 99.63.71.11

Je désire recevoir gratuitement le catalogue des logiciels MICRO-C

Nom ..... Prénom .....  
 Adresse .....  
 CP ..... Ville .....

AVANT  
PREMIERE

TILT JOURNAL

# Digital Integration: l'usine à rêve

Bien connue pour ses simulateurs de vols très poussés, la firme américaine Digital Integration vient de créer un nouveau

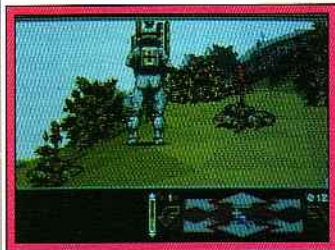


Supaplex, un air de Boulder Dash.

label : Dream Factory sous lequel paraîtront des jeux d'un genre différent, sans toutefois perdre le souci de qualité qui a fait son prestige.

Le premier à venir s'appelle **Supaplex**, réalisé par le groupe Tension. C'est un jeu de réflexion, habile mélange de Pac-Man et de

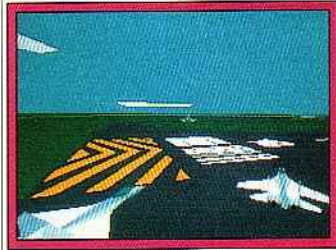
*Boulder Dash* mâtiné de *Dig-Dug*. Murphy, votre personnage, devra explorer cent onze tableaux différents, constitués de



Relief pour The Drift.

mini casse-tête. Vous devrez ramasser les *infotrons* (sortes de circuits) et éviter les *Snik Snaks* (ciseaux) qui vous pourchassent, à moins que vous ne parveniez à les écraser sous des *Zonks* (blocs soumis à la gravité), le tout en temps limité. Un jeu assez prenant et bien réalisé (disponible en

octobre sur Amiga, PC et ST). Un autre projet de Dream Factory est **The Drift**, un jeu de rôle futuriste programmé par Grey-



Les avions de combat de Tornado.

matter. Ici, le joueur dirigera une équipe de rudes mercenaires (plus de soixante-dix personnages différents seront disponibles) pour explorer et policer un système planétaire récemment découvert (le *Drift*). Très complet dans sa gestion, le jeu offrira des paysages en fractales (à la *Mid-*

*winter*) complétés de graphismes bitmap également en 3D et entièrement animés. Très impressionnant (et très gourmand en mémoire !), *The Drift* pourra se jouer comme une suite de scénarios indépendants ou sous forme de campagne, où tous les scénarios seront liés. Enfin, un mode deux joueurs est prévu, disponible pour la fin de l'année sur Amiga, PC et ST (un méga de mémoire requis).

N'allez cependant pas croire que Digital Integration renie ses origines : les concepteurs de *F-16 Combat Pilot* vous concoctent en ce moment **Tornado**, un nouveau simulateur de combats aériens. Bien que n'étant pas un grand amateur, j'ai été séduit par les qualités de la préversion : nouvelles techniques de 3D, animation très fluide, beauté et extrême précision des décors et variétés des adversaires et des

## FULL CONTACT : UN NOUVEAU JEU D'ARCADÉ POUR VOTRE AMIGA. LA DISTRIBUTION EST ENCORE FRAPPANTE.

Full Contact, un des plus impressionnants jeux de combat de l'année est maintenant disponible sur Amiga! Team 17 nous a figolé des graphismes fantastiques, et une musique infernale. L'animation est de qualité arcade, (50 images par seconde). Les combattants sont grands dans votre écran, et

en mode tournoi, vous pouvez jouer jusqu'à 16! Comme toujours la meilleure qualité de jeu est distribuée par Expose Software.

**EXPOSE**  
SOFTWARE

INVENTEUR DU CONCEPT :  
UN JEU D'ARCADE DANS VOTRE MICRO



199F  
PRIX CONSEILLE

missions. Et les représentants de Digital Integration m'ont affirmé que la version finale serait beaucoup plus complète. Un soft à suivre avec intérêt... (disponible aux alentours de mars 1992 sur PC, Amiga et ST).

Dogue de Mauve

# Utopia

*Utopia* signe, sans aucun doute, la remontée de Gremlin au tout premier plan. Après *Sim City* et *Sim Earth*, on aurait pu penser avoir fait le tour des simulations de mondes. Il n'en est rien et Gremlin nous prouve avec *Utopia* qu'il était possible de faire beaucoup mieux !

Vous allez prendre les commandes d'une petite colonie située sur une planète aride. Le but du jeu est de parvenir à une qualité de vie supérieure à 90 %. Le jeu se déroule à la manière de *Sim*

*City*, mais l'éventail des possibilités est bien plus large. On dispose en effet de vingt-trois types de constructions différentes, chacune ayant leurs fonctions propres.

A cet aspect création et gestion de ville s'ajoutent deux autres facteurs tout aussi importants. Le premier est la recherche minière



Entre *Populous* et *Sim City*.

qui vous permet de tirer parti des richesses naturelles de la planète et vous donne la possibilité de faire ensuite du commerce.

Le second facteur est capital. La colonie est entourée de dix nations aliens ayant chacune leur caractère propre, leur seul point commun semblant être leur vo-



Faites prospérer votre colonie et défendez-la contre les assauts de vos envahissants voisins extraterrestres.

lonté tenace et inopportune de détruire votre colonie.

Il faudra donc développer la recherche militaire, sans pour autant sacrifier le bien-être de vos colons.

Le challenge paraît quasi impossible mais les informations permanentes sur l'actualité vous

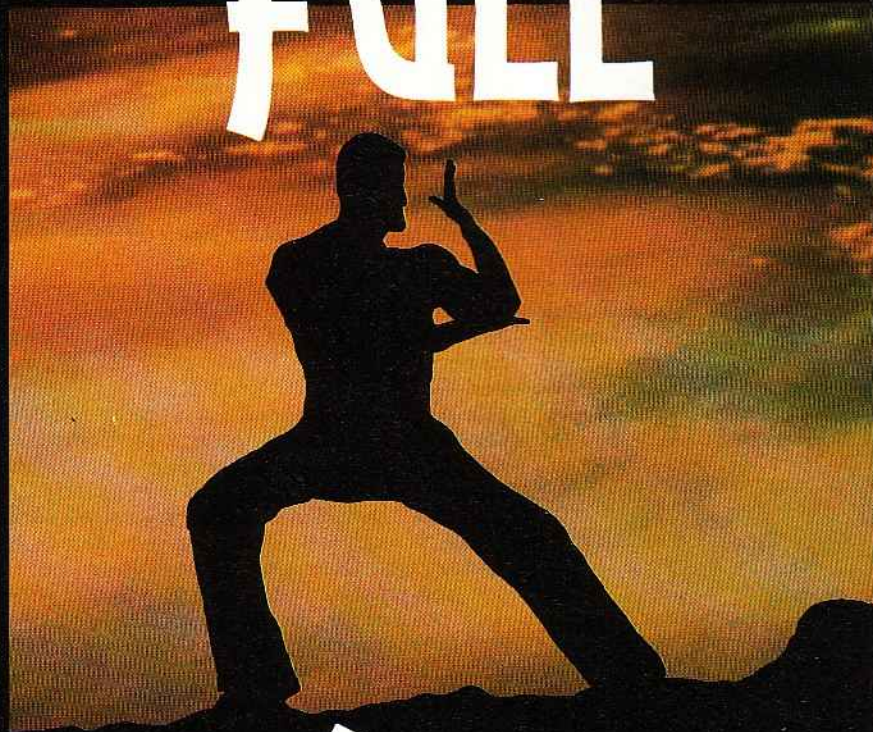
permettent de juger des problèmes les plus urgents. Les graphismes en 3D isométriques sont véritablement splendides et l'ergonomie à la souris semble sans reproche. Ce grand hit devrait être disponible sur *Atari ST*, *Amiga* et *PC*.

Jacques Harbonn

D'ARCADES  
ON  
PE!



# FULL



# CONTACT

# Flight Simulator sur Mac!

Considéré par les amateurs du genre comme le seul véritable simulateur de vol, *Flight Simulator IV (FS)* est annoncé sur *Macintosh*. Au premier abord, la préversion que nous avons vue désoriente quelque peu l'utilisateur. Concrètement, elle offre les mêmes fonctionnalités que la version DOS, convivialité *Macintosh* en plus. La foule d'options en tout genre et la multiplicité des paramétrages possibles ont de quoi combler le pilote chevronné et inquiéter le novice. Mais pas de panique ! En gros, les options se répartissent en trois genres. Le premier regroupe les paramètres système et l'interface utilisateur. Pilotage au clavier, à la souris ou encore au joystick, qualité et vitesse de l'image, réglage

modifier à volonté l'avion (poids, puissance, quantité de fuel) ou paramétrer entièrement les conditions de vol (temps nuageux, vol de nuit et autres). Le dernier groupe d'options regroupe la mise en œuvre de scénarios et divers outils d'analyse. Il est ainsi possible de choisir diverses missions comme, par exemple, l'acquisition d'objectif sur un théâtre d'opération déterminé ou, dans un genre un peu moins agressif, de décider de partir d'un aéroport à New York pour se rendre à Washington, le tout avec réglage du trafic (important ou non), paramétrage des communications avec la tour de contrôle et autres facilités du genre. Bien entendu, toutes les options de ces trois groupes sont combinables entre elles. On imagine dès lors aisément la diversité des situations...

Pour leur part, les options d'analyse proposent l'enregistrement d'un vol que l'on peut revivre par la suite, le tracé de l'itinéraire suivi, l'analyse objective du plan de vol réalisé, etc. Bref, de quoi se former ou compléter ses connaissances.

Evidemment, cela ne vaut pas une expérience en grandeur réelle mais donne néanmoins une bonne idée de ce que cela peut être. Du point de vue technique, l'ensemble apparaît de belle facture. Fonctionnant aussi bien en monochrome que sur écran couleur, il offre des graphismes de belle qualité, bien que parfois un peu fouillis sur écran monochrome. Notez que l'ensemble reste suffisamment rapide, même sur un *Classic*. Dans le même ordre d'idées, la bande sonore est assez convaincante mais parfois un peu trop présente (il est cependant possible de l'atténuer au moyen de toute une série d'options). En conclusion, une adaptation convaincante qui, lorsqu'elle sera dépourvue des inévitables bugs de la préversion, devrait permettre aux possesseurs de *Macintosh* de s'initier aux joies du pilotage.

Mathieu Brisou



F.S. en couleur sur Mac.

du son et de la taille des fenêtres sont au programme. Dans le même ordre d'idées, *FS* propose divers modes de vol, allant de « Entertainment » à l'apprentissage des règles de base du pilotage. Le second groupe d'options se veut plus pointu et permet de paramétrer l'appareil que l'on utilise ainsi que les conditions de vol. On



Une adaptation convaincante.

peut supprimer ou ajouter des instruments, mettre en œuvre le pilotage automatique ou divers indicateurs d'aide à la navigation,

# World Class Rugby

Comment faire pour jouer au rugby sans salir son beau maillot tout neuf et sans risquer de finir piétiné par une horde de pithécanthropes velus ?

Audiogenic a trouvé la solution à cet épineux problème avec le logiciel *World Class Rugby*, qui va vous permettre de jouer les gros bras sans décoller de devant votre ordinateur préféré (*Amiga*, *ST* ou *C64*).

C'est bien la première fois que ce sport fait l'objet d'une adaptation sur micro et, contrairement à ce que pourraient laisser croire ses initiales, *W.C. Rugby* semble être promis à un brillant avenir. La réalisation est en effet excellente et la simulation semble assez complète (plaquages, passes, mêlées, touches, choix tactiques, etc.). Le terrain est présenté partiellement, en vue de dessus, et

les joueurs sont dessinés en vue de trois quarts.

Ces solides gaillards bénéficient d'une animation réaliste et fluide et réagissent avec rapidité aux sollicitations du joystick. Une carte générale du terrain vous permet de suivre les évolutions de votre équipe sur la totalité de la surface de jeu. Le porteur de la balle y est astucieusement indiqué par l'intersection de deux lignes perpendiculaires, ce qui se

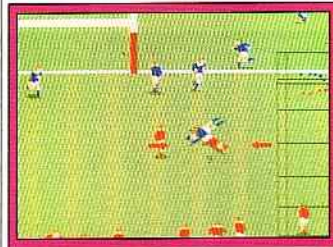


Sans stratégie, le rugby ?

révèle bien plus facile à repérer qu'un simple pixel de couleur différente.

Audiogenic, qui semble se spécialiser dans les sports-délaissés-par-la-micro, nous prépare également un autre logiciel sur le cricket...

Le thé et le gigot bouilli à la menthe seront-ils livrés avec le soft ?  
Marc Lacombe



Allez les petits !

# Black Sect

Après *Infernal House* et *Le trésor d'Ali Gator*, deux jeux d'aventures sur *CPC*, Lankhor annonce **Black Sect**, l'adaptation pour *ST*, *Amiga* et *PC* de *La Secte Noire* de Jean-Pierre Godey et Jean-Claude Lebon (sur *Amstrad*). L'ergonomie du jeu a été entièrement revue pour profiter des capacités supérieures des 16 bits.

On nous promet de superbes graphismes pour plus de trente lieux différents, de nombreuses animations et une atmosphère différente pour le jour et la nuit. Le tout additionné de sons et de musiques de qualité dans une am-

bianche périgourdine en diable. Bref, on retrouvera dans *Black*



Un chat porte-malheur ?

*Sect* tout ce qui fait le charme habituel des productions Lankhor (disponible en octobre).

Dogue de Mauve

# Idea tous azimuts

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les programmeurs de cette société italienne n'ont pas chômé.

Ils annoncent **Dragonfighter**, un jeu d'arcade dans lequel un chevalier monté sur son dragon doit explorer de nombreuses grottes infestées d'horribles créatures (attendu en septembre sur Amiga). On attend également **Klik Clak**, un jeu de réflexion (et de réflexes !) où le joueur devra agencer, en temps limité, les rouages d'immenses pendules

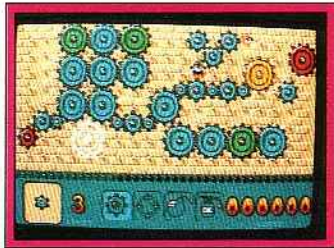
octobre sur Amiga). Suivront **Tennis** (nom provisoire) orienté arcade avec des graphismes proches de ceux des dessins animés



Turbo Racers.



Dribbling.



Klik Clak.



Dragonfighter.

(prévu en octobre pour C64, Amiga et PC).

Idea s'attaque également aux simulations sportives avec **Turbo Racers** (titre non définitif), un jeu de course en vue aérienne offrant un large choix de véhicules et de circuits. On nous promet une animation extrêmement fluide (50 images/seconde) et 32 couleurs à l'écran (attendu pour

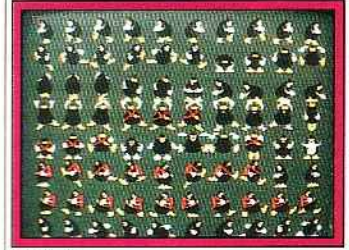
japonais et **Dribbling**, un jeu de football soigné et côté management assez poussé (ces jeux sont attendus sur C64 et Amiga pour novembre).

Mais ce sont les adaptations de bandes dessinées (en général ces dernières sont illustrées inconnues en France) qui constituent le fer de lance d'Idea. Après

**Lupo Alberto**, on attend donc **Sturmtruppen**, un beat-them-up à scrolling horizontal à travers six niveaux et aux commandes de différents véhicules, et **Cattivik**, un jeu de plates-formes doté d'animations très complètes (ces deux logiciels sont prévus pour octobre/novembre sur C64 et Amiga).  
Dogue de Mauve



Sturmtruppen.



Cattivik.

## US Gold pour Sega

La célèbre firme anglaise US Gold a été l'une des premières en Europe à obtenir la licence né-

cessaire au développement sur Sega.

Elle annonce donc la sortie de quatre titres pour la Master System. **World Class Leaderboard**, célèbre jeu de golf, sera disponible sous peu et **Heroes of the Lance**, un jeu aux graphismes prometteurs basé sur la série *Dragonlance*, devrait sortir en octobre. Les versions de **Super Kick Off** et de **Out Run Europa** devraient arriver un peu plus tard, aux alentours de novembre.  
Dogue de Mauve



World Class Leaderboard.



## DEBARQUEMENT IMMINENT...

NOUVEAU - UNIQUE - GRANDIOSE



Bientôt disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



AG-ST-PC

3615 UBI

UBI SOFT  
8-10 rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-bois  
Tél: 48.57.65.52



# NIHON NO TILT

日本のチルト

## CIBLE: EUROPE!

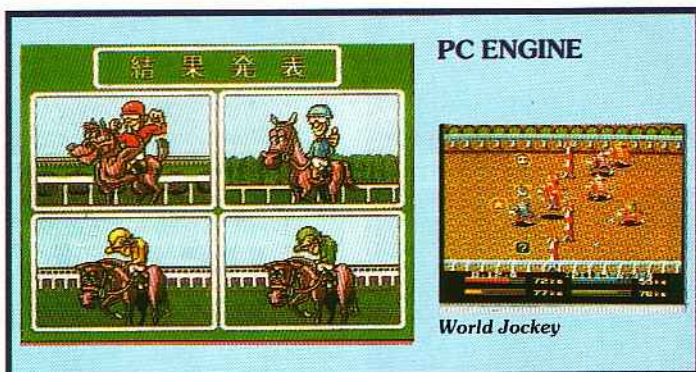
**Les éditeurs de jeux sont les plus prolixes. Voici quelques exemples de logiciels de qualité à venir. L'Europe attire les constructeurs japonais. Pour preuve, Sega a racheté Virgin Loisirs. La lutte sera sans doute chaude !**

Konichi wa ! Les Japonais lorgnent-ils de plus en plus sur le marché européen des jeux vidéo ? Cela paraît bien être le cas si l'on observe attentivement les grandes manœuvres qui sont en train de se dérouler. Les jeux sont faits sur le marché américain et au Japon. A peu de chose près, on sait qui contrôle le marché et qui le contrôlera probablement demain. En Europe, les micros, qui connaissent une crise de croissance, risquent fort de voir une bonne partie de leur clientèle se tourner vers les consoles. Le marché potentiel est énorme et en progression rapide. Pour beaucoup d'acteurs (éditeurs, constructeurs, distributeurs), l'Europe apparaît comme le nouvel Eldorado. Les trois principaux constructeurs (Sega, Nintendo et Nec) sont représentés diversement. Nec est distribué en France par Sodipeng. Dans le reste de l'Europe, Nec n'ayant pas daigné jusqu'à présent s'intéresser à ce marché, ce sont des importateurs non exclusifs qui distribuent cette machine. Pour les autres constructeurs, des sociétés assurent la distribution exclusive des consoles et des logiciels. Il s'agit de Virgin Loisirs pour Sega et de Bandai pour Nintendo. Ces données viennent d'être bouleversées par le rachat de Virgin/Mastertronic par Sega. Ainsi, Sega arrive officiellement en Europe. Sega a souvent fait montre d'une stratégie plus agressive que ses concurrents. Ainsi, il a annoncé son lecteur de CD-ROM avant son adversaire de toujours, Nintendo. Il est probable que cette stratégie d'implantation directe des constructeurs japonais, sans recourir à un distributeur exclusif qu'il ne contrôle pas totalement, sera également suivie par Nintendo dans un avenir plus ou moins proche. Enfin, les éditeurs japonais ne

sont pas en reste avec la création de structures européennes de plus en plus fréquentes. On peut citer ainsi l'établissement d'antennes européennes des sociétés Hudson, Konami, Jaleco. Sony/Epic, de son côté, est en train d'effectuer dans tous les pays européens une vaste étude de marché. Il est probable que, désormais, notre vieux continent va être l'enjeu et le terrain des prochains combats entre les géants japonais de l'industrie du jeu !

### PC ENGINE WORLD JOCKEY

*World Jockey* est en fait une simulation de course hippique. Il comprend une partie économique où vous devrez apprendre à gérer votre écurie de course. Il vous faudra pour cela acheter les meilleurs pur-sang, sans vous endetter de façon trop importante. Vous devrez choisir un jockey performant (et pas trop cher !). Vous devrez également vous occuper de tous les problèmes qui peuvent arriver, tels que les interventions du vétérinaire. Dans une autre partie du jeu, vous dirigerez votre cheval lors des différents concours hippiques. Les haies, fossés et autres obstacles sont nombreux et les concurrents difficiles à dépasser. Mais la victoire est à ce prix. Un seul regret pour ce jeu, la partie économique fait appel au japonais (*PC Engine*. Editeur Namco. Date de sortie japonaise : 20 septembre).



*Galaxy Force II est l'adaptation d'un shoot-them-up en 3D qui avait*



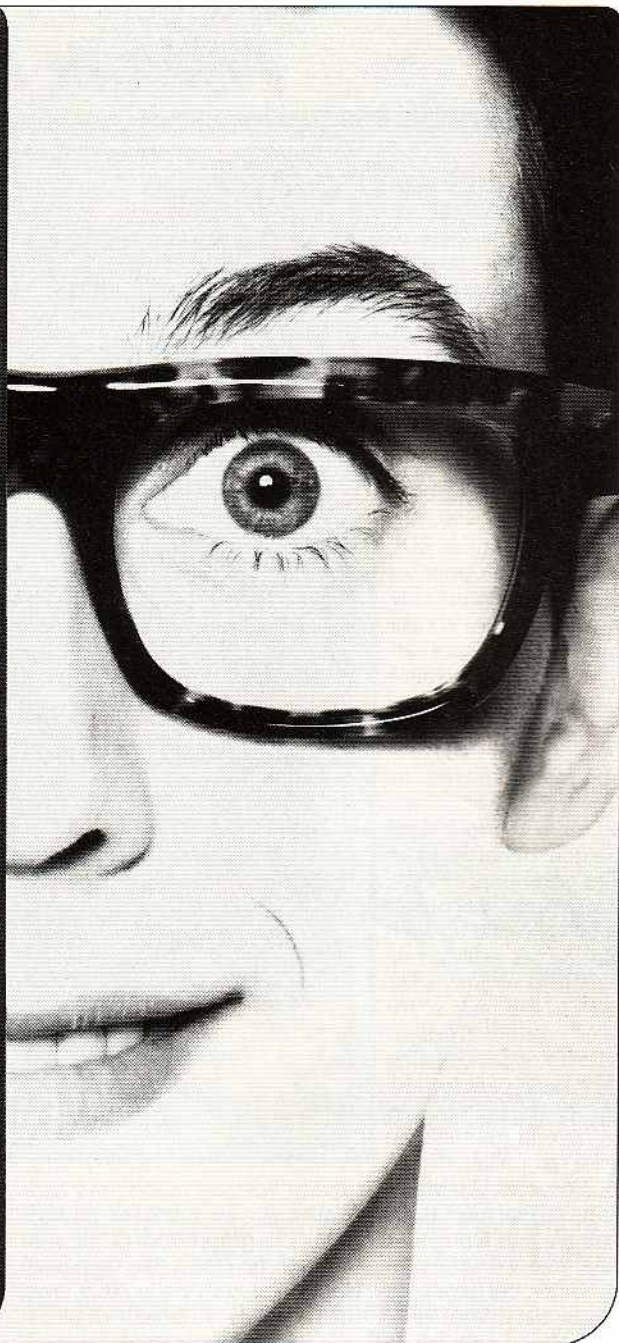
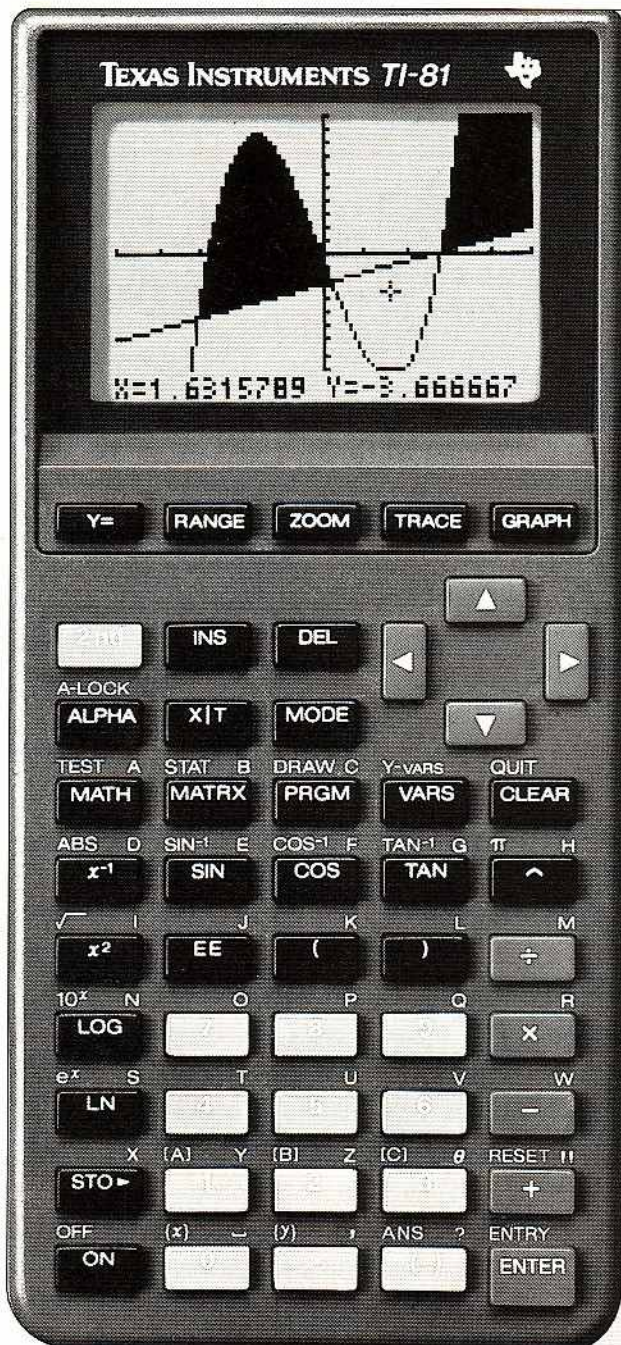
*fait les beaux jours des salles d'arcades il y a quelques temps.*



*Ce succès s'expliquait par des graphismes étonnants et des animations hyper-rapides.*

### MEGADRIVE GALAXY FORCE II

*Galaxy Force II* est l'adaptation d'un jeu d'arcade réalisé par Sega et sorti en 1988. Cette simulation de vol d'un vaisseau de combat futuriste se déroule en pseudo 3D. Ce jeu avait été un succès grâce à la rapidité de ses animations et à la richesse de ses graphismes qui combinaient des dessins très soignés avec des sprites animés en 3D. Très orienté « arcade », il vous emmènera, à travers toute la galaxie, vous mesurer à une série d'invasisseurs. Votre engin est vu de dos. Les ennemis et les obstacles qui surgissent devant vous grossissent peu à peu, à la manière de *Space Harrier*. Certains doivent être détruits (vaisseaux ennemis par exemple), d'autres doivent être évités (météorites, éruptions volcaniques...). Des bonus apparaissent de temps en temps. Votre engin dispose d'un champ de protection qui s'affaiblit peu à peu, au fur et à mesure du jeu. En cours de chemin, vous pourrez le reconstruire. *Galaxy Force II* comprend une série de missions à exécuter. Chacune d'elles se déroule sur une planète différente. Une mission classique consiste à décoller du vaisseau amiral, à pénétrer dans la base ennemie et à neutraliser le centre de contrôle (*Megadrive*. Editeur CSK. Date de sortie japonaise : 13 septembre).



Iceberg Bozell

Tapez 36 14 TI

**La TI-81.  
Vous cherchez,  
elle cherche  
avec vous.**

**Au lycée comme en fac,** la nouvelle TI-81 va vite devenir un partenaire idéal. En effet, elle vous offre des possibilités inégalées pour définir simultanément plusieurs fonctions dans une base de données et procéder à leur analyse graphique. Outre ses puissantes possibilités de calcul, la TI-81 se distingue par sa facilité d'utilisation qui en fait aujourd'hui la calculatrice graphique la plus efficace et la plus ergonomique. La TI-81

est performante et simple d'utilisation: sélection rapide des options par menus déroulants; analyse précise des graphes de fonctions - notamment aux points d'intersection des courbes - grâce au

menu zoom. Enfin, ses fonctions scientifiques performantes et son menu spécifique sur les matrices vous permettront d'aller encore plus loin dans la résolution de problèmes mathématiques. Avec la TI-81, il n'y a plus que des solutions.

**Des calculatrices conçues pour penser comme vous.**


**TEXAS  
INSTRUMENTS**

# NIHON NO TILT

## SUPER FAMICOM EDF

Non, il ne s'agit pas d'un jeu concernant une certaine société française, mais l'adaptation d'un jeu d'arcade. Après la conversion ratée de *Big Run*, Jaleco revient à la charge avec ce nouveau titre. Incarnant le pilote d'un engin futuriste, vous êtes appelé à la rescousse par vos supérieurs pour aller liquider le million d'invasisseurs que doit contenir le jeu ! Heureusement, il est possible de jouer à deux. Et vous ne serez pas trop de deux vaisseaux (les EDF XA-1 et XA-2) pour stopper les hordes d'assaillants. Avant chaque niveau, vous pouvez choisir votre « super-hyper-mega » arme (du canon Vulcan au missile à tête chercheuse et à charge creuse). Ce jeu semble avoir beaucoup d'atouts pour lui : des graphismes somptueux dignes de ceux de *Super R-Type* et des adversaires variés sortis tout droit de l'imagination débordante et tortueuse des graphistes de Jaleco. Le scénario part d'un constat simple : un bon alien est un alien mort. Et comme ces extraterrestres, toujours un peu taquins, ne veulent pas se laisser faire et ont emporté avec eux des tas d'armes pour vous faire passer de vie à trépas, il ne reste plus comme solution que de vous surarmer pour leur rendre la monnaie de leur pièce. Le jeu pullule de bonus dans tous les sens. Et bientôt, votre vaisseau, faisant feu de tous bords, ressemble plus à un arbre de Noël qu'à un honnête engin de combat. Cette puissance de feu n'est pas inutile devant la tâche qui vous attend : sauver la terre, le monde, la galaxie, Maman, *Tilt* et *Console +* ! En espérant que l'animation sera à la hauteur, il ne reste plus qu'à attendre ce petit chef-d'œuvre de romantisme et de douceur angélique ! (*Super Famicom*. Editeur Jaleco. Date de sortie japonaise : septembre).

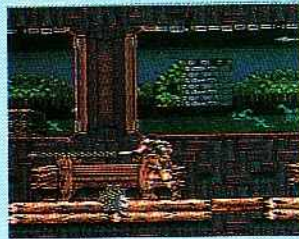
### Akumasho DRACULA

Sous un titre différent, il s'agit en fait de la suite de *Castlevania*. On retrouve donc notre fringant héros qui s'en va explorer les sombres recoins du château de Dracula. Véritable acrobate, à l'aide de son arme, il peut s'accrocher et escalader certains éléments du décor, à la manière d'Indiana Jones et de son fouet. En cours de chemin, il ramasse des armes plus puissantes et des bonus, en atteignant les cièrges que l'on

SUPER FAMICOM



Joe & Mac.



Akumasho Dracula.



Akumasho Dracula.

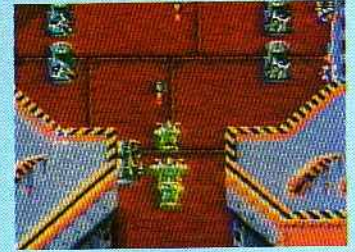


EDF.



EDF.

## SUPER GRAFX - 1941



trouve sur les murailles du château. Les graphismes du jeu sont très particuliers : ils rappellent tout à fait ceux de la NES, avec des couleurs qui bavent un peu et des teintes légèrement glauques. A part cette esthétique volontaire mais « particulière », *Dracula* est classique quant à son scénario mais propose une aventure/arcade amusante (*Super Famicom*. Editeur Konami. Date de la sortie japonaise : octobre).

### JOE & MAC

Adapté d'un jeu d'arcade, ce jeu met en scène les aventures de deux Ninjas des cavernes. Ceux-ci ont beaucoup à faire, les temps étant particulièrement difficiles pour des justiciers de cette espèce. Dans chaque niveau, ils devront libérer une jeune fille mais, pour y parvenir, il leur faudra se battre contre des tribus d'hommes préhistoriques aussi frustrés que brutaux, affronter les dangers de la flore (plantes carnivores...) et de la faune (brontosaurus, divers sauriens, piranhas,

ptérodactyles...). Le jeu est traité un peu comme un dessin animé : les décors rappellent ceux des cartoons américains et les différentes pérégrinations de nos héros sont accompagnées de petites animations du plus bel effet : lorsque Joe découvre un nouvel adversaire imposant, ses yeux sortent presque de ses orbites. En traversant des régions volcaniques, Mac se brûle les fesses et il se met à sauter en l'air dans tous les sens pendant que son arrière-train fume ! (*Super Famicom*. Editeur Data East. Date de sortie : octobre).

### SUPER GRAFX 1941

La version *Super Grafx* de ce jeu d'arcade a été nettement améliorée par rapport à l'original. Les décors sont beaucoup plus fins et les gardiens de fin de niveau, plus travaillés. Le scénario de 1941 est inexistant pour ce shoot-them-up classique dans lequel vous affrontez des vagues d'en-

nemis selon un scrolling vertical. Maniant avec dextérité les anachronismes, il mêle des appareils américains de la Seconde Guerre mondiale avec tout un arsenal beaucoup plus moderne. L'animation des sprites est très rapide et, contrairement à certains jeux sur sa grande concurrente (la *Super Famicom*), les sprites ne ralentissent pas ! Deux joueurs peuvent participer à la même partie. Comme tous les jeux de ce type, les bonus abondent. Ils vous permettent d'améliorer votre puissance de feu et de vous doter d'appareils amis.

Bloquez votre joystick en position tir automatique et laissez-vous entraîner par le plaisir d'un shoot-them-up réussi ! Un jeu qui confirmera les possesseurs de SGX dans l'opinion que si cette console avait plus de jeux, elle « enfoncerait » beaucoup de ses concurrents ! (*Super Grafx*. Editeur Hudson. Date de sortie japonaise : 23 août).

Sayonara !

Banana San





## ALORS QUE D'AUTRES REGLENT LEUR CEINTURE DE SECURITE AVEC "AIR COMBAT" VOUS ETES DEJA A L'ATTAQUE

Avec Chuck Yeager's Air Combat™ vous voilà déjà parti et en pleine action dans un des trois combats aériens les plus terribles de notre histoire : la Deuxième Guerre Mondiale, les guerres de Corée et du Vietnam.

Pas moins de 50 missions historiques permettront de départager les As du reste des pilotes.

Affrontez les meilleurs éléments de la Luftwaffe pendant la Deuxième Guerre Mondiale, attaquez les Sabres dans le ciel au dessus de la rivière Yalu en Corée, et participez à la plus grande bataille aérienne du Vietnam.

Et si ça ne vous suffit pas, vous pouvez, en plus, créer

vos propres scénarios militaires. Choisissez votre avion de combat parmi six des meilleurs chasseurs, sélectionnez votre ennemi, déterminez son niveau technique et décidez lequel de vous deux à l'avantage tactique.

Vous pouvez même mélanger les avions de différentes époques et voir comment vous aborderiez un Mig 21 si, par exemple, vous pilotiez un P51 Mustang.

Comparés à Air Combat, les autres simulateurs de vol ne tiennent vraiment pas la route.



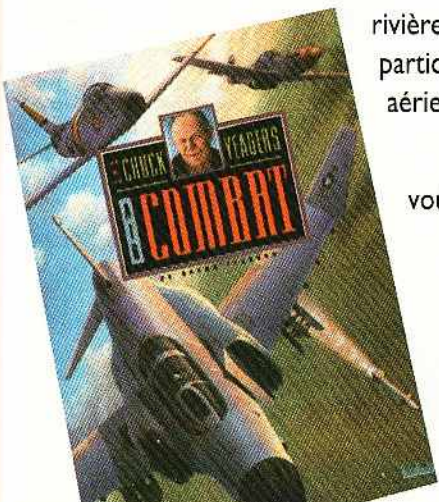
**ACHETEZ DEUX**

jeux IBM/PC parmi les titres suivants: Chuck Yeager's Air Combat™, Castles™ ou Mario Andretti's Racing Challenge™ et

**NOUS VOUS OFFRONS UN JEUX IBM/PC ABSOLUMENT GRATUIT!**

Pour plus de renseignements consultez les coffrets Summer Treasures ou demandez à votre détaillant.

Offre valable jusqu'au 1er janvier 1992, dans la limite des stocks disponibles.



Disponible uniquement sur IBM/PC

**ELECTRONIC ARTS™**

Electronic Arts 11/49 Station Road Langley, Berks, SL3 8YN, Angleterre, Tel: (44)753 49442 Fax: (44)753 46672

# SEGA MEGADRIVE

# LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

**1290<sup>F</sup>**

**La CONSOLE MEGADRIVE**  
+ 1 jeu Altered Beast  
+ 1 manette de jeux



Altered Beast (Jeu d'Arcade)

avec le délirant **SONIC HEDGEHOG !!**  
Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !



**99<sup>F</sup> ou GRATUITE**  
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

**VERSION FRANCAISE OFFICIELLE**  
garantie par le constructeur

### ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329 <sup>F</sup>
CONTROL PAD MEGADRIVE	119 <sup>F</sup>
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379 <sup>F</sup>
ADAPTEUR CARTOUCHES JAP.	120 <sup>F</sup>
CONTROL PAD PRO 1	250 <sup>F</sup>
CONTROL PAD PRO 2	125 <sup>F</sup>

### TITRES A VENIR

Beanball Benny	449 <sup>F</sup>
Danado	449 <sup>F</sup>
Fantasia	449 <sup>F</sup>
Hellraiser	449 <sup>F</sup>
JV WWF Superstars	449 <sup>F</sup>
Stormlord	449 <sup>F</sup>
Street of Rage	449 <sup>F</sup>
Phantasia Star 3	599 <sup>F</sup>
688 Attack Submarine	549 <sup>F</sup>
Twin Cobra	449 <sup>F</sup>
Turrican	449 <sup>F</sup>
Fantasia	449 <sup>F</sup>

Abbrams Battle Tank (Action)	449 <sup>F</sup>
After burner 2 (Arcade)	395 <sup>F</sup>
Air Buster/Aeroblasters (Arc.)	449 <sup>F</sup>
Alex Kidd (Plateforme)	315 <sup>F</sup>
Arrow Flash (Arcade)	389 <sup>F</sup>
Bimini Run (Course Bateau)	449 <sup>F</sup>
Block Out (Réflexion)	425 <sup>F</sup>
Budokan (Arts Martiaux)	475 <sup>F</sup>
Centurion (Stratégie)	475 <sup>F</sup>
Crackdown (Labyrinthe)	389 <sup>F</sup>
DJ Boy (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Dynamite Duke (Arcade)	395 <sup>F</sup>
E Swat (Arcade)	395 <sup>F</sup>
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320 <sup>F</sup>
Faery Tale Adventure	475 <sup>F</sup>
Fantasy Star 2 (Aventure)	599 <sup>F</sup>
Flicky (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Forgotten Worlds (Arcade)	395 <sup>F</sup>
Gaijars (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Gain Ground (Arcade)	389 <sup>F</sup>
Ghostbusters (Action)	395 <sup>F</sup>
Golden Axe (Arcade)	395 <sup>F</sup>
Golf (Sim.)	475 <sup>F</sup>
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475 <sup>F</sup>
Hard Drivin (Course Auto)	449 <sup>F</sup>
J. Madden Football (Foot Amér.)	475 <sup>F</sup>
Joe Montana Foot. (Foot. Amér.)	395 <sup>F</sup>

Ka Ge Ki (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425 <sup>F</sup>
Last Battle (Arcade)	395 <sup>F</sup>
Might and Magic	549 <sup>F</sup>
Midnight Resistance (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Musha (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Mystic Defender (Arcade)	395 <sup>F</sup>
Populous (Stratégie)	475 <sup>F</sup>
Powerball (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Road Blasters (Course Auto)	389 <sup>F</sup>
Rambo 3 (Action)	315 <sup>F</sup>
Shining and Darkness (Dungeons)	449 <sup>F</sup>
Street Smart (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Super Hang On (Sim. Moto)	395 <sup>F</sup>
Super Baseball (Sim.)	395 <sup>F</sup>
Super Thunderblade (Arcade)	395 <sup>F</sup>
Super Volleyball (Sim.)	449 <sup>F</sup>
Sword of Vermillion (Arcade)	599 <sup>F</sup>
Thunderforce 2 (Arcade)	369 <sup>F</sup>
Thunderforce 3 (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Twin Hawk (Arcade)	369 <sup>F</sup>
Wardner Forest (Plateforme)	449 <sup>F</sup>
Warrior of Rome (Stratégie)	549 <sup>F</sup>
Whip Lash (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449 <sup>F</sup>
Wonderboy 3 (Plateforme)	395 <sup>F</sup>

### TOP 20 MEGADRIVE

SONIC HEDGEHOG	395 <sup>F</sup>
Spiderman (Arcade)	425 <sup>F</sup>
Mickey Mouse (Plateforme)	425 <sup>F</sup>
Super Monaco GP (Course F1)	395 <sup>F</sup>
Alien Storm (Arcade)	449 <sup>F</sup>
Wrestler War (Sim.Catch)	449 <sup>F</sup>
Batman (Plateforme)	449 <sup>F</sup>
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395 <sup>F</sup>
Lakers VS Celtics (Basket)	449 <sup>F</sup>
J Buster Boxing (Sim.)	449 <sup>F</sup>
Moonwalker (Arcade)	395 <sup>F</sup>
World Cup Italia 90 (Foot)	315 <sup>F</sup>
Shadow Dancer (Arcade)	475 <sup>F</sup>
Super Basketball (Sim.)	395 <sup>F</sup>
Valis 3 (Arcade)	449 <sup>F</sup>
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475 <sup>F</sup>
Centurion (Stratégie)	475 <sup>F</sup>
After burner 2 (Arcade)	395 <sup>F</sup>
Dick Tracy (Plateforme)	475 <sup>F</sup>
James Pond (Plateforme)	475 <sup>F</sup>
Strider (Arcade)	475 <sup>F</sup>

# Console SEGA MASTER SYSTEM II

**NOUVEAU 490<sup>F</sup>**  
**LA CONSOLE MASTER SYSTEM II**  
+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



### NOUVEAUTES

Summer Games	315 <sup>F</sup>
Ace of Aces	345 <sup>F</sup>
Pacmania	305 <sup>F</sup>
Golden Axe Warrior	345 <sup>F</sup>

### TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345 <sup>F</sup>
Moonwalker	345 <sup>F</sup>
Wonderboy 3	345 <sup>F</sup>
Heavy Weight Champ.	345 <sup>F</sup>
Double Dragon	345 <sup>F</sup>
Cyber Shinobi	345 <sup>F</sup>
Super Monaco GP	345 <sup>F</sup>
Indiana Jones (Action)	345 <sup>F</sup>
World Cup Italia 90	285 <sup>F</sup>
Tennis Ace	325 <sup>F</sup>
Submarine Attack	285 <sup>F</sup>
Danan	285 <sup>F</sup>
Rastan Saga	295 <sup>F</sup>
Golden Axe	345 <sup>F</sup>
Alex Kidd in Shin. World	345 <sup>F</sup>

### CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET)

**890<sup>F</sup>**

+ Alex Kidd + Opération Wolf	265 <sup>F</sup>
PISTOLET SEGA	139 <sup>F</sup>
CONTROL STICK SEGA	109 <sup>F</sup>
RAPID FIRE SEGA	109 <sup>F</sup>
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199 <sup>F</sup>
CONTROL PAD SEGA	99 <sup>F</sup>
ADAPTEUR SECTEUR	175 <sup>F</sup>

### OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99 <sup>F</sup>
Aztec Adventure	99 <sup>F</sup>
Enduro Racer	99 <sup>F</sup>
Fantasy Zone 1	99 <sup>F</sup>
Global Defense	99 <sup>F</sup>
Ninja	99 <sup>F</sup>
Rescue Mission	99 <sup>F</sup>
Secret Command	99 <sup>F</sup>
Super Hang On	99 <sup>F</sup>
Super Tennis	99 <sup>F</sup>
Teddy Boy	99 <sup>F</sup>
Transbot	99 <sup>F</sup>
World Grand Prix	99 <sup>F</sup>

After Burner	325 <sup>F</sup>
Alex Kidd Last Star	295 <sup>F</sup>
Alex Kidd H.T.V.	255 <sup>F</sup>
Altered Beast	345 <sup>F</sup>
American Pro Football	295 <sup>F</sup>
Basketball Nightmare	295 <sup>F</sup>
Block Out Run	345 <sup>F</sup>
Black Belt	285 <sup>F</sup>
California Games	295 <sup>F</sup>
Casino Games	295 <sup>F</sup>
Chase HQ	325 <sup>F</sup>
Cloud Master	295 <sup>F</sup>
Cyborg Hunter	285 <sup>F</sup>
Dick Tracy	345 <sup>F</sup>
Double Hawk	285 <sup>F</sup>
Dynamite Duke	345 <sup>F</sup>
E-Swat	295 <sup>F</sup>
Fantasy Zone 2	295 <sup>F</sup>
Forgotten Worlds	345 <sup>F</sup>
Gauntlet	345 <sup>F</sup>
Ghostbusters	345 <sup>F</sup>
Ghouls n' Ghost	345 <sup>F</sup>
Golfo Mania	345 <sup>F</sup>
Gobvillius	325 <sup>F</sup>
Great Basketball	285 <sup>F</sup>
Impossible Mission 2	325 <sup>F</sup>
Joe Montana Football	345 <sup>F</sup>
Lord of the Sword	325 <sup>F</sup>
Our Run 3D	315 <sup>F</sup>
Paperboy	325 <sup>F</sup>
Phantazy Star	395 <sup>F</sup>
Psychic World	295 <sup>F</sup>
Psycho Fox	325 <sup>F</sup>
Rambo 3	325 <sup>F</sup>
Rampage	295 <sup>F</sup>
Rocky	295 <sup>F</sup>
R Type	325 <sup>F</sup>
Thunderblade	295 <sup>F</sup>
Time Soldiers	295 <sup>F</sup>
Ultima IV	325 <sup>F</sup>
Vigilante	325 <sup>F</sup>
Wonderboy	285 <sup>F</sup>
Wonderboy M.L.	295 <sup>F</sup>



Moonwalker. Incarnez Michael Jackson.  
Dick Tracy. Attention aux truands.



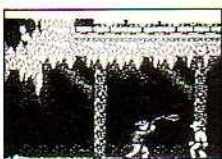
Heavy Weight Champion. Vous devez combattre 5 adversaires.



Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.



Cyber Shinobi. Des combats démoniaques.



Indiana Jones. Une action ininterrompue !

Prix variables, sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles.

# DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

**C**haque mercredi vers  
**17h15 MICROMANIA**  
vous dévoile tout sur  
les jeux dans l'émission **MICRO KID'S**

**Des cadeaux  
délicieux à gagner !**

**Un nouveau magasin MICROMANIA !**  
**MICROMANIA ROSNY 2**

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

**Ouverture  
le 18  
septembre 91**

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu video**  
à cristaux liquide **GRATUITE** pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs

(Offre d'une valeur de 145F, valable au nouveau Magasin Micromania)

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN  
MEMBRE N° 1 234 567



**MICROMANIA**

**MICROMANIA VELIZY 2** **NOUVEAU**  
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DEFENSE** **NOUVEAU**  
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Miroirs . RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de  
jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.  
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niveau -2 Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**  
Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

**Ouvert  
7 jours/7**

**PRINTEMPS HAUSSMANN**  
64, boulevard Haussmann  
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris  
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

**5% de réduction**  
**sur vos achats (\*) avec**  
**la Mégacarte qui vous sera**  
**remise GRATUITEMENT**  
**avec votre prochain achat !**

**Commandez par téléphone ! 92 94 36 00** (Attention! Depuis Paris composez  
le 16 92 94 36 00)

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINTEL 3615 MICROMANIA** **NOUVEAU**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

T2	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)		+ 20 F
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=		F

Nom .....

Adresse .....

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

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

.....

Date d'expiration ...../..... Signature :

**Commandez  
par Minitel  
3615 MICROMANIA**

**Règlement:** Je joins  Chèque Bancaire  CCP  Mandat-lettre  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) .....

**Entourez votre ordinateur de jeux:**  Amstrad 464  Amstrad 6128  Amstrad 464+  Amstrad 6128+  Séga  PC COMP.  Atari ST  
 Amiga  Nec  Lynx  Gameboy  Megadrive  GX 4000  Gamegear

(\*) Sauf consoles - Prix valables sauf erreur d'impression dans la limite des stocks disponibles

# DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

**C**haque mercredi vers  
**17h15 MICROMANIA**  
vous dévoile tout sur  
les jeux dans l'émission **MICRO KID'S**

**Des cadeaux  
délicieux à gagner !**

## La GAMEGEAR la portable couleur SEGA + le jeu Columns **990F**



### TOP GAMEGEAR

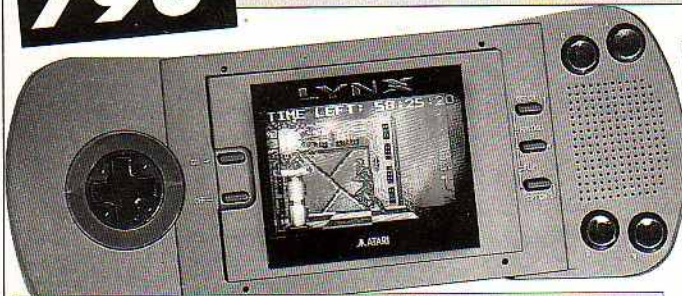
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Wonderboy (Plateforme)	215F
Super Monaco GP (Course Auto)	215F
Psychic World (Arcade)	215F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Papo Breaker (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Sokoban (Réflexion)	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Harewars (Shoot'em up)	245F
Sawweek (Arcade)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Griffin	245F
Waggen Land	245F
Putter Golf	215F

### Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

### Autres titres à venir

Out Run	245F
Ninja Gaiden	245F
Space Harrier 3D	245F
Donald Duck	245F
Golden Axe	245F
Spiderman	245F
Mappy	245F
Gear Stadium	245F
Shinkyoo	245F
Kinetic Connection	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Fantasy Zone	245F
US Mahjong	245F

## **790F** La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)



**La LYNX**  
+ 4 jeux  
(Surf, Bmx,  
Skateboard, Footbag)  
+ adaptateur secteur **990F**

### TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightning (Arcade:Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Arcade:Labyrinthe)	250F
Klax (Réflexion)	290F

### TITRES A VENIR

Ninja Gaiden	250F	Scrapyard Dog	290F	Lynx Casino	290F
Vindicators	290F	Baseball	290F	Xybots	290F
World Class Soccer	290F	Iron Sports Hockey	290F	Viking Child	290F
Tournament Cyberball	290F	Chekered Flag	290F	Ishido	290F
720°	290F	Pinball Shuffle	290F	Ioki	290F
NFL Superbowl foot	290F	All Star Basketball	290F	Bill and Ted's	290F
Grid Runner	290F	Pacland	290F	Dungeons and Dragons	290F
Turbo Sub	290F	STUN Runner	290F		

### ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

### NOUVEAUTES

Block Out (Réflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

## **2390F** + 1 jeu GRATUIT



### TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Legend of Heroe Tomma	395F
Populus	395F
Final Match Tennis	345F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F
S.C.I.	395F
R Type	299F

## La Turbo GT de NEC Un graphisme époustouflant !

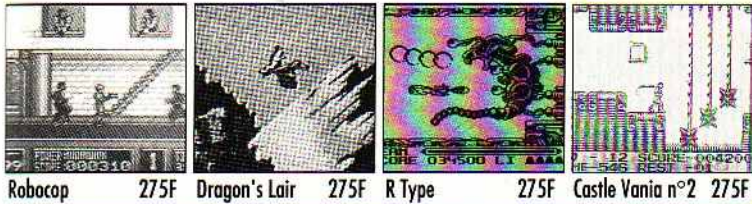
### Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
Power Eleven	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

Burning Angel	345F
Champion Wrestler	395F
Chase HQ	395F
Dead Moon	395F
Download	395F
Dragon Spirit	299F
F1 Circus	395F
F1 Triple Battle	395F
Gun Head	395F
Heavy Unit	345F
Kickball	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of Lord	299F
Mister Heli	299F
Momo Show	299F
Moto Roader 2	395F
New Zealand Story	299F
Ninja Spirit	395F
Ninja Warrior	299F
Opération Wolf	345F

Out Run	345F
Over Ride	299F
Packland	299F
PC Kid	395F
Powerdrift	299F
Psycho Chaser	299F
Puzzle Boy	345F
Puzznic	395F
Rabio Lepus Spécial	299F
Rastan Saga 2	299F
Shinobi	299F
Son San 2	299F
Strange Zone	395F
Super Volleyball	345F
Titan	345F
Toy Shop Boy	299F
TV Sportfooball	345F
Violent Soldier	395F
W-Ring	299F
Zipang	395F

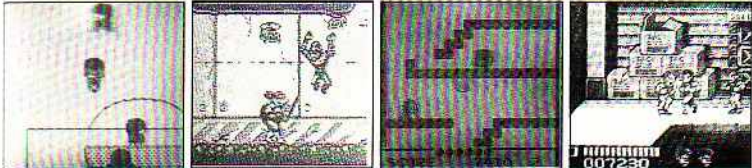
# LES HITS SUR GAME BOY



Robocop 275F Dragon's Lair 275F R Type 275F Castle Vania n°2 275F



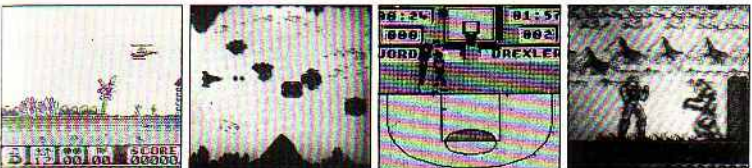
Gremlins 2 275F F1 Race 245F World Cup Soccer 225F Contra Opérat. C 275F



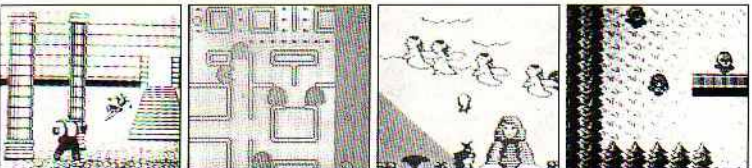
Soccer 275F Turtle Ninja 225F Bubble Bobble 275F Double Dragon 245F



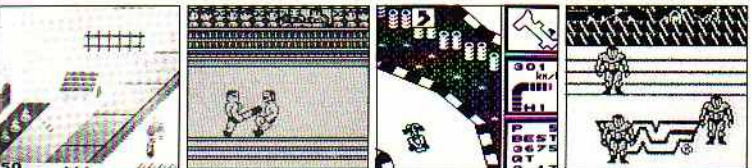
Super Marioland 195F Cycle Grand Prix 275F Skate or Die 275F Duck tales 275F



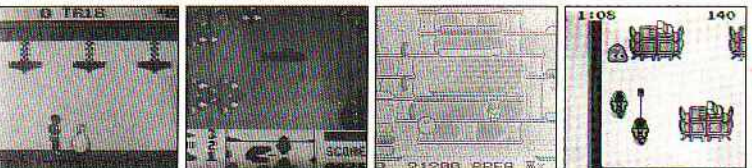
Choplifter n°2 275F Nemesis 195F NBA All Star 275F Hiryu no Ken 245F



Northstar Ken 275F Pacman 245F Maru's Mission 245F Final Fantasy 295F



Paper Boy 245F Pro Wrestler 245F F1 Spirit 275F WWF Super Stars 275F



Rescue of Princess 275F Hunt for Red Oct. 275F Burger Time de L. 275F Ghostbuster 2 275F

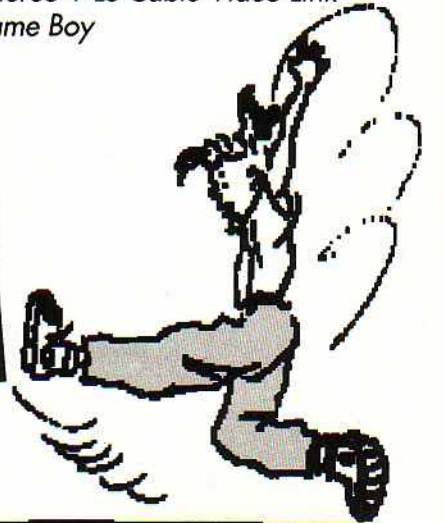


**OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F**

## La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE  
+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy

**CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F**



# MICROMANIA

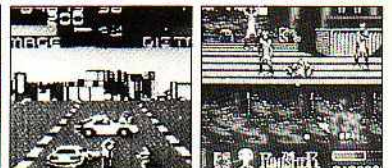
**LE CATALOGUE GAMEBOY N 3 EST SORTI !! Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.**

### Nouveautés

- Beetle juice (Arcade) 275F
- Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F
- Castlevania 2 (Action) 275F
- Days of Thunder (Auto) 275F
- Dick Tracy (Arcade) 275F
- Jordan VS Birds (Basketball) 275F
- Megaman (Arcade) 275F
- Navy Seals (Arcade) 275F
- The Punisher (Arcade) 275F
- The Simpsons (Arcade) 275F
- Soccermania (Football) 275F
- Who Framed R. Rabbit 275F



Megaman 275F Mickey Dangerous 275F



Chase HQ 275F Punisher 275F

© Copyright 1991 Nintendo America Inc. Prix variables selon erreurs d'impression. Tous les droits de stock disponibles.

## L a b o u t i q u e d u G a m e B o y



**LIGHT BOY 275F**  
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



**LOUPE 119F**  
Soyez plus près de l'action !!



**GAMELIGHT 119F**  
Eclairer l'écran de votre Game Boy.



**SACOCHÉ DYNA 275F**  
En tissu plastifié pour ranger votre Game Boy et 25 jeux.



**ETUI PLAY AND GO 190F** Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

# ATARI ST/STE - AMIGA

**GENIAL** SIM CITY + POPULOUS  
299/299F  
**EDITION SPECIALE** 2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Darkman	ST/Amiga	249/249F
Elf		249/249F
Gauntlet 3D		249/249F
Rise of the Dragon		ND/399F
Terminator 2		249/249F
Wild Wheels		249/249F

## TOP 20 ST/AMIGA

Flight of Intruder	ST/Amiga	349/349F
Vroom		249/249F
Midwinter 2		349/349F
Centurion		249/249F
3D Construction Kit		399/499F
Toki		249/249F
Eye of Beholder		ND/299F
RBI 2		299/299F
Gods		249/249F
Flinal Whistle		129/129F
Super Monaco GP		249/249F
Railroad Tycoon		349/349F
Chuck Rock		249/249F
F29 Retaliator		249/249F
Klick Off 2		249/249F
Winning Tactics		79/79F
F19 Stealth Fighter		289/289F
Spirit of Excalibur		299/299F
Ultima V		ND/299F
M 1 Tank Platoon		299/299F

Amos Compiler	ST/Amiga	ND/299F
Architecture 1		ND/199F
Architecture 2		ND/199F
Bard's Tale 3		ND/249F
Battlechess 2		ND/259F
Betrayal		299/299F
Billiard Sim. 2		249/249F
Cadaver		249/249F
Cadaver the Pay Off		159/159F
Cardinal of Kremlin		ND/249F
Champion of Raj		249/249F
Chaos Strikes Back		249/249F
De Luxe Paint Français		599/749F
Dungeon Master		249/249F
F 15 Strike Eagle 2		349/349F
F 15 Desert Storm Sc. Disc		159/159F
Genghis Khan		349/349F

**NRJ 2** 299/299F  
+ MYSTICAL  
+ LIGHT CORRIDOR  
+ CRAZY CARS 2  
+ SHUFFLEPUCK CAFE  
+ PINBALL MAGIC

## AUTRES NOUVEAUTES

3D Master Golf	ST/Amiga	349/349F
Alcatraz		249/249F
Archem		299F/ND
Beast Buster		259/259F
Blade Warrior		259/259F
Carthage		249F/ND
Centurion		259/259F
Cutipoo		249/249F
De Luxe Paint IV		ND/899F
Deuteros		299/299F
Escape from Colditz		299F/ND
Hall of Montuzema		249/249F
Hunter		299/299F
Legend of Billy Boulder		249/249F
Logical		199/199F
Lord of Rings		ND/299F
Mad TV		249/249F
Muds		249/249F
Nascar		349/349F
Powermonger Data Disk		149/149F
R Type 2		259/259F
Rules of Engagement		ND/259F
Silent Service 2		349/349F
Space Quest 4		ND/399F
Tentacle		249/249F
Thunderjaws		249/249F
Zone Warrior		259/259F

Killing Cloud	ST/Amiga	249/249F
King Quest 4		ND/349F
Life and Death		259/259F
Mogpiti Island		289/289F
Meatratraveler 1		349/349F
Mercs		259/259F
Ninja Turtles		249/249F
Panza Kick Boxing		289/289F
PGA Golf		ND/249F
Powermonger		299/299F
Prehistorik		269/269F
Renegade Interceptor		ND/359F
Search for King + Hint		ND/259F
War Zone		249/249F
Wings		ND/299F
Wolf Pack		299/299F

**NOUVEAU** LES JUSTICIERS 3  
299/299F  
+ SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2  
+ BATMAN LE FILM

Vos commandes en direct  
**3615 MICROMANIA**



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

## PROMOTIONS MICROMANIA

Croisière pour un cadavre	ST/Amiga	199/199F
Z-OUT		ND/99F
Supremacy		99F/ND
Turrican 2		99F/ND
Back to futur 3		ND/99F
Masterblazer		ND/99F
Armour-Geddon		179/179F
Super Cars 2		179/179F

Switchblade 2	ST/Amiga	179/179F
Great Courts 2		179/179F
Heroe Quest		179/179F
Lemmings		149/149F
Monkey Islands		179/179F
Beast+ Infestation		99F/ND
Combo Racer		99F/ND
Monthly Python		99/99F
UMS 2		199/299F

### SUPER SIM PACK 149/149F

+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL  
+ TURBO OUT RUN

### LES JUSTICIERS N°2 149/149F

+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL  
+ OPERATION THUNDERBOLT

### SEGA ARCADE TURBO 99F/ND

+ TURBO OUT RUN + CRACKDOWN  
+ SUPERWONDERBOY + THUNDERBLADE

### LES CHEVALIERS 149/149F

+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS  
+ STRIDER + GHOULS'N GHOSTS

## Les Magasins MICROMANIA

**UN NOUVEAU MAGASIN trop génial !!**  
**MICROMANIA . MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

### MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

**NOUVEAU**

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

**NOUVEAU**

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette . Niveau -2. Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 15 78

### MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, avenue des Champs-Élysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile . Métro George V . Tél. 42 56 04 13

**Ouvert  
7 jours/7**

### PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris  
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

**DES SEPTEMBRE  
MICROMANIA SUR FR3 !**

**Chaque mercredi vers  
17h15 MICROMANIA  
vous dévoile tout sur  
les jeux dans l'émission  
MICRO KID'S**

**Des cadeaux  
déments à  
gagner !**

# PC Compatible

## WING COMMANDER 2 399F

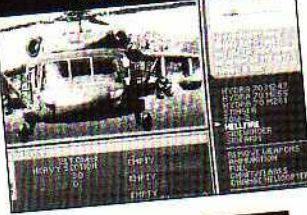
Les Kilrathi contre attaquent !!  
La fabuleuse suite du Hit Wing Commander.



Mission briefing, 0'40" hours.

## GUNSHIP 2000 399F

Vous pourrez gérer jusqu'à 5 hélicoptères au cours de 5 missions en Europe centrale ou dans le Golfe.



## JETFIGHTER 2 399F

Une époustouflante simulation de vol !  
Une animation et une jouabilité délirante !



## EYE OF BEHOLDER 299F

Un jeu de Dragon à la hauteur de Dungeon Master. 12 niveaux déments !



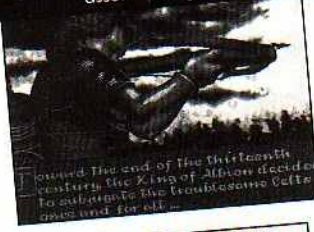
## HEART OF CHINA 399F

Un jeu d'aventure qui vous fera voyager de Hong Kong à Paris



## CASTLES 349F

Il vous faudra être en partie architecte, en partie Général et complètement menteur et assoiffé d'argent !



## SIM CITY + POPULOUS 299F

**EDITION SPECIALE** 2 jeux de stratégie géniaux !

## LEMMINGS 199F

Le Hit des Hits sur ST et Amiga adapté pour le PC Compatible. Un jeu délirant à posséder de toute urgence !

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Billy the Kid	299F
Captive	299F
Corporation	349F
Cybercon 3D	299F
Dungeon Master	399F
Immortal	299F
Legend of Billy Boulder	299F
Narc	299F
Nascar	299F
Pang	299F
Wild Wheels	299F
Z-Out	249F

## TOP 10 PC COMPATIBLES

Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
UMS 2	349F
Rise of the Dragon	399F
Red Baron	399F
Kling Quest (VGA)	449F
Llinks	399F
Wing Commander	349F
Jetfighter 2 (Français)	399F
Sim Earth	399F

## AUTRES NOUVEAUTES

Alcatraz	249F
Archem	349F
Art de la Guerre	299F
Battle Command	299F
Battletech 2	359F
Bloodwych	299F
Chip Challenge	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
F 14 Tomcat	359F
Falcon V 3.0	349F
Gazza 2	269F
Gunship 2000	399F
Killing Cloud	299F
Logical	199F
Mad TV	249F
Magic Candle 2	299F
Overlord	259F
Riders of Rohan	349F
Rules of Engagement	299F
Secret Weapons	349F
The Seige	299F
Thunderjaws	299F

**3615 MICROMANIA !** Suivez votre commande en direct

**SPECIAL COMITES D'ENTREPRISE:**  
Remise de 10% sur tous les logiciels PC aux membres de comités d'entreprise.  
Offre valable dans les magasins uniquement sur présentation de la carte comité d'entreprise.

**SPECIAL IMPORT US:**  
Toutes les semaines, MICROMANIA reçoit les Imports US dès leur sortie !



# MICROMANIA

BP 114 - 06560 VALBONNE  
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00  
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

## OFFRES SPECIALES MICROMANIA

<b>PC GOLD HITS (5P ET 3P) 149F</b>	<b>5 pouces 1/4</b>	
+ Bruce Lee (Arts Martiaux)	STRYX (Arcade)	99F
+ World Class Leader Board (Golf)	BLOCK OUT (Tétris 3D)	99F
+ Ace of Aces (Avion)	NIGHTBREED ACTION	99F
+ Infiltrator (Arcade)		

3D Construction Kit	499F	F 29 Retaliator	299F	Murder	249F
4D Sport Boxing	299F	Final Battle	249F	Nobunaga's Ambition	399F
4D Sport Driving	299F	Genghis Khan	399F	Prehistorik	269F
Battle Master	299F	Golden Axe	299F	RBI 2	299F
Betrayal	349F	Impérium	299F	Rick Dangerous 2	249F
Billiard Sim. N2	299F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Budokan	249F	LHX Attack Chopper	399F	Sorcerers	299F
Castles	349F	Life and Death 2	299F	Space Quest IV	399F
Champion of Raj	249F	Links Bayhill Course	159F	Spirit of Excalibur	349F
Chuck Yeager	349F	Links Boutifull	159F	Supremacy	349F
Command HQ	349F	Links Firestone	159F	Ultima VI	299F
Countdown	299F	M1 Tank Platoon	399F	Wing Com. Miss Disk 1	149F
Crime Wave	299F	Martian Dreams	369F	Wolf Pack	349F
De Luxe Paint 2 Franç.	985F	Medieval Lords	299F	Warlord	299F
Elite +	349F	Megatraveller 1	349F		
F15 Strike Eagle N2	349F	Mig Fulcrum 29	399F		
F19 Stealth Fighter	385F				

## LES NOUVEAUTES D'ABORD



**Thomas JORDAN**  
MEMBRE N° 1 234 567

# MICROMANIA

**5% de réduction sur vos achats (\*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat**

(\* Sauf consoles)

## CDTV: un Amiga grand public

Disséqué sous toutes ses coutures, le CDTV de Commodore laisse un goût d'inachevé. L'aspect technique n'a rien de révolutionnaire. Seule l'interface et la compatibilité sont de qualité. Les nombreuses applications disponibles sont réservées à une partie du public : elles sont en anglais. Difficile dans ce cas d'être compétitif face aux nouveaux CDI de Philips et Sony.



1. Présentation du CDTV : quatre softs et un joystick sont fournis avec.
2. Les télécommandes à infrarouge avec piles émulent aussi bien joystick que souris.
3. Vue de dos : les nombreux connecteurs se révèlent très satisfaisants.
4. Vue de face : peu encombrant, il ressemble étrangement à un magnétoscope.



Le CDTV, nouveau cheval de bataille de Commodore, a déjà fait couler beaucoup d'encre. Et tout ce bruit s'est enflé sans qu'on l'ait soumis à un véritable test. Or, on le sait, la pratique vaut toujours mieux que la théorie. C'est pourquoi nous nous sommes procuré la version française du CDTV afin d'en savoir un peu plus sur cette machine.

Nous l'indiquions dans notre numéro 91, le CDTV est un Amiga 500 pourvu d'un boîtier ressemblant à une chaîne hi-fi et d'un lecteur de CD-ROM. Petite précision technique au sujet de ce dernier : il est considéré par le système comme un disque dur. Cela permet d'assurer un niveau de compatibilité maximal, surtout en utilisant le CDTV comme un Amiga, ce qui est possible par adjonction d'un clavier et d'un lecteur de disquette. Bref, les ca-

ractéristiques techniques n'offrent pas de surprises.

La machine est architecturée autour d'un 68000 cadencé à 7,14 MHz, secondé par divers

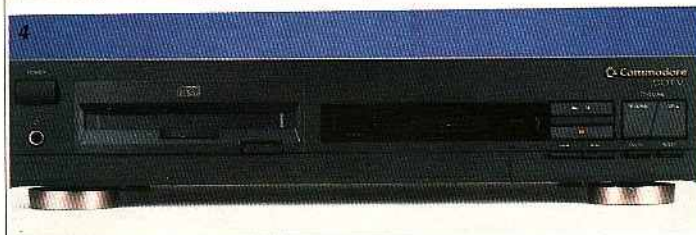
coprocesseurs. Côté mémoire, on se trouve en présence de 512 ko de ROM et de 1 Mo de RAM. Les performances graphiques s'établissent à une résolu-

tion de 512 lignes (pour une fréquence de 50 Hz) avec une palette utilisable de 4 096 teintes en mode HAM. Côté son, les performances n'évoluent pas, au CD près bien entendu. En effet, ce support permet aux développeurs de réaliser une sonorisation à base de sons digitalisés avec le standard de qualité CD audio.

En ce qui concerne les extensions, on retrouve les connecteurs de base de l'Amiga (RS 232, sortie Centronics, et autres) avec, en prime, un connecteur pour lecteur de disquette un connecteur clavier, un second pour souris et joystick ainsi qu'une prise Midi, en entrée et sortie. Ajoutez à cela un lecteur pour carte mémoire d'au maximum 64 ko (qui permettent de sauvegarder des positions de jeu, par exemple), un connecteur dit « vidéo », destiné à recevoir des extensions telles que digitaliseur, genlock, convertisseur de signaux ou autre et un slot d'extension et le tableau sera complet. Côté interface, on peut donc être satisfait.

Il en est de même en ce qui concerne les capacités de connexion du système. Pour la partie image, le CDTV dispose d'un nombre impressionnant de prises diverses : Péritel, RCB numérique mais aussi vidéo composite Pal. Le CDTV peut donc fonctionner sur pratiquement tous les moniteurs et téléviseurs courants. Un bon point.

En ce qui concerne le son, deux solutions : soit il est restitué par l'écran, soit on raccorde le CDTV à une chaîne hi-fi en lieu et place d'un lecteur de CD audio.





Dans ce cas, on dispose d'une qualité de restitution des sons assez impressionnante. Rappelons pour en terminer avec les connexions que tous les câbles nécessaires sont livrés avec la machine, qui est tout de suite opérationnelle.

### PREMIER CONTACT

Une fois la machine mise en place, il reste à mettre l'ensemble en route. Premier détail : le CDTV dispose d'une horloge/calendrier sauvegardée que l'on a soin de mettre à l'heure. Ça peut toujours servir. La seconde opération consiste à paramétrer le système. Réglage du centrage de l'image, de la langue de base et autres s'effectuent par l'intermédiaire d'une page écran située en ROM. Bien entendu, le CDTV mémorise ces diverses données. Evidemment, ces opérations se réalisent par l'intermédiaire du joyypad infrarouge, lien privilégié entre l'utilisateur et la machine. Alimenté par pile, ce pad émule aussi bien une manette qu'une souris. Il offre deux boutons de tir, une flèche de déplacement à la précision contestable, un pavé numérique ainsi que diverses touches permettant de commuter le CDTV en mode CD audio. Cela permet d'assurer, dans ce mode, le pilotage de fonctions comme la lecture, l'arrêt, le retour, l'avance, etc. Dès le départ, on est



5. Le joyypad infrarouge a plusieurs fonctions. Le jeu (flèches de déplacement et bouton de tir) et le transfert du CDTV en CD audio.

déçu par cette commande que l'on peut avantageusement remplacer par un track ball infrarouge, hélas optionnel.

Mais revenons à la découverte de l'univers CDTV avec le lancement de la première application : le disque de démonstration. Première surprise, le CD doit être placé dans un boîtier avant d'être introduit dans la machine. En effet, le lecteur de CD est dépourvu de tiroir. On utilise ainsi le CD un peu comme une disquette qu'on éjecte en appuyant sur une touche mécanique. Au dire de Commodore, cela est plus simple à manipuler pour les enfants. Peut-être, mais la mise en place du disque dans son boîtier n'est pas tout à fait à la portée des plus jeunes...

Une fois le disque introduit, l'application se met en marche. Pre-

mier regret, la lenteur du temps d'accès. Mais cela est habituel sur CD-ROM et Commodore n'y est pas pour grand-chose.

Second étape, on découvre le disque de présentation qui indique comment utiliser la machine. Ce n'est pas trop mal fait et c'est surtout interactif. On peut aller à l'essentiel. Bien, passons aux autres applications.

### LES SOFTS

Quatre titres sont livrés avec le CDTV : *Code de la route*, *LTV English*, *Sim City* et *Music Maker*. Le premier est une application développée en France, destinée à l'apprentissage du code de la route ainsi qu'à l'entraînement à cet examen. L'ensemble est à base d'images digitalisées et l'utilisateur peut à loisir consulter

telle ou telle partie (signalisation, priorités, etc.), sélectionner le test, ou autre. Bref, on choisit l'organisation de ses cours en toute liberté. En outre, l'ensemble est très « auto-école » tant dans la présentation que par la voix utilisée pour les commentaires. Comme pour de vrai, quoi !

Regrettons toutefois que certaines questions soient erronées, tout du moins peu claires ou mal posées. De même, le disque ne fonctionne que si la machine est configurée en français. Or, comme certaines applications ne fonctionnent que si la machine est paramétrée en anglais, l'utilisateur est obligé de faire des allers et retours fréquents au menu de configuration. Pas très convivial tout ça. Mais, une fois de plus, la machine n'est pas directement en cause.

Disons que les éditeurs devraient faire un peu plus d'efforts et que Commodore a tout intérêt à établir une liste d'impératifs que les applications doivent respecter, comme tel bouton pour obtenir de l'aide, tel autre pour accéder à une fonction particulière, etc.

Autre application éducative, *LTV English* se révèle de bon niveau. Il permet de progresser en anglais mais le côté spartiate de l'application peut rebuter. Il souffre d'un manque cruel d'animation, certainement pour des raisons de place mémoire.

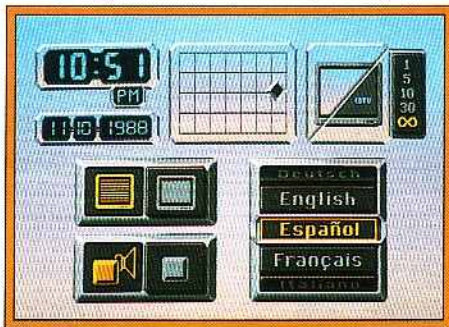
### Deux questions pour une réponse.



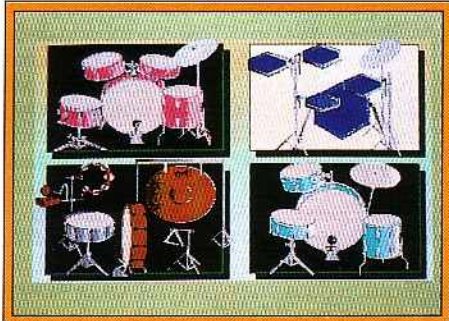
Psycho Killer : excellent mais trop long à charger.



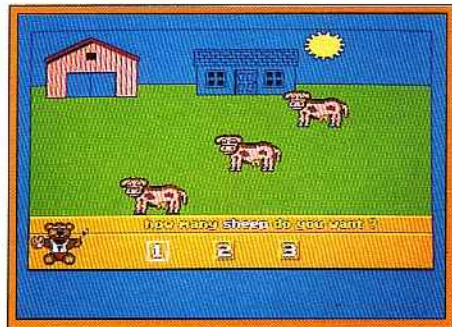
### LTV English est un bon éducatif de langue.



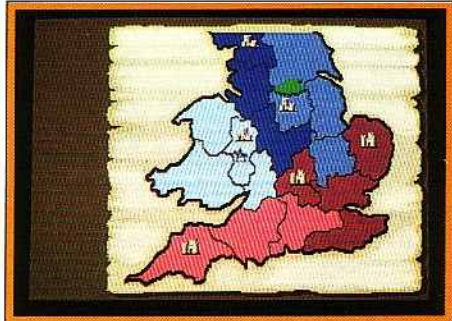
Un soft qui fait du bruit : Music Maker.



### Fun School : un grand classique à la sauce CDTV.

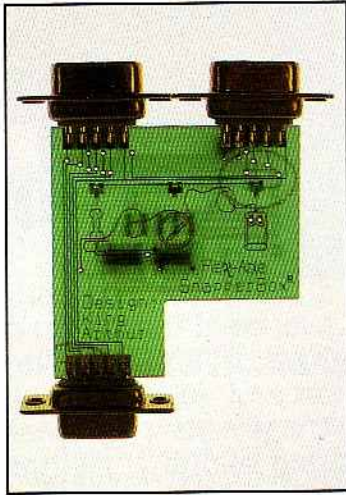


Defender of the Crown : rien de nouveau.



## Bus +

**L'Amiga accepte aussi bien la souris que le joystick, mais cela exige toute une gymnastique pour passer de l'une à l'autre. Conscient de la gêne causée par cet effort, Bus + propose aux paresseux un gadget fort utile qui permet le branchement simultané des deux ustensiles. La sélection se fait par le simple contact d'un doigt sur le dessin imprimé.**



► Outre l'éducatif, le second credo du CDTV est le jeu. Credo qu'il illustre parfaitement *Sim City*. Vous connaissez la version Amiga ? Ajoutez du son numérique, quelques scénarios : voilà la version CDTV. Honnêtement, on pouvait s'attendre à une évolution plus nette mais les éditeurs semblent limiter les investissements. *Sim City* n'est en effet pas un cas particulier puisque *Defender of the Crown*, *Fun School 3* et autres encourent les mêmes reproches.

Dernière application livrée avec la machine : *Music Maker*. Ce soft permet de faire du bruit – ou, selon le talent de chacun, de la musique – avec des sons divers et variés. Les résultats peuvent sortir en Midi ou être directement restitués. C'est simple, facile d'accès et les résultats surprenants. Cela dit, sans la possibilité de sauvegarder, c'est assez limité.

### AU CATALOGUE

Outre les titres que nous venons de citer, diverses applications sont d'ores et déjà disponibles. Commençons par le seul titre qui, à notre sens, tire véritablement parti de la machine : *Psycho Killer*. Ici, on est poursuivi par une sorte de dingue qui ne pense qu'à vous tuer. Images digitalisées avec petites animations et sons qualité CD impressionnant au premier abord. Mais les temps de chargement sont trop longs et le jeu manque de séquences animées de qualité. A l'espace mémoire près, un tel jeu peut parfaitement fonctionner

sur Amiga. Décevant tout de même : on est bien loin de la vidéo méthode CDI.

Autre dada du CDTV : les encyclopédies. Fiches de cuisine (*The New Basics Electronic Cook Book*), manuels des plantes d'intérieur et d'extérieur (*Garden Fax Indoor et Outdoor Plants*), recueils de faits historiques et techniques (série des *Time Tables*) sont présents. Mais, à qui cela s'adresse-t-il ? Certes, cela renforce le côté livre interactif du CDTV. La machine se débrouille toute seule pour trouver l'information demandée. Terminée l'époque où de sommaire en renvoi, on passait des heures à trouver ce que l'on cherchait. Mais toutes ces applications sont en anglais. Seulement en anglais et pour le grand public...

Entendons-nous bien : la qualité de ces applications est passable, mais l'utilisation d'une langue étrangère les réserve à une partie limitée du public. En fait, les éditeurs auraient intérêt à concevoir leurs produits dans une optique plus internationale comme c'est le cas pour *Classic Board Games*. Ce soft permet de jouer aux échecs, aux dames et au jacquet avec, au choix, menus et commentaires dans toutes les langues. Un exemple à suivre même si, de-ci de-là, on découvre quelques belles fêtes de français...

Sur la soixantaine de titres annoncés par Commodore, seule une minorité est véritablement accessible au public. Que voulez-vous qu'un enfant de cinq ans, qu'un cuisinier ou une jardinière fasse d'une application dans une langue qu'il ne connaît pas ? En

fait, seuls certains jeux sont véritablement à la portée de tous, en dehors des logiciels ayant appris le français.

### EN CONCLUSION

Du point de vue strictement technique, le CDTV n'est pas une révolution et la base Amiga est fort présente. Soulignons malgré tout une différence : la disparition des *Guru Meditations* lors des plantages. Et oui, car le CDTV aussi peut planter... En fait, l'apport principal de cette machine tient plus à sa place d'élément central d'une chaîne au-

dio/vidéo. Le CDTV est le premier à tenter de démocratiser la micro en cherchant de nouvelles applications. Mais celles qui sont actuellement disponibles s'avèrent assez décevantes. Un gros effort doit être fait de ce côté-là par les éditeurs. Dans le cas contraire, on voit mal les arguments dont pourra disposer le CDTV face au CDI que Philips et Sony lancent cette année aux Etats-Unis et au Japon, avec, à la clé, un catalogue d'applications extrêmement ciblé et d'une qualité déjà impressionnante, vidéo numérique oblige...

Mathieu Brisou



## Comme dans les salles...

Le style arcade à la maison, c'est ce que propose la société britannique Active. Le Powarcade se présente sous la forme d'une classique borne d'arcade. Prévu pour accueillir la majorité des consoles de jeux disponibles sur le marché (*NES, Sega Master System, Megadrive* voire prochainement *Super Famicom*), le Powarcade est un boîtier de bonne taille intégrant deux manettes avec boutons de sélection, support pour écran, interrupteur général et tiroir d'accès à la console.

De cette manière, l'utilisateur peut sans problème changer de jeu et même stocker ses cartouches à l'intérieur de la borne. Le prix de cet ensemble est, outre-Manche, de l'ordre de 3 000 F sans écran. Précisons toutefois que les moniteurs les plus courants sont utilisables avec ce système. Cependant le prix de l'ensemble paraît malgré tout élevé : avec écran et console, on flirte facilement avec les 6 500 F.

Soulignons aussi que le Powarcade ne dispose pas de haut-parleur. Il faut se contenter des circuits de restitution sonore du moniteur, ce qui ne donne pas toujours des résultats très heureux. Lorsqu'on aime on ne compte pas, mais il y des limites. Surtout à ce prix!

Mathieu Brisou

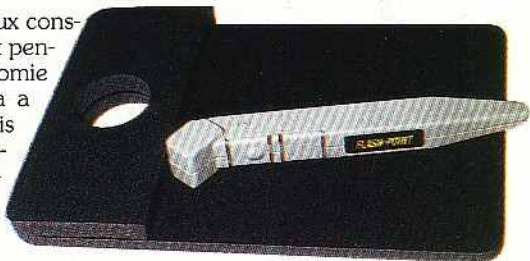
## Lagaf' au Zénith des jeux

L'humour entre de plain-pied dans le monde de la micro-informatique avec le contrat signé par Titus et le comique Lagaf'. Vous vous souvenez certainement de lui : il avait quelques problèmes de lavabo et de bidet. Ce qui ne l'a pas empêché de devenir numéro un au Top 50. Il récidive actuellement sur l'air de *Non, non, ma fille, tu n'iras pas danser*. Si vous êtes attentif, vous avez du reste certainement re-

marqué que le clip de la Zoudiba comporte diverses images issues d'un micro. Dans le genre inspiré de la micro ludique, difficile de faire mieux. Mais, il est vrai que ces écrans préfigurent le logiciel genre plates-formes développé dans le cadre de l'accord entre Titus et Lagaf'. CQFD. Un conseil tout de même : savourez tranquillement ces images car le jeu ne sortira pas avant novembre 1991. Laurent Défrance

## Une souris stylo

De très nombreux constructeurs se sont penchés sur l'ergonomie des souris. Cela a donné les souris dites « ergonomiques », les trackballs et les souris-crayons. La Flash Point fait



partie de cette dernière catégorie. Destinée aux compatibles PC et émulant les souris type Microsoft, elle est accompagnée d'une ribambelle d'accessoires.

Visible dès l'ouverture de la boîte, le tapis spécifique comporte un trou destiné à recevoir la souris, un peu à la manière d'un encrier. Trop gros, le trou n'est pas des plus pratiques et la souris, ou plutôt le crayon, sera le plus souvent posé à côté. Toujours dans la boîte, un lot d'adaptateurs pour pouvoir brancher la Flash Point sur un port série 9 broches ou 25 broches, voire sur le port spécifique des PS/2. C'est un très bon point. Enfin, deux disquettes aux formats 3" 1/2 et 5" 1/4 contiennent les drivers et des menus pour des programmes comme Lotus 1-2-3.

Les drivers fournis semblent cependant assez anciens et refu-

sent parfois de fonctionner, comme par exemple avec Windows 3.0. Les drivers Microsoft sont, eux, reconnus, et permettent d'utiliser la souris correctement. Côté ergonomie, on est encore loin de la perfection. Si elle se révèle très pratique pour travailler avec des menus déroulants, elle perd en revanche toute précision pour ce qui est du dessin : les mouvements trop rapides produisent des dessins relevant plus de l'art moderne que des beaux arts ! De plus, les deux boutons sont assez durs, et on peut faire bouger le curseur en les enfonçant.

En conclusion, une souris est une souris, quelle que soit sa forme, et une « vraie Microsoft » est plus précise et plus agréable (et plus chère !). De toute façon, essayez-la avant de l'acheter.

Jean-Loup Jovanovic

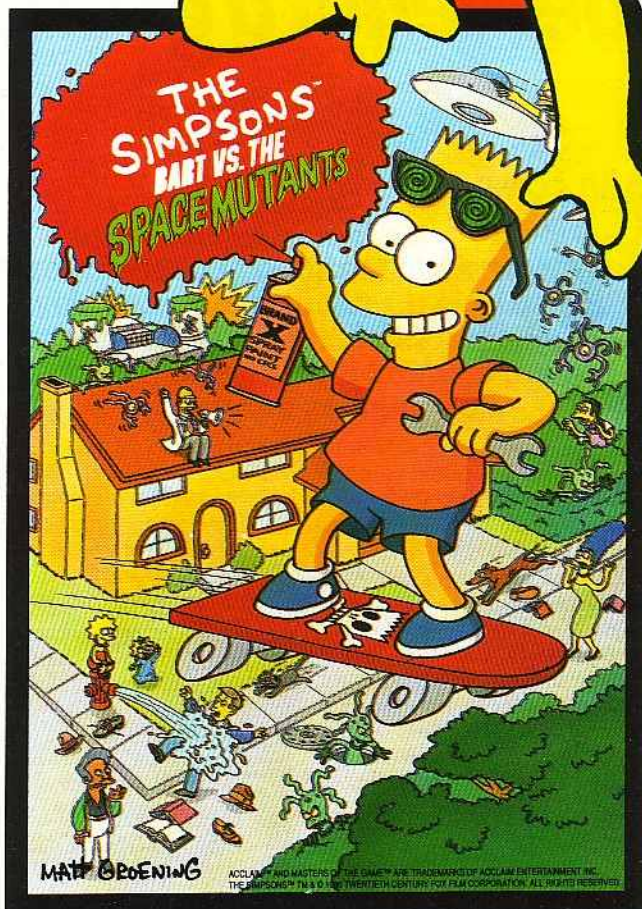
## AT Speed: évolution

Mettre un AT dans son ST et profiter ainsi de la logithèque PC, c'est ce que propose la carte AT Speed C16 avec des performances qui laisseront rêveurs les possesseurs de vieux PC/XT.

Upgrade nous propose un nouvel émulateur PC pour Atari ST : AT Speed C16. Cette nouvelle carte (qui fait suite à celle présentée dans le n° 90 de Tilt) se monte à l'intérieur des ST et STE, y compris pour les STE disposant d'un 68000 carré. La carte dispose d'un 80286, cadencé à 16 MHz, en technologie CMOS, afin de réduire consommation et chauffe. Un emplacement est prévu pour le coprocesseur mathématique, très utile dans certains cas (ray tracing par exemple). La carte est livrée avec DR-DOS 5 et sa documentation.

Les performances annoncées sont très correctes. Ainsi l'indice Norton est de 8.2. Rappelons au passage que cet indice compare les performances d'un compatible PC donné à celles d'un PC 8088 4MHz (les tous premiers PC d'IBM), la note de ce dernier étant de 1. Côté émulation graphique, on retrouve les mêmes modes que la carte précédente, à savoir CGA, Tandy couleur, Hercules, Olivetti, EGA et VGA monochrome. Cet émulateur est, de plus, à même de gérer la carte overscan, disponible depuis quelque temps sur ST. Cela permet

HEY LES KIDS,  
Vous croyez qu'y  
avait qu'à la télé qu'  
j'allais vous  
polluer ?



**ocean**  
**AKkaim**<sup>TM</sup>  
entertainment, inc.

d'afficher alors sans difficulté la totalité de l'écran VGA. Toutefois, il risque d'y avoir les mêmes problèmes de reconnaissance avec les logiciels de jeu qui ne tournent qu'en VGA couleur. Contrairement à la version précédente d'AT Speed, le changement de résolution peut s'effectuer sous DOS et non plus sous TOS uniquement. AT Speed C16 gère totalement la laser Atari et offre 704 ko pour les programmes PC sur un Atari ST de 1 Mo. Sous DOS, une mémoire supplémentaire (2 ou 4 Mo) n'est utilisable qu'en RAM Disk, tandis que Windows 3 est à même de gérer cette mémoire étendue. Le

prix annoncé est de l'ordre de 3 500 F TTC et une mise à jour est prévue. La reprise d'une ancienne carte fait gagner respectivement 1000 F et 1500 F pour les PC Speed et AT Speed ancien modèle. En conclusion, AT Speed C16 représente une solution valable pour ceux qui veulent bénéficier de la remarquable logique des PC dans le domaine bureautique, sans pour autant abandonner leur ST. Pour les jeux, ce choix est moins justifié, l'émulation EGA et VGA monochrome risquant de poser problème avec nombre d'entre eux (carte Upgrade pour Atari ST).  
Jacques Harbonn



**Prix du meilleur gadget : un clavier en carton dont les touches peuvent être marquées au libre choix de l'utilisateur...**

## Petit salon deviendra grand

**THE 4th  
International  
16 BIT COMPUTER  
SHOW**

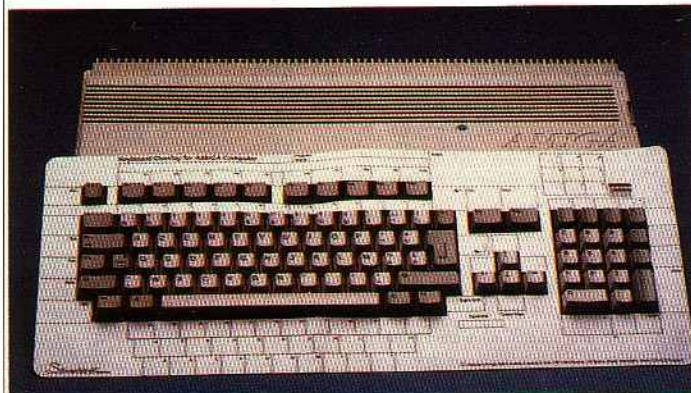
**Le 16 Bits Computer Fair n'est plus. Vive le International 16 Bit Computer Show ! Ce salon, orienté grand**

**public et axé sur les 16/32 bits et sur les PC, s'est déroulé du 12 au 14 juillet au Novotel de Hammersmith. Pour sa quatrième édition, il tentait d'ouvrir ses portes aux compagnies étrangères.**

Première tendance marquante de ce salon : la montée en puissance des extensions. Pour commencer, les cartes accélératrices pour Amiga. Les sociétés Advanced Computer Design et Power Computing proposent une carte à base de 68040. Prix de lancement : 19 990 francs ! A noter que Power Computing présente également son dernier lecteur de disquette, le PC880B. Pour 650 francs, il offre notamment un copieur hard nommé Blitz et un anti-virus hard.

Mais la mode semble être à la vidéo. Ainsi, Editman de Syntrox se veut le plus simple des logiciels de VAO (vidéo assistée par ordinateur) pour Amiga. Pour sa part, Sai Technologies propose deux digitaliseurs pour PC. Le premier se nomme Frame Grabber 1000. Pour environ 4 000 francs, il offre le temps

réel et affiche jusqu'à 256 niveaux de gris. Les images peuvent provenir d'un magnétoscope, d'une caméra ou encore d'un appareil photo à disquette, genre Canon ION. Le second digitaliseur de cette société, Super Vi-



**Sur le stand Roland, une machine à découper les étiquettes adhésives. Arrivera-t-elle à décoller ?**

deo Windows, est plus puissant mais aussi plus coûteux : environ 8 000 F HT ! Côté performances, il n'offre pas moins de 16,7 millions de teintes sur écran VGA. Un superbe produit qu'on aimerait plus accessible.

### LA MAO TOUJOURS D'ACTUALITE

Côté musique, signalons la naissance d'une nouvelle société française (Expose Software) dont le premier logiciel, *Audio Sculpture*, est présenté dans ce numéro. Elle étudie la possibilité de distribuer en France plusieurs compagnies anglaises comme MPH dont le produit phare, la Monster Stereo Cartridge (pour ST) se voit concurrencé par la cartouche Playback de Microdeal. Cette compagnie s'attaque, en outre, au CDTV avec *CDD-Remix*. Ce logiciel permet de passer ses musiques favorites à la moulinette et de sauvegarder les résultats, pourvu que l'on dispose d'un lecteur de disquette. De nombreuses combinaisons sont possibles et on peut même y in-

clure des bruitages préalablement enregistrés. Un logiciel dont l'utilisation se résume à ceci : plus simple, tu meurs ! Notre attention a également été captée par le stand de la société Roland dont le dernier produit est une machine à découper des lettres adhésives. Très compacte, elle s'utilise comme un scanner à main pour digitaliser le tex-



**Super Video Windows.**



**Llamartron (Atari ST).**

te ou le motif à reconstituer sur les bandes de vinyle. La sortie s'obtient en taille réelle, en deux ou trois fois plus grand ou encore en occupant toute la surface de la bande de vinyle. Il est bien entendu possible de la connecter à un micro, Mac ou PC, pour exploiter vos plus belles créations artistiques. Son prix, de l'ordre de 4 500 francs HT, la destine avant tout aux artisans et commerçants, mais diverses applications en matière de modélisme, par exemple, sont tout à fait à sa portée.

## ET SI ON JOUAIT UN PEU ?

Peu d'éditeurs de jeux étaient présents. Signalons tout de même qu'Impressions se spécialise dans les wargames (*Cohort*, *Afrika Korps*, *The Charge of The Light Brigade*, etc.). Le second éditeur présent, Llamasoft, se tourne, quant à lui, vers le shareware. Son dernier jeu, *Llamatron*, est inspiré du célèbre *Robotron*. Mais, Jeff Minter, son créateur, précise que « ce n'est pas une copie, c'est beaucoup mieux ! ». A voir... Signalons qu'il rédige toujours à ses heures perdues sa lettre d'information.

## GADGETS EN TOUT GENRE

Compulink, que nous rencontrons à chaque exposition de ce genre, met sur le marché deux nouveaux produits. Un inverseur de souris pour les gauchers et une commande de tir sophistiquée. Il s'agit d'un boîtier dans lequel on connecte un joystick ou une souris. Une impulsion, comme si on appuyait sur le bouton, est envoyée à intervalles réguliers, réglée par un potentiomètre. Un commutateur permet de choisir le bouton gauche ou droit de la souris.

Les principales applications sont les jeux et démos où l'on appuie souvent sur les boutons. Ces deux accessoires existent pour ST et Amiga.

Pour sa part, la société Sector Software se spécialise dans la communication entre machines. Au catalogue : câbles Amiga/Amiga, ST/Amiga et même QL vers ST et Amiga vers Z88 (ordinateur conçu par Sir Clive Sinclair, s'il vous plaît).

Mais la palme du meilleur gadget revient à un ingénieur de la branche britannique de Thomson : Mel Noonan. Ce fanatique de l'Amiga vénère les simulateurs de vol et s'est aperçu que la plupart des programmes du commerce n'utilisent pas les mêmes touches. L'idée lui est alors venue de créer un couvre-clavier en carton, sur lequel sont dessinées les touches. Il suffit alors, suivant le programme utilisé, de marquer dans chaque case la fonction correspondante et d'utiliser un couvre-clavier par application. Mel a maintenant monté sa société, Silverbird, et commercialise son invention pour environ cinquante francs les cinq pièces. Comme quoi, même l'idée la plus simple

vaut de l'or et peut se transformer en argent...

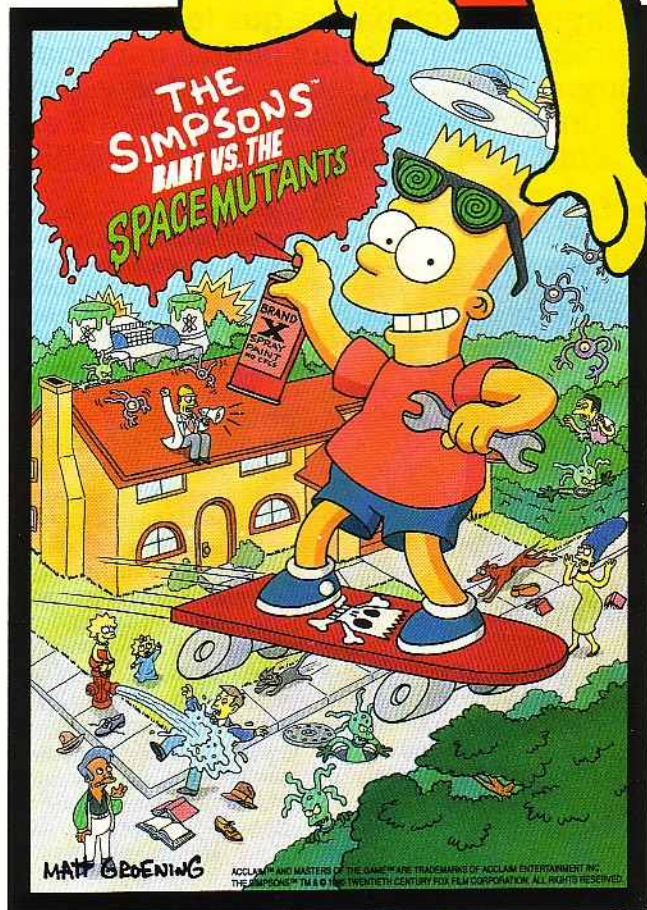
Notre tour du 4<sup>e</sup> International 16 Bit Computer Show s'achève. Plus de 25 000 visiteurs y sont venus se ravitailler en domaine public, disquettes vierges et autres périphériques. Ce nombre, qui croît à chaque édition, rend l'organisateur confiant en l'avenir... La prochaine édition est prévue du 7, 8 au 9 février 1992. David Téné

## Halte aux copies

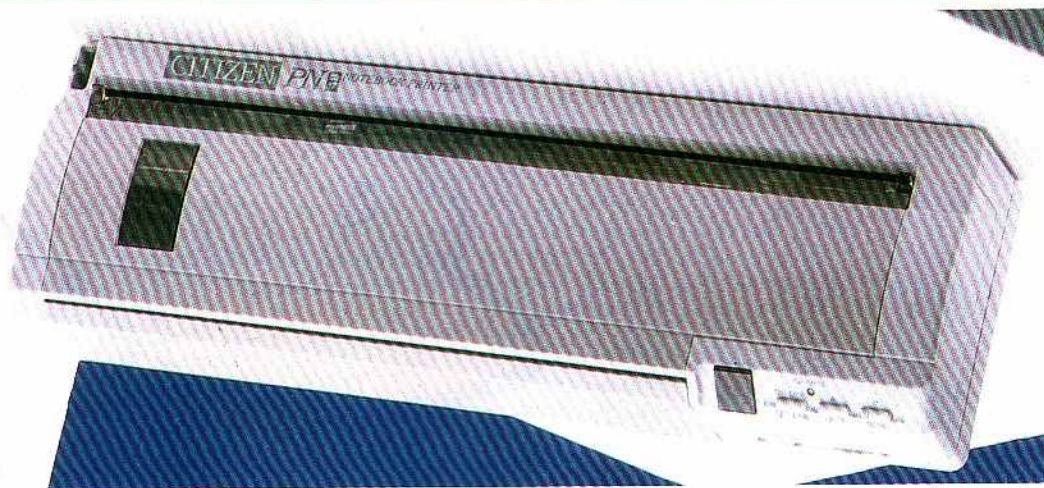
*C'est lors de l'audience publique du 22 mai 1991 que la Chambre commerciale, financière et économique de la Cour de Cassation a rendu un arrêt fondamental à propos du droit de la copie de sauvegarde. A l'origine de cet arrêt, un procès opposant la société La Commande Electronique (LCE) à Artware et PC Mart, importateurs des logiciels Copy II PC et Copy Write. Ces produits permettant la déprotection de produits importés par LCE sont-ils licites au regard de la loi ? Telle était la question posée à la Cour de Cassation. La réponse est nette et sans appel. Certes, la loi permet à l'utilisateur d'effectuer une copie de sauvegarde mais la Cour considère dans ses attendus que « dès lors qu'il (l'utilisateur) a reçu du vendeur copie de sauvegarde, fût-elle unique et protégée contre les reproductions, l'acheteur est rempli de ses droits au regard de l'article 47 de la loi du 3 juillet 1985 ». Autrement dit, si le logiciel dont on se porte acquéreur, qu'il soit protégé ou non, est livré avec une copie de sauvegarde d'origine, le fait d'en effectuer une nouvelle copie est considéré comme illégal.*

*Ce principe de la livraison d'origine de la copie de sauvegarde est utilisé depuis longtemps par certains éditeurs comme Microsoft, LCE et autres. Dans le domaine du jeu, en revanche, nul ne s'y met. Argument : ça coûte trop cher. Il n'en reste pas moins que la fourniture, dès le départ, d'une copie de sauvegarde permettrait aux éditeurs de profiter de cet arrêt qui, rappelons-le, a force de loi. Mathieu Brisou*

HEY,  
J'arrive bientôt  
Sur vos  
Micros!



**ocean**  
**AKkaim**  
entertainment, inc.



## L'imprimante baladeuse...

**Ce n'est pas parce que le prix des imprimantes baisse que le marché se rétrécit. La course aux petites imprimantes autonomes et portables est lancée. Après un règne sans partage, la Diconix est concurrencée par la la Citizen PN 48...**

La Citizen PN 48, que nous avons vu au CeBit de Hanovre, fait beaucoup de bruit dans le petit monde des utilisateurs d'imprimantes. Et pourtant, c'est une imprimante silencieuse (ou presque). Cet aspect n'est plus aujourd'hui une curiosité. Jet d'encre, transfert thermique ou laser, on n'a que l'embarras du choix! Même si ce n'est pas négligeable, la discrétion sonore de la PN 48 n'est pas la plus remarquable de ses qualités.

### TIENT DANS LA MAIN...

L'originalité de la PN 48, c'est sa taille. Présentée comme la plus petite imprimante du monde (29,7 cm x 9 cm x 5 cm), elle est en outre dotée d'une batterie rechargeable. On devine sans peine que les clients visés sont les possesseurs de portables, en grande majorité des hommes d'affaire ou des commerciaux. Ils pourront ainsi se déplacer avec, PC portable et imprimante dans une malette. Citizen enfonce d'ailleurs le clou, puisque la vente de cette imprimante est réservée à des chaînes professionnelles,

type Agena ou PC Warehouse. Il semble cependant que le choix de ce système de distribution, destiné à limiter le nombre d'acheteurs, dépende plus d'un manque de capacité de production que d'une volonté délibérée de rester sur un marché professionnel.

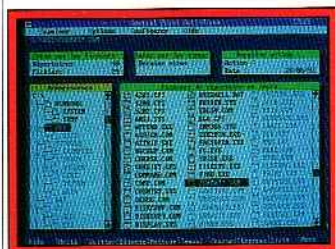
La principale concurrente de la PN 48 est la BJ10e de Canon (voir Tilt n° 88), elle aussi dotée d'une batterie. Bien que leurs technologies soient différentes, jet de bulles d'encre pour Canon et transfert thermique pour Citizen, elles sont toutes deux aussi silencieuses. Le volume réduit de la PN 48 lui donne un net avantage sur la Canon, 50 % plus grosse et plus lourde. Emulations Epson LQ 500/850, IBM Proprinter X24, Nec P6 (en partie) et Citizen pour la PN 48, émulations IBM Proprinter, IBM Graphics Printer plus son propre mode, pour la BJ10e, les deux imprimantes sont assez bien outillées pour fonctionner avec n'importe quel logiciel. La résolution d'impression, de 360 points par pouce, est strictement identique et ne saurait donc les départager.

La PN 48 propose deux modes d'impression selon le type de ruban utilisé. L'un d'eux - qualité normale - permet l'impression d'une centaine de pages format A4, l'autre - dit de haute qualité - ne permet que 25 pages. Chaque ruban coûtant 40 francs, cela revient cher à la page ! L'imprimante elle-même coûte environ 4 000 F avec câble parallèle, alimentation et housse de transport. A titre de comparaison, on trouve la BJ10e aux alentours de 3 000 F, mais sans câble ni housse. On le voit, il est difficile de choisir entre les deux. Nul doute pourtant que la PN 48 rencontrera un succès certain. Non seulement elle est petite, mais en plus, elle est plutôt jolie. Dans le monde fonctionnel de la micro, c'est un atout sans prix.

Jean-Loup Renault

## Les outils du PC

Central Point Software annonce deux nouveautés pour PC et compatibles. La première n'est autre que la version 7 de PC Tools. Ce logiciel développé pour compléter au mieux la version 5.0 de MS-DOS est constitué de divers utilitaires facilitant gestion des unités de disques et



PC Tools version 7.

des fichiers. Récupération de fichiers détruits par erreur, repérage des séquences données dans un ou plusieurs fichiers, formatage rapide, copie de fichiers et autres fonctions sont bien entendu au programme.

De même, la version 7 est en mesure de reconnaître les partitions propres aux versions 4 et 5 de MS-DOS et gère désormais les lecteurs substitués de manière efficace. Dernier point : l'interface utilisateur de cette nouvelle version est la même que celle de MS-DOS 5.0 grâce à la signature d'un accord croisé avec Microsoft.

La seconde nouveauté annoncée par Central Point Software est un anti-virus fonctionnant sous DOS et Windows. Capable de détecter pas moins de 600 virus différents, ce programme est censé détruire ces indésirables avant tout risque important de contamination. Son prix s'avère cependant élevé : un peu moins de 2 000 F HT. Mathieu Brisou

## Sculptez vos musiques



Audio Sculpture (Atari ST).

Présenté dans le dossier sur les démos de notre n° 91, Audio Sculpture se pose en tant que sound tracker du moment, sur toute la gamme Atari, exception faites de TT et Mega STE. Notez que des versions spécifiques à ces machines sont prévues pour le mois de septembre. Programmé par une équipe de développeurs fous, Synchron Assembly, ce logiciel est le premier produit d'une toute nouvelle société, Expose Software (voir article sur le 16 Bits Computer Fair du présent numéro pour plus d'informations). Et il est clair que pour un coup d'essai, il s'agit d'un véritable coup de maître.

Compatible avec la plupart des cartes et cartouches sonores

# Apple: sur tous les fronts

Décidément, Apple fait feu de tout bois ces derniers temps... Accord de licence croisé avec IBM, bruits à propos de nouveaux modèles de Mac aussi bien en haut qu'en bas de gamme, projet de développements avec Sony... Mais, au-delà de ces annonces et autres rumeurs, l'actualité chez Apple concerne avant tout le Système 7 (voir le n° 92 de Tilt).

La version française de ce dernier est enfin commercialisée. Son prix, de l'ordre de 800 F TTC, donne en outre droit à une assistance téléphonique d'un mois. De plus, Apple annonce des reprises pour les possesseurs d'anciens Macintosh, incapables de faire fonctionner cette nouvelle évolution du système Mac. Les possesseurs de Mac 128, 512, XL, Plus et Lisa peuvent obtenir un avoir de 3 000 F sur l'achat d'un LC, II, SI, CI ou FX. Cette offre, valable jusqu'au 25 septembre, est, de plus, à valoir sur l'unité centrale. Moniteur, clavier et carte vidéo sont donc au choix de l'utilisateur.

Autre information majeure chez Apple : Quick Time. Cet ensemble logiciel offre au Macintosh des possibilités avancées de gestion d'images. Ainsi, Photo Compressor est un outil de compression d'images conforme au format défini par le Joint

Photographic Expert Group. Résultat : un taux de compression allant de 10 à 25 fois, sans perte de qualité. Dans le même ordre d'idées, Animation Compressor effectue le même type d'opération pour des images animées créées sur ordinateur, sans limitation de palette ou de résolution. Enfin, Video Compressor fait la même chose mais avec des images vidéo et permet le visionnage en temps réel sur tout Mac doté d'un MC 68020 sans aucune extension matérielle supplémentaire. Soulignons que Quick Time introduit de nouveaux formats de fichiers correspondant à la manipulation de ces animations. Concrètement, la venue de Quick Time permet d'imaginer une foule de perfectionnements aux applications existantes. Ainsi, un système d'aide pour un traitement de texte, par exemple, peut désormais mettre en œuvre des images animées. Quick Time sera commercialisé courant 1991 en deux versions. La première est destinée aux développeurs, la seconde aux utilisateurs. Le prix de ces ensembles n'est pas encore évoqué pour le moment. Vous pourrez très bientôt voir ce produit de plus près à la prochaine Apple Expo qui se tiendra du 18 au 21 septembre 1991, au CNIT à Paris. Mathieu Brisou

comme ST Replay ou MV16, Audio Sculpture respecte le style « soundtrack » sur Amiga. Résultat, une très belle présentation d'ensemble qui se paie parfois par un manque évident de convivialité. C'est le cas, par exemple, de l'éditeur graphique qui ne s'avère pas des plus agréables. Autre défaut de ce logiciel : le lancement à partir d'un disque dur est assez astreignant.

Mais on oublie vite tout cela au regard des nombreuses options dont il dispose : gestion du port Midi en entrée et sortie, édition sur portée musicale, synthétiseur vocal en anglais, éditeur de sons permettant la modification en temps réel d'un échantillon. De plus, Audio Sculpture accepte les

modules musicaux provenant de l'Amiga et aussi du TCB tracker. En ce qui concerne la reproduction des morceaux, il est en mesure de restituer des sons à la vitesse de 50 kHz sur 8 bits et en stéréo sur un STE. Enfin, signalons que modules exemples et routines en assembleur, GFA basic et STOS basic sont fournis afin de tirer parti, dans le corps de vos programmes, des capacités de ce sampler.

En conclusion et malgré quelques défauts, Audio Sculpture plaira aux musiciens mais aussi aux programmeurs désirant rajouter une touche musicale à leur création (disquette Expose Software pour ST/STE, prix : D et E). François Julienne

## Pour quelques pixels de plus...

Bus + annonce la venue de deux cartes graphiques pour Amiga. Nommée Ham E et Ham E+, elles offrent respectivement une résolution de 384 x 560 et de 768 x 560, en pas moins de 16,7 millions de couleurs ! Ces cartes fonctionnent parfaitement avec un écran Commodore 1084S et se révèlent fort accessibles. Elles sont commercialisées à un peu moins de 3 300 F pour la première et moins de 5 000 F pour la seconde. Ce prix inclut, en outre, un logiciel qui permet de travailler sur un espace maximal de 32 767 x 32 767 pixels et gère les formats Targa, GIF mais aussi IFF 24 bits. Bref, de quoi faire rêver les amateurs de graphismes sur Amiga. Mathieu Brisou

## La fuite en avant

C'est désormais officiel : Atari cesse tout développement sur son projet de console de jeu à base de 68000. Connue sous le nom de code de Panther, cette console devait être la réponse d'Atari aux derniers développements nippons en la matière. L'arrêt tient à plusieurs raisons. La première semble venir des problèmes financiers que rencontre Atari actuellement. La seconde tient à des performances jugées insuffisantes pour contrer efficacement la Super NES de Nintendo. D'où l'annonce d'un nouveau développement : la Jaguar. Cette console devrait être à base de technologie RISC et disposer d'un processeur de 64 bits, pas moins. Ces chiffres sont considérés comme excessifs par de nombreux observateurs mais divers bruits commencent à se faire jour dans le petit monde de la micro. En fait, la Jaguar disposerait bel et bien d'un processeur 64 bits en RISC mais il serait chargé du graphisme. Le microprocesseur central serait, lui, un membre de la famille 68000 de Motorola. Reste que ces informations sont à prendre avec les plus extrêmes réserves. M.B.

PLUS  
HAUT QUE



STAR  
STAR





## Le Dragon prend son envol

La version française du magazine américain Dragon vient tout juste de faire son arrivée dans notre beau pays. Au sommaire du numéro 0, des articles (traduits ou originaux), sur les dragons, bien sûr, mais aussi sur les cyborgs de Blade Runner et les elfes noirs... Dragon se veut touche-à-tout et y réussit très bien. L'amateur de fantastique et de science-fiction, qu'il soit passionné de cinéma, de BD, de jeux de rôle ou de micro, y trouvera son compte. La maquette est très agréable avec de nombreuses illustrations couleur absolument magnifiques. A peine sorti de sa coquille, le Dragon ne manque pas de souffle, on peut même déjà dire qu'il pète le feu (elle est vaseuse, je sais, mais je n'ai pas pu m'en empêcher...).  
Dogue de Mauve

## Une manette de plus

Bien connue pour ses souris, la société Logitech annonce la venue en France d'une manette de jeu d'origine Gravis pour IBM PC, Apple II, Amiga, Atari ST et Amstrad CPC. Disponible en deux présentations différentes (noir ou transparent), le Switch Joystick dispose d'un boîtier renforcé par du métal afin d'augmenter la solidité. Il est livré avec un cordon de deux mètres de long, une première ! Proposée à un peu moins de 500 F pour PC et Apple II, elle est à environ 400 F pour les autres versions. En complément, Logitech annonce une carte joystick pour PC nommée Eliminator Game Card. Cette dernière peut recevoir deux manettes et a la particularité de disposer d'un réglage de vitesse en fonction de la cadence processeur de la machine sur laquelle elle est connectée. Ce réglage s'effectue par l'intermédiaire d'un boîtier raccordé à la carte par un câble. Son prix est inférieur à 400 F dans la version PC/AT contre 600 F pour la version PS/2.  
Mathieu Brisou

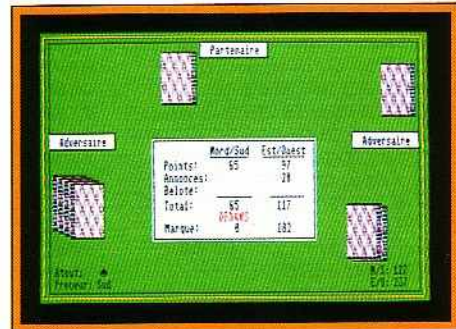
Gravis : solide et de bon goût.



## La belote

Après le bridge classieux et le poker un peu voyou, la populaire belote attire enfin les programmeurs. Mais la belote sans triche et sans dispute, est-ce encore la belote ?

Une petite partie de belote, cela vous tente ? Voilà une activité pas très pédagogique, me direz-vous. Quoi qu'il en soit, on peut saluer la performance de l'équipe Colorado Technologies pour la première réalisation informatisée de ce célèbre jeu de cartes. La partie se déroule conformément aux règles de la Fédération Française de Belote. Vous vous retrouvez donc dans les conditions traditionnelles du jeu à quatre : votre partenaire se trouve en face de vous et les adversaires de chaque côté. Le premier donneur est tiré au sort, les cartes sont battues et distribuées avec un réalisme qui ferait pâlir Marcel Pagnol ! Vous pouvez visualiser votre jeu et, en fonction de celui-ci et de la carte retournée, prendre ou pas. Mais il ne faut jamais perdre de vue que vous avez un partenaire qui peut vous aider. Si l'ordinateur vous assiste dans le tri de vos cartes et la présentation des annonces de tous les joueurs, il ne vous aide pas dans le choix de la carte à jouer. En re-



Trop téméraire, la donne est perdue !



Un jeu facile à apprendre et à jouer.

vanche, il refuse les cartes que vous n'avez pas le droit de présenter. En outre, il vous donne toujours le choix de déclarer ou non vos annonces. Que vous ayez pris ou pas, la partie se déroule en fonction de la prise du joueur concerné, et, bien entendu, le but du jeu est de réaliser le plus de points possible. A la fin de la partie, l'ordinateur totalise tous les points, annonces comprises.

• Great Courts 2 semble être la nouvelle référence dans le domaine. Un grand bravo.

GEN 4 / Gen d'Or 96 %

• La plus complète des simulations de tennis à ce jour.

Tilt 18/20

• Great Courts 2 est un soft incontournable pour les amateurs de bonne simulation sportive.

Joystick 92 % Mégastar

• Des paramètres comme la condition physique, les points faibles de l'adversaire, entrent également en ligne de compte. Bref, un nec plus ultra.

Tennis de France

• Cette simulation sportive se hisse à un rare niveau de qualité.

Top Soft Micronews



• 1 à 4 joueurs.  
• jouabilité encore accrue autorisant tous les coups : lob, coup droit, revers, smash...

• Graphismes et bruits encore plus réalistes.  
• Mode d'entraînement très puissant.

PRÊT POUR UN NOUVEAU DÉFI ?

GREAT COURTS remet son titre en jeu !

GREAT COURTS 2

UBI SOFT

Entertainment Software



ST PC AG

36 15 USA



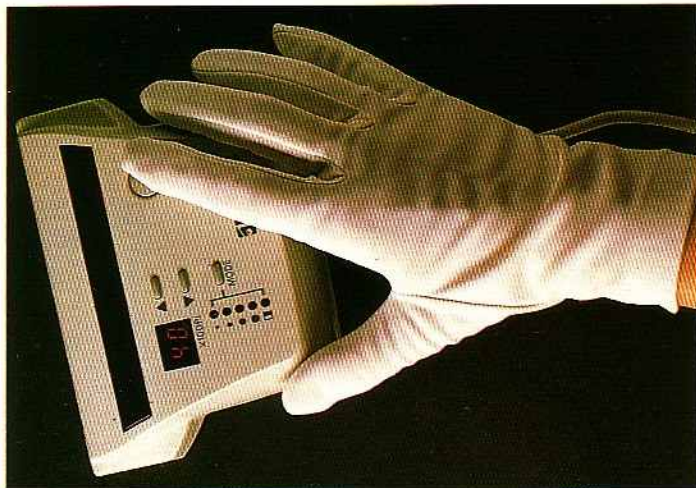
Voilà un bon programme et la seule chose qui peut manquer, ce sont les épiques disputes, mais on ne peut pas tout avoir ! Un regret tout de même : la présentation spartiate de l'ensemble se révèle décevante (disquette Colorado Technologies pour Atari ST, compatible PC, Amiga).

Brigitte Soudakoff

## Handy pour tous!

**Un handy scanner n'a rien de surprenant. Mais un scanner à main en couleur, pas cher, et pour Mac, voilà qui est exceptionnel !**

Le Handy Scanner pour Atari ST dispose désormais d'un logiciel de reconnaissance de caractères. Il s'agit d'une version spécifique de Reading Partner capable de traiter toute image au format IMG avec élimination des



graphismes, reconnaissance de la mise en page, etc. Inclus dans le pack Handy Partner OCR (comportant scanner et logiciel de retouche pour un peu moins de 2 500 F TTC), ce programme peut être acquis sous forme de mise à jour par les possesseurs de Handy Scanner. Il coûte alors un peu moins de 500 F.

Autre nouveauté Upgrade : le Wizard Scan. Il s'agit d'un scanner à main pour Macintosh disposant d'une fenêtre de saisie de 105 mm de large capable de co-

der les images sur... 24 bits ! Il permet donc de numériser des documents avec pas moins de 16,7 millions de couleurs en 200 dpi. Plus particulièrement destiné aux modèles couleur (à partir du LC), il est proposé pour une période limitée à un peu moins de 5 000 F TTC (comptez 1 000 F de plus par la suite). Il est livré complet, avec boîtier SCSI et logiciel disposant de divers filtres et gérant les effets de séparation de couleurs. A noter, en outre, qu'il limite les effets de tremblement.

Enfin, le Wizard Scan est aussi capable de numériser selon des résolutions allant de 100 à 400 dpi avec un nombre de teintes plus limité. De plus, ce scanner dispose en option d'extensions Photoshop moyennant 1 000 F de plus et qu'il est aussi proposé sous forme de pack avec Wizard Paint. M.B.

## Démos sous le soleil

*L'actualité des démos pour les mois de juin et juillet n'est pas très florissante. Normal : le soleil resplendit... On peut toutefois noter la sortie, sur Atari ST de Things Not to Do du groupe Inner Circle. Cette démo amusante et gore se compose d'écrans avec commentaires et séquences de combat de karateka. Elle annonce la sortie future (début 1992) de la Genetix demo. Notez aussi que La Snork sur Atari ST est inscrite aux abonnés absents et l'on ne sait si, finalement, elle sortira un jour. Quant à la Transbeauce II, elle est attendue pour fin septembre, voire début octobre. Pour conclure, signalons que la naissance de Ventura, des Overlanders (NDDOC DEMO chut !) est prévue pour la fin de l'année. En ce qui concerne l'Amiga, nous n'avons reçu qu'une seule démo ! Mais pas*

*n'importe laquelle ! Virtual Worlds est la seconde production de Thomas Landpur. Ce personnage a recidivé avec la 3D mais, cette fois, a fait appel à des collaborateurs. Cette démo se divise en deux parties. La première démontre les possibilités de ses routines 3D (3D Circle), la seconde impressionne le spectateur. Scénario, graphisme, programmation et sons en font un véritable mini film de SF. Une très belle démo à vous procurer le plus rapidement possible ! Pour conclure, rappelons que du 1<sup>er</sup> au 4 août a eu lieu la CCI 2 de Delta Force (sur ST) en Allemagne. Nous vous présenterons la démo développée à cette occasion et ferons un rapport complet de cette réunion dans notre prochain numéro.*

François Julienne

## Livres et micros

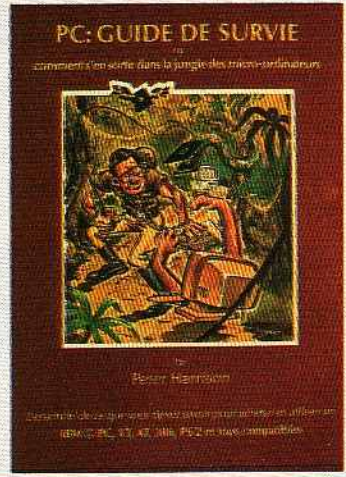
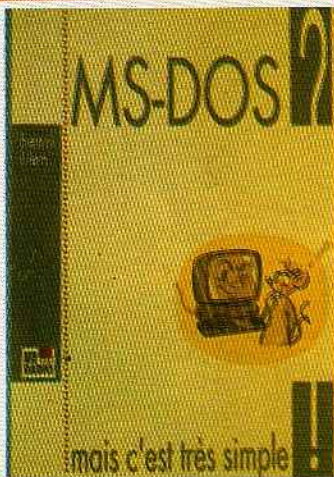
### Le grand livre des imprimantes PC

Nous sommes nombreux à encourir chaque jour les caprices d'une imprimante « presque compatible », disposant de « presque assez de mémoire » et acceptant les papiers « presque normaux ». Il était temps qu'un livre fasse de façon exhaustive le tour de la question. C'est mainte-



**PLUS FORT QUE...**





nant chose faite avec ce *Grand livre des imprimantes PC*.

Comme son nom l'indique, cet ouvrage s'adresse principalement aux possesseurs de PC mais de nombreuses astuces pourront aussi servir sur ST ou Amiga. Bien qu'un peu confus, il fourmille littéralement d'informations qui, si elles s'avèrent parfois difficiles à trouver au milieu des tableaux et listes de codes, seront d'une utilité majeure pour une utilisation optimale des cent modèles d'imprimantes décrits.

Vous désirez savoir quel réglage doit avoir tel port série ? Ou les marges retenues par telle imprimante ? Ou encore le grammage maximal utilisable ? Toutes ces informations sont indiquées, de façon lisible et en bon français (ce qui n'est pas toujours le cas des documentations !). Les codes de contrôles ESC/P (Epson) et IBM sont décortiqués et leur utilisation analysée à l'aide d'exemples simples.

Ce livre explique aussi comment configurer une imprimante pour Windows et pour les principaux traitements de texte, comment gérer les polices de caractères et les graphismes, et donne de nombreux conseils.

Cet ouvrage est en outre accompagné d'une disquette comportant une dizaine de programmes, qui permettent la définition de polices imprimante, la gestion de tables de caractères (graphiques ou accentués) ou encore de piloter une imprimante via un programme résident. Bon point : ces programmes sont accompagnés de leurs sources ! (Ralf Ockenfelds ; édité par Micro Application ; prix : C, avec la disquette).

## MS-DOS ? Mais c'est simple !

Complément du *Guide de survie*, cet ouvrage se penche, plus que le précédent, sur l'utilisation quotidienne du DOS. Malgré les illustrations humoristiques qui le parsèment, ce livre se révèle d'une lecture moins plaisante. Mais, surtout, il est souvent difficile d'y trouver l'information recherchée. Illogique : edlin (qui n'est plus fourni avec DOS depuis déjà quelque temps) est utilisé pour la description de la modification des fichiers textes (batches, config.sys et autres), alors que le shell du DOS 4.0 est succinctement présenté en fin d'ouvrage. Je ne conseillerais ce livre qu'aux réfractaires des manuels DOS, qui désirent une présentation moins académique des instructions (Henri Lilien ; éditions Radio ; prix : B).

## Programmer avec GFA basic et assembleur

Apparu il y a déjà quelque temps, GFA assembleur est l'outil idéal pour gérer les ressources matérielles du ST. Ce langage étant assez complexe à programmer, ce livre expose comment interfacer le GFA assembleur avec le basic du même nom. Une bonne moitié du livre initie à l'assembleur 68000 ainsi qu'à son utilisation sous basic. De nombreux exemples facilitent la compréhension de ces notions parfois ardues. Une seconde partie, plus

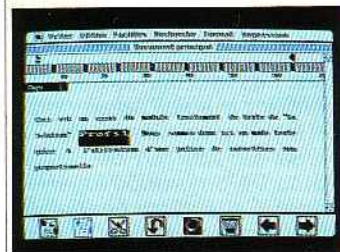
courte, approfondit l'utilisation du basic. Suit un certain nombre de chapitres traitant des principales utilisations du couple basic/assembleur. Traitement des chaînes de caractères, traitement des graphismes (rotation, agrandissement et conversion), description du format graphique GEM sont notamment abordés. Très complet, cet ouvrage s'adresse avant tout aux programmeurs ayant déjà une certaine expérience du GFA basic. Ils apprendront à passer outre les limitations de ce langage (Dietmar Schell, Ull Weldle ; édité par Micro Application ; prix : C, avec disquette).

## PC: Guide de survie ou Comment s'en sortir dans la jungle des micro-ordinateurs

Destiné à ceux qui désirent acheter ou utiliser un PC et qui ne connaissent rien aux ordinateurs, ce *Guide de survie* présente de façon progressive et structurée tout ce dont on a besoin pour commencer. Après une introduction sur le matériel (qu'est-ce qu'un disque dur, un lecteur de disquette, et autre) fort bien faite et agrémentée de nombreuses illustrations, ce livre passe en revue les principales fonctions du DOS et explique leur utilisation à l'aide de nombreux exemples très clairs. Formatage de disquettes, manipulation des fichiers et répertoires sont ainsi présentés. Notez que des exercices permettent de vérifier votre progression. Suivent deux courts chapitres, l'un expliquant le fon-

ctionnement d'un ordinateur, l'autre la communication entre ordinateurs. Pour finir, des annexes décrivent les principales fonctions du DOS et la répartition des touches en fonction des différents claviers (84 et 102 touches). Ce livre, qui peut être accompagné d'une disquette contenant plusieurs programmes, s'adresse aux néophytes en micro-informatique. Il est clair, facile d'accès et contient toutes les bases nécessaires pour utiliser un PC (Peter Harrison ; éditions Radio ; prix : B).

Jean-Loup Jovanovic



## THOMSON VERS MAC : LE BON PROFIL...

Récupérer les fichiers texte des Thomson vers les PC, la *Solution Profil* le permet déjà depuis quelques temps. C'est maintenant le Mac qui récupère ces mêmes fichiers. Le plus étonnant, c'est de voir *Paragraphe* sur l'écran du Mac : un traitement de texte qui n'est pas proportionnel ! Une vraie révolution pour cette machine affichée comme le symbole du wysiwyg.

# Les compilations de la rentrée...



Bon, c'est clair : Ubi fait le forcing et nous submerge de compilations en reprenant des jeux qui ont marqué ces dernières années.

Commençons avec *Air Combat Aces*, qui réunit, comme son nom l'indique, des simulateurs de vol. La version 16 bits (ST, Amiga et PC) propose l'excellent *Falcon*, le tout aussi bon *Gunship* et le toujours excellent *Fighter Bomber*. Dire qu'il y a quelques mois, il fallait déboursier 300 F pour chacun et qu'on peut maintenant acquérir les trois pour ce même prix ! Les amateurs de pilotage et de combats aériens ne doivent pas passer à côté.

La version CPC comporte *Fighter Bomber* et *Gunship*, auxquels s'ajoutent *Spitfire 40* (combat), *Gee Bee Air Rally* (figures acrobatiques) et *Flight Simulator* (un simulateur de vol à ne pas confondre avec le *Flight Simulator* de Microsoft).

Pour sa part, *Fast Lane* propose des courses automobiles sur ST, Amiga et PC. *Stunt Car Racer*, qui apparaît dans la moitié des compilations Ubi, est toujours aussi excellent. Idem pour *Ferrari Formula One* et pour *Vette !* (une course de Corvettes dans les rues d'une ville). Signalons aussi le très bon *Hard Drivin'* ainsi que le moyen *Highway Patrol*.

Passons maintenant à l'aventure avec une compilation nommée fort à propos *Aventures extra-*



ordinaires. Elle existe pour ST, Amiga, PC et compatibles. Au menu : *Iron Lord*, un jeu d'aventure médiéval qui, à défaut d'être bon se révèle fort beau ; le déliant *Zak Mac Kracken* (un de mes jeux préférés) ; *Manoir de Mortevielle*, une enquête policière

qui a quelque peu vieilli et *Rocker Ranger*, beau et ennuyeux. Seul *Zak* peut justifier l'achat de cette compil.

Pour finir, Les Costos proposent quatre jeux d'arcade sur ST et Amiga, six sur CPC. Dans l'ordre d'intérêt : *Rick Dangerous II*, dur mais génial, *Flimbo's Quest*, jeu de plates-formes très sympathique, *Twin World*, beau mais moins amusant et *Munsters*, un célèbre inconnu que je n'ai pas eu l'occasion de voir. La version CPC comporte, en plus, *Popeye 2* et *Andy Capp*, deux jeux tirés de bandes dessinées.

Allez, pour le plaisir, une cinquième : *Ultimate Collection* (rien que ça !) comporte deux bons jeux, *Great Courts* et *Stunt Car* (ce doit être la 127<sup>e</sup> compilation

Ubi à intégrer ce titre : bientôt le *Guinness des Records*), et quatre jeux moyens ou nuls : *Zombi*, *Skateuars*, *AMC* et *After the War*. C'est sur CPC uniquement. Pour les prix, comme d'habitude, PC/ST/Amiga : prix C ; CPC : prix B. Jean-Loup Jovanovic

## Kid's School

### Calcul primaire

Eh oui mes petits amis, il va falloir reprendre son cartable et le dur chemin de l'école ! Bon, pour recommencer en douceur, je propose aux courageux élèves de primaire ce programme de mathématiques conçu par Micro C qui vous propose un choix entre Opérations et Calculs. Dans le premier cas, on vous

propose de vous rafraîchir la mémoire et de travailler toutes les opérations (addition, soustraction, multiplication et division), avec ou sans retenue. Un test vous permet d'évaluer vos connaissances sur l'ensemble des quatre opérations. L'option Calcul est nettement plus intéressante, car il y est beaucoup plus question de jeu. En effet, un challenge vous est proposé pour mettre à l'épreuve



**LE HEROES DES HEROES!**  
Sortie nationale  
le 30 octobre  
chez tous les revendeurs.

Disponible sur Amiga - Amstrad CPC Atari - IBM PC et Comp.

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster !! Retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Reuil.

- OUI je commande 1 ou ... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris)
- OUI je commande 1 ou ... Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris)

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
C.P. : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,30 FF.



1



3



2



4

1. **Calcul Primaire (ST).**

2. **Accompagnement Scolaire, ADI (ST).**

3. **Vocabulearn (PC).**

4. **Je m'éveille en jouant (ST).**

requiert une bonne connaissance du logiciel. Fort heureusement, la présentation sous forme de menus déroulants, d'icônes et de tableaux colorés rend le travail agréable et convivial. Evidemment, la souris est vivement conseillée. Maintenant, vous n'avez plus d'excuse pour ne pas vous mettre (ou remettre) à l'anglais ! (Disquette Penton Overseas pour PC).

Matière            apprentissage de langue  
Contenu pédagogique ★★★★★  
Intérêt            17  
Prix            D

## Je m'éveille en jouant

Denver invite une fois encore les plus petits à « travailler » tout en s'amusant. Deux activités sont au programme : « associe deux par deux » et « trouve l'intrus ». Un menu clair permet de choisir son activité, le nombre de tableaux (4, 8, 12, 18, 24, 30, 40 ou 50) et l'âge de l'enfant (4/5 ans, 6, 7 ou 8 ans) qui détermine le niveau souhaité. Dans les deux cas, l'enfant est invité et accompagné tout au long de son travail par une jolie blondinette à la voix suave (belle métaphore pour signifier que, dans ce logiciel, la synthèse n'est pas trop mal réalisée). Mais que doit-il faire ? Eh bien, dans le premier cas, on lui présente six images en bas de l'écran et trois sur le côté, et on lui demande d'associer deux par deux les images qui vont ensemble et ce, en temps limité.

La deuxième activité consiste à trouver, dans une série de quatre images, celle qui ne va pas avec les autres. S'il est vrai que ce type d'exercice est très important pour l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, le niveau de conceptualisation n'est cependant pas le même chez un enfant de 4/5 ans que chez celui de 8 ans. Et il est donc dommage que, dans ce programme, seul le temps de recherche change et que l'on propose les mêmes associations, quel que soit l'âge de l'enfant. D'autre part, les dessins ne sont pas toujours très clairs, ce qui ne facilite pas le travail pour les plus petits. Si la démarche est intéressante, elle concerne avant tout les plus grands (disquette Loriciel pour Atari ST, CPC, PC, Amiga).

B.S.  
Matière            éveil  
Contenu pédagogique            ★★★★★  
Intérêt            13  
Prix            C

vos connaissances en calcul mental. Vous pilotez la voiture rouge, l'ordinateur la voiture bleue. A chaque erreur de votre part, cette dernière avance et si vous voulez gagner, ne vous laissez pas dépasser. En revanche, si vous n'êtes pas amateur de défis et que vous préférez des activités plus « cérébrales », je vous conseille Labyrinthe. On vous donne une valeur de départ et une valeur d'arrivée et vous avez six ou sept coups pour résoudre l'opération en trouvant les nombres adéquats en vous déplaçant dans le labyrinthe. Une très bonne entrée en matière ! (Disquette Micro C pour Atari ST). B.S.

Matière            mathématiques  
Contenu pédagogique ★★★★★  
Intérêt            17  
Prix            C

## ADI Passage

Bon, je ne vous présente plus ADI... Cette fois-ci, il va être question d'un jeu-test, très à propos dans cette période de rentrée scolaire. En effet, ce programme est spécialement conçu pour les élèves de CM2 et permet d'évaluer les connaissances grâce à un jeu de questions-réponses très bien élaboré. Ici, on peut jouer seul ou à deux, en se déplaçant sur les sentiers d'un paysage imaginaire.

Après un lancer de dé, vous avancez d'autant de cases que le

nombre inscrit. Les cases accessibles sont signalées par un cercle blanc et vous pouvez choisir la direction que vous désirez prendre et quelquefois la matière vous convenant le mieux. Dans ce jeu, on peut être interrogé sur le français, les maths, l'éveil, la culture générale et on peut tomber également sur des cases « chances » ou « rejoue ». Les questions, de tout ordre, font autant appel aux connaissances qu'à l'astuce, le but étant de décrocher les quatre bingos qui sonnent l'heure de la victoire.

Bien entendu, il ne s'agit pas seulement d'être savant, mais également très perspicace pour pouvoir gérer au mieux les possibilités qui vous sont offertes. Voici donc un excellent logiciel permettant des révisions sérieuses. Plus d'hésitation, commencez l'année dans la joie et la bonne humeur ! (disquette Coktel Vision pour Atari ST, compatible PC). B.S.

Matière            pluridisciplinaire  
Contenu pédagogique ★★★★★  
Intérêt            18  
Application            13  
Prix            C

## Vocabulearn

Edité par Penton Overseas, Vocabulearn/CE est un logiciel de conception originale. Il propose la révision de 1 348 mots ou expressions anglaises (niveau scolaire) mais n'oublie pas pour au-

tant l'aspect oral : deux cassettes audio complètent l'apprentissage. Notez que les enregistrements ont été faits par des personnes de langue maternelle anglaise. La combinaison disquette/cassette fonctionne parfaitement : en même temps que vous entendez le mot, vous le faites apparaître à l'écran. Vous avez quelques secondes pour donner la réponse orale, mais tout le temps pour la taper au clavier. Les mots se répartissent en quatre catégories : noms ; adjectifs, adverbess, prépositions, conjonctions ; expressions ; verbes. Ils apparaissent indifféremment en français-anglais ou anglais-français.

La richesse des options et des paramètres permet à l'utilisateur d'adapter son niveau de révision : ordre aléatoire de parution des mots, réponses cachées ou non, statistiques (taux de réussite), affichage d'une ou plusieurs lettres du mot à trouver, temps de réponse réglable... Vocabulearn ne se contente pas de faire défiler une liste de mots. Il va plus loin : vous pouvez créer votre propre bloc-notes. Cela fonctionne un peu comme une base de données.

Outre ces options, il est permis d'exporter et d'importer des fichiers texte. Ces nouvelles données sont transférées sur les cartes de mots/d'expressions nouvellement créées ou à la fin d'une carte existante. Ce travail

# VIRTUAL WORLDS™

**THE 3D GAME COLLECTION**

En seulement cinq ans, Incentive Software s'est construit une réputation pour la production des meilleurs jeux d'exploration en trois dimensions. Leurs systèmes de Développement Freescape et Freescape 2 sont devenus synonymes de qualité, d'acuité et de facilité à jouer. Ces quatre jeux sont au sommet de leur succès. Nous espérons qu'ils vous plairont.

Ce que la presse a dit:

**DRILLER**

*L'un des meilleurs* – 90% – ZZAP! 64

*D'une originalité éblouissante* – 963 – ACE Generation 4 (France) – 98%

**TOTAL ECLIPSE**

*Autant d'aventures et de défis auxquels vous devrez faire face* – 907 – ACE

*Incentive a encore réussi* – 93% – CRASH Micro Hobby (Espagne) – 90%

**CASTLE MASTER**

*Le meilleur des jeux Freescape jusqu'à maintenant* – 90% – C&VG

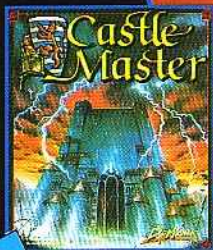
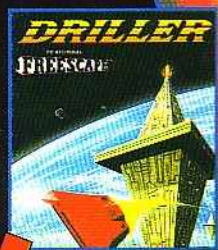
*Facilement le meilleur* – 90% – THE ONE Joystick (France) – 96%

**THE CRYPT**

The Crypt parfait pour la première fois. Une suite parfaite pour Castle Master, Incentive est encore le meilleur.

**Disponible sur:** IBM PC 5.25" & 3.5", Amiga, Atari ST, CBM 64 cass. & disc., Spectrum cass. Amstrad cass. & disc.

Photos d'écran sur Amiga version



**DOMARK**



**The Crypt**

CASTLE MASTER II

All games designed by Ian Andrew. Castle Master and the Crypt programmed by: Chris Andrew, Paul Gregory and Sean Ellis. © 1990 Copyright Incentive Software. Total Eclipse programmed by: Chris Andrew, Paul Gregory and Sean Ellis. © 1988 Copyright Incentive Software. Driller programmed by: Chris Andrew, Sean Ellis and Stephen Northcott. © 1987 Copyright Incentive Software. FREESCAPE is a registered trade mark of Incentive Software. Incentive Software is a division of New Dimension International Limited. All rights are reserved. Licensed to Domark. Unauthorised copying, hiring, lending, performance, and broadcasting are strictly prohibited. New Dimension International Limited, Zephyr One, Calista Park, Aldermaston, Berkshire, RG7 4QW. Artwork and Packaging © 1991 Domark Software Ltd. Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.

## La micro sur tous les écrans...

Une bonne nouvelle pour la rentrée ! Les jeux sur micros et consoles ont enfin droit de cité sur les écrans de télévision, qui plus est sur une chaîne du service public. De quoi réjouir les amateurs de microloisirs qui disposent enfin de leur émission. Son producteur lève une partie du voile avant la première...

**Tilt : Que pouvez-vous dire de Micro Kid's en deux mots ?**

**Richard Joffo (R.J.) :** L'émission sera diffusée sur FR3 tous les mercredis à 17h15, à partir du 11 septembre, et durera 15 minutes. Elle est intégrée dans une tranche horaire destinée à la jeunesse.

**Tilt : Concrètement, comment se présente l'émission ?**

**R.J. :** Micro Kid's comprend onze séquences, le tout en un temps limité. L'émission est très typée, avec des éléments visuels marqués, mais aussi avec une musique originale composée par Jacky Giordano. Le montage est extrêmement rapide. Le générique, par exemple, dure 20 secondes et s'inspire du montage « clip ». Dans le même ordre d'idée, le *Top des ventes* s'inspire de la présentation *Top 50*, sous forme de banc titre rapide.

**Tilt : Quelle est l'idée qui a présidé à l'élaboration de Micro Kid's ?**

**R.J. :** Amener des gens au jeu micro. En fait, je pars du principe que, passé sept ans, la notion de tranche d'âge n'existe plus. Il faut réfléchir en terme de pôle d'intérêt. Le plus dur, dans ce cas, c'est d'amener des gens à s'intéresser au sujet que l'on couvre.

**Tilt : Etes vous parti du constat d'échec des émissions programmées, il y a 4 ou 5 ans, sur des chaînes comme TF1 ou A2 ?**

**R.J. :** Je ne suis pas remonté aussi loin. Depuis quelques temps déjà, il existe des séquences de présentation de jeu vidéo dans plusieurs émissions. Autrement, la micro n'est couverte qu'épisodiquement dans le cadre d'émissions de reportage avec de gros moyens et sur des sujets ponctuels. Mais il n'existe pas d'équivalent télé à des revues comme *Tilt* ou *Consoles +*. C'est précisément ce que nous voulons faire. C'est pour ça qu'il existe un

véritable contenu éditorial avec des rubriques comme *Trucs et astuces*, par exemple.

**Tilt : Existe-t-il des bases à l'émission, plus précisément des temps forts ?**

**R.J. :** La première base de l'émission est une compétition entre deux équipes composées de



Richard Joffo.

deux personnes. Deux s'affronteront par joysticks interposés et en jouant au même jeu.

compétition. Dans le même ordre d'idées, il existe une manche « fun » qui oppose l'invité du jour à l'équipe gagnante du concours.

**Tilt : Y a-t-il encore d'autres concours programmés ?**

**R.J. :** On organise aussi avec *Tilt* un concours de scénarios sous le haut patronnage du Ministère de



la Culture. Cela permet d'élargir l'audience de l'émission. On ne se contente pas de montrer des jeux. D'autres concours (graphisme, démos) sont d'ailleurs sur les rails.

France, voire en Europe.

**Tilt : Pouvez-vous être plus précis ?**

**R.J. :** Par exemple, nous allons présenter un sujet sur la réalité virtuelle. C'est une technologie liée à la micro et l'on sait que c'est l'avenir du jeu micro. On la présente en expliquant que les simulateurs de vol sur lesquels s'entraînent les pilotes professionnels possèdent une technologie similaire. On a aussi un sujet sur le dernier C.E.S. de Chicago avec des images étonnantes de la nouvelle machine japonaise. Du jamais vu !

Autre idée : des émissions spéciales ou thématiques toujours dans l'idée d'amener des gens à s'intéresser au jeu sur micro. Par exemple, à l'occasion de la sortie de *Terminator 2*, on peut être amené à faire un spécial avec présentation du film et du jeu.

**Tilt : Y en aura-t-il beaucoup ?**

**R.J. :** En fonction de l'actualité... Enfin, le troisième temps fort, c'est le *Top des ventes* qui

est relayé par *MICROS Tilt*. Concrètement ce n'est pas un baromètre, mais un état des ventes de la chaîne Micromania. Ce n'est pas un outil statistique puisqu'en plus, la rédaction de *Tilt* y apposera des mentions « coup de cœur ». Cela dit, on sera peut-être un jour obligé d'établir des règles plus strictes avec une commission dans le même esprit que celle du *Top 50*. Mais nous n'en sommes pas encore là.

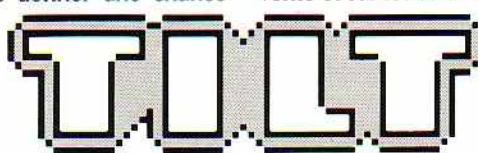


Les co-équipiers devront, eux, répondre à des quizz. Les questions seront liées indirectement à la micro. Par exemple, on peut imaginer une question portant sur un jeu de tennis où la vitesse de la balle change en fonction de la surface (terre battue, gazon, béton). Le candidat devra alors dire quelle est la surface la plus rapide. Cela permet de donner une chance supplémentaire à chaque équipe et de diversifier la

**Tilt : Quoi d'autre ?**

**R.J. :** Le second temps fort de l'émission est constitué par des sujets « magazine », comme des interviews de graphistes, de scénaristes, de graphistes ou de pirates mais aussi des reportages chez les éditeurs, sur les points de vente et sur les salons. Le but du

jeu est de présenter des images jamais vues en



**Tilt : Quel est le rôle précis de Micromania ?**

**R.J. :** C'est le sponsor de l'émission. Micro Kid's est donc présentée par FR3 et Micromania avec le soutien de *Tilt* et *Consoles +*. Les cadeaux offerts à l'issue du concours sont en outre offerts par Micromania.



## Ecrans Amiga

### DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE ...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace ... Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe t-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!



Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

# ACTIVISION



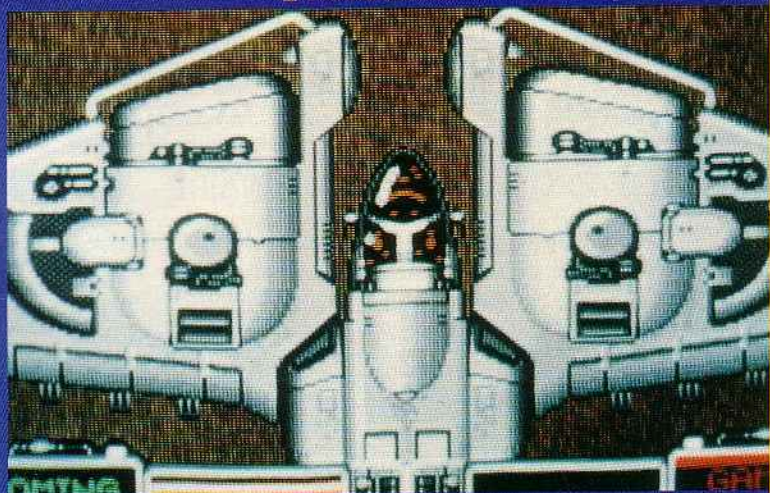
▲ FOOTBALL CHAMP ▼



▲ FOOTBALL CHAMP



▼ STG



▲ STG ▼

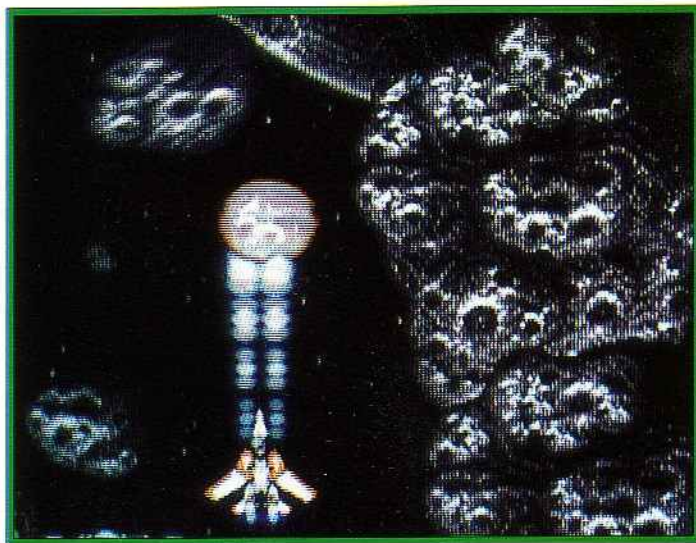




**Les liens entre le domaine de l'arcade et du jeu vidéo sur console deviennent de plus en plus évidents. Si l'on prend la liste des vingt-cinq meilleurs jeux vidéo du moment, on s'aperçoit que plus des trois quarts ont été adaptés sur console. SNK, avec sa console Neo Geo, est certainement l'éditeur qui réalise le mieux cette osmose. D'autre part, la plupart des compagnies japonaises spécialisées dans les jeux d'arcade (Taito, Namco, Banpresto, Kaneko, Capcom, Konami...) réalisent également des jeux sur consoles. Le développement des capacités des consoles a rendu de telles adaptations possibles. Les machines les plus utilisées sont la Megadrive et, surtout, la Super Famicom, dont les possibilités graphiques autorisent les conversions les plus fidèles à l'original.**

## Strike Gunner

TAITO



ST.G. (pour *Strike Gunner*) est le shoot-them-up par excellence. Proche de *Raiden Densetsu*, il vous propose de prendre le manche à balai d'un jet futuriste pour aller affronter des hordes d'envahisseurs selon un scrolling horizontal. En cette année 2008, l'industrie de l'armement a effectué de sérieux progrès. Votre engin représente le dernier-né de la technique. Le programme vous permet de choisir le pilote que vous souhaitez incarner. A la fin de chaque niveau, un vaisseau-mère gigantesque vient vous accueillir pour vous amener

sur les lieux de vos prochains exploits. En son sein, vous pouvez choisir une arme spéciale. Celle-ci est à sélectionner parmi une dizaine (du champ de protection au camarade qui vient se battre à vos côtés en passant par le missile atomique). Elle ne sera utilisable qu'au cours d'un seul niveau. A part celle-ci, il vous reste toujours votre bon vieux canon laser, toujours aussi efficace pour descendre l'ennemi en flammes ! La menace est avant tout aérienne. Les cieux sont remplis du ballet mortel de nuées d'appareils. Cela va des vagues de petits chasseurs, qui attaquent en piqués, suicides, jusqu'aux véritables forteresses volantes rendant coup pour coup grâce à leurs tourelles et qui peuvent encaisser plusieurs dizaines de tirs avant de s'écraser en flammes sur le sol.

Le danger vient également du sol avec une série de batteries anti-aériennes, des blindés manœuvrant au sol et des bunkers puissamment fortifiés. La fin du niveau est défendue par des adversaires à la taille imposante. Les décors sont de toute

beauté et l'animation ne peut être prise en défaut. D'une stratégie assez sommaire (évités les tirs de l'ennemi tout en essayant d'en détruire le plus possible), ST.G. plaira cependant à tous les amateurs de shoot-them-up pur et dur.

## Football Champ

ATHENA

Les amateurs de jeu de football sont gâtés ce mois-ci, avec la sortie du petit dernier de Taito : *Football Champ*. Cette simulation vous permet d'affronter les plus prestigieuses équipes nationales de football. Après avoir sélectionné votre équipe ainsi que celle de votre adversaire (un autre concurrent, car le jeu permet à deux personnes de s'affronter, ou l'ordinateur), vous pénétrez sur le terrain. Celui-ci scrolle automatiquement au fur et à mesure que les joueurs et le ballon se déplacent. Le jeu est vu en perspective. Lors de certaines actions (coup franc, penalty, touche ou encore le moment où le joueur, venant de marquer un but, est fou de joie et se met à sauter au cou de tout ce qui passe à sa portée...), la scène est vue alors en gros plan. Le principe de contrôle des joueurs est assez classique : vous commandez le joueur de votre équipe le plus près de la balle. L'ordinateur sélectionne automatiquement le joueur le plus proche suivant la trajectoire du ballon. Le joueur que vous dirigez est signalé par de petits panneaux. Les mouvements possibles sont assez nombreux : simple passe (dont la réception par un autre membre de votre équipe est gérée automatiquement par l'ordinateur), retourné, tackle. Il est également possible de glisser un

« petit coup bas » à l'un des joueurs de l'équipe adverse. Mais, lorsque vous poussez ou faites un croche-pied à un concurrent, prenez toujours garde de vérifier que l'arbitre est trop loin pour le remarquer. Le goalest géré automatiquement, à moins qu'au dernier moment, vous décidiez d'en prendre les commandes. Généralement d'un bon niveau, il est difficile de tromper sa vigilance. Pour arriver à marquer des buts, il faut absolument respecter les règles de ce jeu collectif : seul, un joueur na aucune chance. La tactique la plus payante consiste à multiplier les petites passes très rapides afin d'arriver rapidement devant les buts de la d'adversaire, puis de faire une dernière passe avec un coéquipier pour tromper la vigilance du goal. Simple à manier et rapidement passionnant à deux, *Football Champ* est en plus bourré de petites animations amusantes : ici, il s'agit d'un photographe qui, placé à côté des buts, se prend le ballon en pleine tête et tombe à la renverse ; là, c'est un des arbitres qui ne sait plus où donner de la tête lorsque le ballon circule trop rapidement, et qui finit par percuter un des joueurs venant en sens inverse ! *Football Champ* est une simulation de football réussie, particulièrement attrayante en mode deux joueurs. Kaneda Kun



Superbes explosions accompagnées d'une sonorisation béton : Yeager vous fera frémir !

# Yeager Air Combat

PC TOUS ECRANS, 640 ko

Attention, F 29 Retaliator, que nous vous présentions dans le n° 92, n'est plus le seul simulateur de combat « arcade » sur PC. Riche de l'expérience de son prédécesseur Chuck Yeager, Yeager Air Combat pousse encore plus loin la souplesse de pilotage, la simplicité des combats et la richesse des scénarios pour le plus grand plaisir des pilotes qui préfèrent l'action à la stratégie.

**Electronic Arts. Conception : Brent Iverson ; programme : Brent Iverson et Ken Hurley ; graphisme : Cynthia Hamilton ; musique : George Sanger ; bruitages : Mike Sanders et Dave Warhol.**

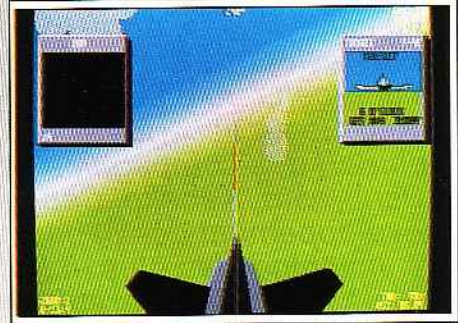
Ce simulateur possède des qualités graphiques et sonores en tous points équivalentes à celle de F29 ou de Jetfighter II. Paysages 3D réalistes et ombrés, animation extrêmement fluide pourvu que l'on possède un 386 et bruitages « carte son », je ne reviendrai pas sur les atouts désormais classiques des simulateurs de la nouvelle génération. Mais ce qui vous fera craquer à coup sûr, c'est la simplicité et la richesse du jeu. Yeager Air Combat vous permet de piloter des appareils variés, du P 47 pour la Seconde Guerre mondiale aux Migs, Phantoms ou B 52 de la guerre du Viêt-nam. Plusieurs scénarios sont développés pour chaque période de combat. Mais le joueur peut aussi mettre en place ses propres missions.

Dans ce cas, il ne va jamais désigner un objectif, tracer des way points pour le pilotage automatique, etc. Yeager Air Combat préfère l'action à la stratégie, et

ne vous obligera jamais à prendre en compte tous les aspects logistiques de l'assaut.

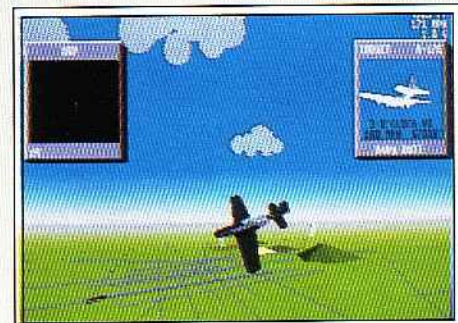


La cible est analysée par la machine.



A gauche, Chuck vous vient en aide.

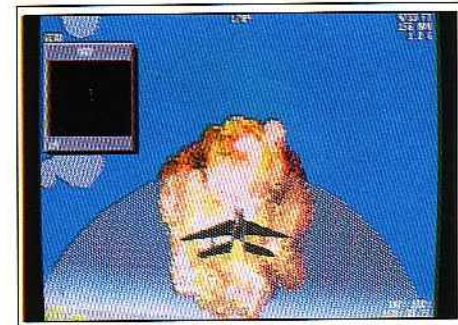
Très bien réalisé, facile à prendre en main, quels sont alors les atouts qui vous feront apprécier un tel programme à long terme ? Tout d'abord, l'aide permanente dont dispose le pilote m'a vraiment séduit. Durant les combats, une fenêtre ouverte sur l'écran vous montre l'appareil que vous avez pris en chasse. On voit ce dernier évoluer en 3D, et toutes ses manœuvres sont décrites. La poursuite de l'ennemi est alors bien plus passionnante, puisqu'il est possible d'anticiper un « ciseau », un « yo yo », une « vrille », autant de techniques explicitées dans la notice. A travers le cockpit, une petite flèche vous indique, de même, le cap à prendre pour ne pas perdre l'adversaire.



On visualise bien les « figures » de l'ennemi.

Enfin, Chuck Yeager apparaît en personne pour vous donner quelques conseils durant les combats... Pour plus de sûreté, le pilote pourra faire appel aux menus déroulants et disposer de quelques aides, munitions infinies, avion indestructible, variation du niveau du pilote ennemi, etc. Aucune de ces aides ne brise l'intérêt ou le réalisme du jeu. Elles permettent en revanche au pilote de se dégager des problèmes « matériels » pour ne plus penser qu'à l'action, et profiter à fond du réalisme du vol, des scrollings 3D impeccables.

J'ai aussi apprécié, dans cette partie, l'emploi de l'option Magnétoscope. Plus encore que dans Red



Vues extérieures multiples.

Baron (Tilt n° 88), cette option est une petite merveille. Déclenché dès que l'on met en pause, le magnétoscope permet de revivre toutes les actions passées. On stoppera l'offensive pour revoir image à image le dernier tir au but, ou pour mieux comprendre la technique de tel ou tel adversaire, avant de reprendre le combat. Sous cette option, on profite



**Le magnétoscope, idéal pour revivre l'action.**

des mêmes vues que celle du simulateur, vues intérieures, extérieures, carte, satellite, suivi missile, etc. Il est même possible de se placer à bord de l'appareil ennemi. Génial !

Yeager Air Combat est, à mon sens, le simulateur de vol le plus abouti en ce qui concerne l'aspect « arcade » de ce type de partie. Facile à prendre en main, mais aussi très difficile à vaincre dans les conditions de combats les plus périlleuses, il passionnera un très large public. Signalons enfin que ce programme supporte les contrôles souris, joystick ou clavier, qu'il est compatible avec les cartes sonores et que la notice qui l'accompagne est très complète, bien que non traduite en français. A ne pas manquer.

Olivier Hautefeuille



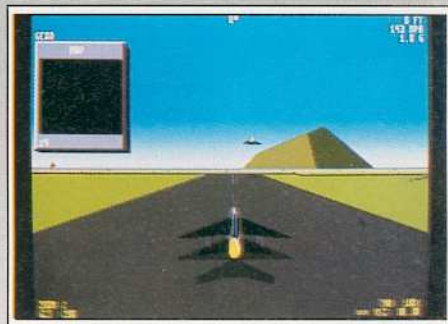
**Vue 3D des trajectoires dans l'espace.**

sence de missions comportant des objectifs au sol (destruction de bâtiments, de ponts ou de tanks par exemple), mais la perfection des affrontements, presque plus proches de l'arcade que de la véritable simulation, compense largement cette petite lacune. Il est bien difficile de trouver mieux en matière de combat aérien !

Marc Lacombe

## AVIS

Je dois bien l'avouer, je n'ai jamais beaucoup aimé les simulateurs de vol. Sur 8-bits, ils n'avaient généralement de simulateurs que le nom et même sur 16-bits, je n'avais pas vraiment l'impression d'être dans le cockpit d'un appareil capable de traverser le mur du son mais plutôt aux commandes d'un escargot volant et asthmatique... En fait de vol, c'est surtout le combat qui prime ici. Les auteurs ont pris le parti d'éviter au joueur les fastidieuses phases de décollage/



**Décollage d'une mission en escadrille.**

atterrissage et les vols interminables jusqu'à l'objectif. Ainsi, s'il est moins réaliste que certains de ces concurrents, YAC a cependant l'avantage d'être éminemment jouable. Sur une machine puissante (PC 386), l'animation est particulièrement souple et de nombreuses options permettent de la régler à sa convenance.

Les graphismes 3D, sans atteindre des sommets, sont soignés (le programme représente les flammes et la fumée sur les appareils touchés) et les pages bit-map en VGA sont superbes.

J'ai beaucoup apprécié l'option magnétoscope qui vous permet de revoir et de conserver vos combats les plus épiques ainsi que le créateur de scénario, entièrement géré à la souris.

Au total, un excellent simulateur, très orienté « action », qui devrait faire votre bonheur si vous aimez ce genre de jeu. Et j'ai fait le test : il va plus vite que mon escargot...  
Dogue de Mauve

# Zero Wing

## MEGADRIVE

*Une réalisation parfaite et des graphismes impeccables compensent le manque d'originalité du scénario : il suffit de bien manœuvrer et d'abattre les ennemis ! Et, pour une fois, on a affaire à un jeu que même les débutants peuvent terminer.*

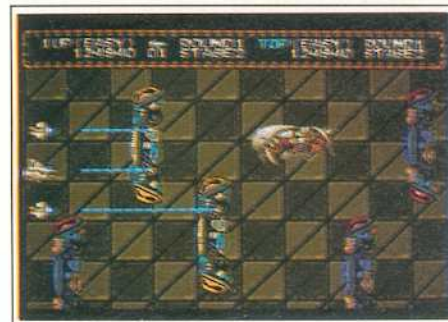
### Conception NAMCO

En 2010, le vaisseau spatial dans lequel vous vous trouviez est brutalement attaqué par des forces hostiles commandées par un cyborg. Devant l'importance des dégâts, il ne reste plus bientôt qu'une solution : abandonner le vaisseau à l'aide d'un module de sauvetage. Mais, avant de quitter ce coin de la galaxie, vous vous jurez de faire payer ces méfaits à vos agresseurs.

Doté d'un scrolling horizontal, ce jeu va vous entraîner à travers huit niveaux. Il se déroule sur deux plans, animés de façon indépendante l'un par rapport à l'autre. Le scrolling semble un peu lent dans les premiers niveaux du jeu qui n'offrent pas de réelles difficultés. Mais à partir du septième, on se félicite qu'il ne soit pas plus rapide !

Votre vaisseau est, comme il se doit, le *nec plus ultra* de la technologie du moment. Armé d'un simple tir au début du jeu, vous pouvez très rapidement acqué-

rir des armes plus puissantes en détruisant certains de vos adversaires. Le premier de ces bonus vous procure deux modules qui se placent autour de votre en-



**Capturez les vaisseaux pour vous protéger.**

**Intérêt** 18

Un point de moins que Jetfighter II mais un de plus que F 29. Un incontournable pour les amateurs.

**Type** simulateur de vol et combat

**Graphisme** ★★★★★

Pour les silhouettes ennemies et les bâtiments au sol, la 3D est superbe. Au sol, c'est plus simpliste.

**Animation** ★★★★★

Sur 386, aucun problème. En dessous, il faudra compter avec quelques sauts d'images.

**Bruitages** ★★★★★

Des bruitages classiques « carte son », moins performants tout de même que ceux de Jetfighter II.

**Prix** C

## AVIS

Un superbe simulateur de vol où le souci du détail ne nuit en rien à la rapidité de l'animation (à condition de disposer d'un PC costaud). On pourra regretter l'ab-



Préparez-vous au combat !

gin et qui ouvrent le feu sur l'ennemi en même temps que vous. Il existe quatre bonus différents, chacun possédant une teinte particulière. Chacun de ceux-ci correspond à une arme particulière. Pour en changer, il suffit de collecter un bonus d'une couleur différente. Par la suite, chaque bonus que vous collecterez de la même couleur que le précédent viendra renforcer la puissance de vos tirs. Certains vous procurent des tirs laser, d'autres permettent d'envoyer des projectiles à tête chercheuse, qui se dirigent automatiquement sur l'ennemi.

Un autre bouton du joystick est utilisé pour capturer un adversaire. Il agit comme un aimant de forte puis-



Visez les yeux pour abattre le monstre.

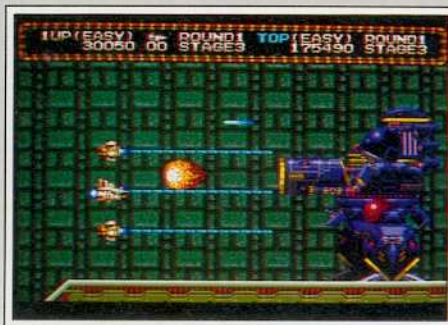
sance qui attire irrésistiblement l'ennemi, celui-ci venant se placer devant votre vaisseau. Il vous est possible alors de le détruire, de le garder comme véritable bouclier ou bien de l'envoyer comme un projectile, sur d'autres agresseurs.

Chaque niveau est gardé par deux adversaires un peu plus coriaces. Le premier vous attend à mi-chemin : en général, il ne vous causera pas trop de problèmes. Par contre, le gardien de fin de niveau vous donnera un peu plus de fil à retordre.

Le jeu est assez varié. Il ne suffit pas, même si c'est les trois-quarts du travail du joueur, de tirer sur tout ce qui bouge. A certains moments, il vous faudra faire plus



A droite, les ennemis vont arriver.



Un robot difficile à vaincre.



Zero Wing, une réalisation impeccable et des graphismes agréables.

attention à la conduite de votre engin qu'à la précision de vos tirs. Des séries de portes s'ouvrent et se ferment de façon aléatoire, vous obligeant à manœuvrer au plus près.

Dans une autre étape, vous vous apercevrez avec stupeur que le chemin est bloqué par une série d'édifices métalliques. Au dernier moment, un alien surgira devant vous et commencera à dévorer ces constructions, vous traçant ainsi un étroit passage. D'autres comparses accompliront le même travail et vous aurez besoin de bons réflexes pour passer à temps d'un tunnel à l'autre !

L'intérêt de ce shoot-them-up provient en grande

partie de la qualité des graphismes. Ils sont superbes et hauts en couleur. Contrairement à un certain nombre de jeux sur Megadrive, les teintes ne sont pas criardes. Un effort particulier a été fait en ce qui concerne les dégradés : ceux-ci ont été réalisés avec des nuances proches les unes des autres et non avec des effets de tramages (c'est-à-dire des trames de deux couleurs mélangées afin de simuler une troisième couleur). C'est un vrai régal pour les yeux, d'autant plus que les décors des niveaux sont très différents les uns des autres.

Les fonds sont tous très soignés et on a souvent envie de mettre le jeu en pause afin d'admirer le décor en

arrière-plan ou le gardien de fin de niveau. Zero Wing est un jeu très amusant.

Sans véritable originalité, ce programme propose cependant une réalisation efficace. Son absence de réelles difficultés décevra les « accros du joystick » mais permettra à tous ceux qui ne sont pas spécialistes de ce type de jeu, en s'accrochant un peu, d'avoir le plaisir de le terminer après de nombreuses heures de plaisir !

Banana San

## Intérêt

16

Le scénario classique et sans grande originalité de ce jeu n'est pas son point fort mais sa réalisation est irréprochable.

Type \_\_\_\_\_ shoot-them-up

Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★

Des décors de toute beauté, fins et variés.

Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★

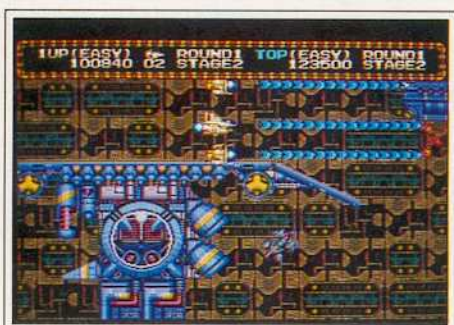
Un scrolling général un peu lent mais assez d'assaillants à l'écran pour ne pas s'ennuyer.

Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★

Une bande sonore efficace et digne de la Megadrive.

Prix \_\_\_\_\_

D



Gardez le doigt sur le bouton de tir.

# Onslaught

MEGADRIVE

Cette conversion d'arcade vous entraîne dans un pseudo wargame, prétexte en fait à un beat-them-all/plates-formes. La réalisation est d'un bon niveau, la jouabilité excellente, mais on aurait aimé des décors plus variés.

**Ballistic. Programmation : Gary Biasillo ; graphisme : Mike Williams ; bruitages : The Code Monkeys.**

Pour son premier jeu sous le label Ballistic dédié aux consoles, Accolade nous offre une bonne conversion de la borne d'arcade. Vous incarnez un héros musculeux qui va libérer son pays des différents envahisseurs. Outre le réglage de la difficulté, le programme propose une option complémentaire, très utile, qui permet de gérer automatiquement les objets en votre possession. Le jeu se présente comme un wargame simplifié qui n'est que le prétexte aux phases d'action constituant la trame du programme.

La carte fournit une vue globale du pays. Certaines régions sont dégagées (rivière, forêt), mais d'autres vont vous entraîner dans des combats plus ou moins difficiles. Dans les temples, vous allez affronter un gardien aux bras multiples.

La main qui vous représente peut parcourir librement le pourtour de l'écran et les deux antagonistes s'affrontent à coups de boule d'énergie. La bonne technique consiste à tirer sans relâche, sans cesser d'avancer. A la mort du gardien du temple, un bonus



Commencez par désarçonner le cavalier pour le tuer ensuite.



Récupérez le sceptre magique...

va apparaître, qu'il faudra récupérer au plus vite. En effet, il ne reste que peu de temps à l'écran. En dérivant le temple à votre gauche, vous accéderez ainsi à la rivière et gagnerez du même coup une grande liberté de mouvements.

Tôt ou tard, il faudra cependant pénétrer dans les royaumes ennemis. Il s'agit ici d'un beat-them-all à scrolling horizontal mêlé de jeu de plates-formes. Les décors sont identiques quel que soit le royaume, mais les ennemis sont fort différents.

Il peut s'agir de fantassins ou de cavaliers, d'archers, de guerriers qui déversent de la poix bouillante ou de lanceurs de javelot. Ailleurs, ce seront des chariots de guerre libérant à intervalles réguliers d'autres ar-



Les moines sont de redoutables magiciens.

chers. Dans d'autres cas, ce seront des moines plus ou moins redoutables. Chaque pays a sa spécialité en matière de combat et vous pourrez d'ailleurs vous en informer avant d'y pénétrer.

Pour vaincre tout ce beau monde, vous ne possédez au début que votre gourdin. Mais très vite, vous pourrez compléter votre équipement grâce aux multiples objets laissés à leur mort par les combattants. Vous trouverez ainsi des armes supplémentaires (arc, arbalète), des boucliers et surtout des scrolls qui redonnent force magique, vigueur ou points de vie. S'y ajoutent des sorts aux effets vraiment très divers. Certains « stockent » des visages qui se mobilisent à l'ap-



Évitez les carreaux de l'arbalète géante.



Le chariot, un vrai cauchemar !

proche d'un monstre et les détruit. Ailleurs, c'est un démon qui explose en boules de feu multiples, détruisant tout sur son passage.

Au milieu de cette difficile mêlée, il faudra absolument garder le contrôle de vos mouvements pour éviter les mines et sauter de plate-forme en plate-forme. Une fois le sceptre magique ramassé, vous allez parcourir un nouveau tableau du même type, mais aux graphismes différents, pour mettre la main sur un second sceptre.

Le troisième combat contre le chef des gardes se déroule comme la lutte contre les gardiens des temples et se révèle donc très facile quand on a compris le système. Ce n'est qu'après cette dernière victoire que la



Gare aux attaques multiples...

zone correspondante vous sera acquise. Le jeu est très long car il y a de nombreux secteurs. Heureusement, un système de code évite de devoir recommencer au début. La réalisation est d'un bon niveau. Les graphismes de ce programme sont bien travaillés, les monstres et les effets des sorts particulièrement disparates et l'animation fluide et rapide, avec souvent un scrolling différentiel du paysage. En revanche, il est bien dommage que tous les royaumes se ressemblent. La bande sonore propose, au choix, de bons brui-

tages digitalisés ou une agréable musique d'accompagnement mais les deux ensemble ne m'auraient pas déplu ! La jouabilité est excellente et le programme assez prenant en dépit des défauts signalés. Jacques Harbnon

**Intérêt** 15

*Le mélange action/stratégie (un peu) est intéressant mais il manque un peu de diversité dans l'action.*

**Type** beat-them-all/plates-formes

**Graphisme** ★★ ★★  
*Les créatures sont bien dessinées, tout comme les décors, mais ceux-ci sont trop peu tranchés.*

**Animation** ★★ ★★ ★★  
*Les attaquants bougent vite et bien et le scrolling différentiel apporte un « plus ».*

**Bruitages** ★★ ★★ ★★  
*Bruitages et musique sont bons mais on ne peut avoir les deux en même temps.*

**Prix** D



Graphisme naïf, mais adapté au jeu.

piédent des balles. Les tortues ne sont pas les moins dangereuses, avec leurs langues de caméléon, qui vous happent à distance... Toute cette ménagerie peut être rendue inoffensive par un simple saut sur la tête de chacune de ces bestioles. Le jeu consiste principalement à savoir calculer au plus près les bonds du héros, qui permettront d'éliminer l'adversaire. Ses sauts lui permettront également de réussir à passer tous les endroits difficiles : balancer en mouvement, sauts de plate-forme en plate-forme d'où la moindre chute est fatale... Heureusement, votre personnage répond au doigt et à l'œil. Lors d'un saut, il est possible de changer son point de chute. Ainsi, il n'est pas

# Marvel Land

## MEGADRIVE

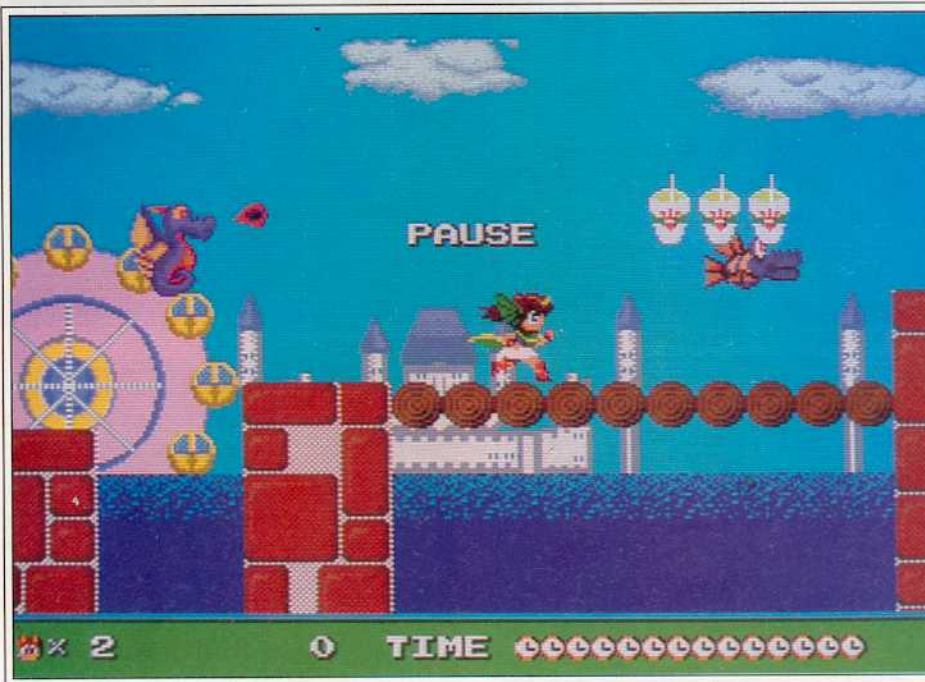
*Pas de massacres inutiles dans ce jeu où les ennemis sont seulement neutralisés. Cela n'empêche pas l'action d'être passionnante, tout en laissant la part belle à la morale... Vive la non-violence !*

### Conception Namco

Dans la lignée des Sonic et autre Wonder Boy, Namco nous propose un jeu d'aventure/plates-formes. Le jeu réside dans une quête à accomplir. Pour y parvenir, pas d'ennemis à abattre mais plutôt un bestiaire loufoque à neutraliser. Ainsi, les taupes à lunettes sont équipées de réacteur. Les roses dominatrices en tenues de cuir manient le fouet. Des pirates lancent des bombes tandis que leur capitaine se sert de son tricorne comme d'un boomerang. Les poissons revêtus de splendides chapeaux mous vous envoient un jet d'eau à la figure. Des légions de petits pingouins armés de stylo-plume vous attendent de pied ferme. Des crickets joueurs de base-ball vous ex-



Attrapez le bonus volant.



Le parc d'attractions de Marvel Land est plein de surprises.



Utilisez la grande roue pour sauter.

rare qu'on rate une corniche et qu'en tombant, on s'aperçoit qu'un individu hostile est juste en dessous. Un petit « coup de joystick » permet alors d'éviter le pire.

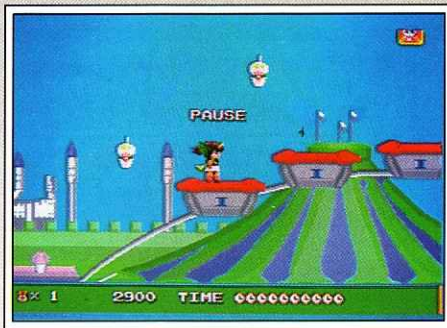
En plus de cette faculté naturelle, un des bonus (qui apparaissent de temps en temps dans des coffres), vous dotera d'ailes de chauve-souris.

Il vous sera alors possible de contrôler de façon beaucoup plus précise vos déplacements dans les airs. Les autres bonus vous fournissent des points ou des vies supplémentaires.

Un des bonus les plus intéressants vous permet de vous démultiplier. Ainsi, lorsque vous sautez, une série de « jumeaux » vous accompagne.

En manœuvrant le joystick, vous pouvez faire tourner autour de vous ces compagnons, ce qui permet de neutraliser directement vos adversaires, sans que vous ayez à leur sauter sur l'occiput. Prenez garde cependant aux malus qui parsèment le jeu. Le parcours est, par ailleurs, bourré de gadgets amusants : des tremplins vous envoient rebondir un peu partout, d'énormes ressorts que vous devez enclencher libèrent des boulets qui écrasent vos agresseurs, certaines « fontaines à poussière » peuvent être bougées et dévoilent des bonus...

Le héros que vous incarnez est de la même veine que ses adversaires puisqu'il s'agit du jeune prince Dragon, représenté sous la forme d'un jeune homme, à la queue et aux oreilles de saurien. Il part délivrer sa belle, enlevée par un démon machiavélique. Celui-ci



Sautez au bon moment pour saisir le bonus.

a élu domicile dans un parc d'attractions. Composé de quatre zones (les quatre mondes qu'il vous faudra délivrer), il comprend sept niveaux par zone. Chacun de ces mondes était gouverné par une fée. Elles ont été capturées et enfermées dans des sphères de cristal. Il vous faudra les découvrir et les délivrer avant de pouvoir accéder au château, situé au centre du parc, où est détenue votre fiancée.

Il n'est pas nécessaire d'accomplir chaque niveau dans sa totalité. Il existe des portes magiques, sortes de tunnels à la *New Zeland Story*, qui vous permettent de vous retrouver directement au niveau suivant ou, quelquefois, au précédent ! La plupart du temps, ces portes sont visibles et se trouvent sur des plateformes haut placées. Mais il arrive qu'elles soient invisibles. Et seul un saut à l'endroit adéquat vous permettra de les découvrir. La fin de chaque monde consiste en fait en des petits jeux de société, comme celui de la pierre, du papier et du crayon et changent

pour une fois avec les habituels duels contre le monstre de fin de niveau.

Les décors du jeu revêtent l'apparence de ceux de conte de fées ou de dessins animés. Autour du thème central du parc d'attractions avec ses grandes roues, ses manèges et ses grand-huit, le jeu utilise abondamment les personnages féériques. Les décors, qui baignent dans les tons pastels, sont soignés, bien que d'une esthétique simple.

Un système de mot de passe vous permet de ne pas avoir à recommencer le jeu depuis le début à chaque partie. *Marvel Land* est passionnant par son étendue, par le challenge qu'il propose et par sa réalisation impeccable !

Banana San

## Intérêt

17

Un jeu « rafraîchissant », plein de poésie, à la difficulté mesurée.

Type jeu d'aventure/plates-formes

Graphisme ★★★★★

Le choix des graphismes un peu naïfs convient parfaitement au thème.

Animation ★★★★★

C'est un plaisir de manœuvrer le héros.

Bruitages ★★★★★

Des musiques variées et d'excellente facture mais un peu trop mièvres à mon goût.

Prix D

# RBI II Baseball

## AMIGA

Même si vous ne connaissez rien au base-ball, *RBI II Baseball* ne vous laissera pas indifférent. La qualité de sa réalisation, l'excellente jouabilité et la possibilité de s'affronter à deux l'impose comme la meilleure simulation de ce sport. Sacrifiez quelques instants à apprendre les règles, vous ne serez pas déçu.

Domark. Programmation : Paul Margrave ; graphisme : Tony West ; bruitages : Jo Myers.



Bonne perspective de la balle.

Le base-ball, tout comme le football américain, est mal connu en France. Pourtant je n'ai pu résister au plaisir de vous présenter *RBI II Baseball*, logiciel qui est à ce sport ce que *Kick Off* est au football. Le manuel explique de manière claire les règles, en anglais et italien malheureusement. En voici un bref résumé. Le terrain de jeu est un losange dont chaque angle est une « base », le tout étant entouré d'un espace de jeu supplémentaire. L'équipe attaquante dispose d'un batteur et de coureurs qui vont parcourir le périmètre du losange. L'équipe de défense se compose elle d'un lanceur, d'un « rattrapeur » situés derrière le batteur adverse et de trois rattrapeurs situés, eux, hors du losange. Le lanceur envoie la balle à son rattra-



La mise en images est variée.

peur. Si elle est interceptée par le batteur et reste en jeu, les coureurs vont aller de base en base en prenant bien garde que la balle renvoyée par les rattrapeurs ne parviennent pas avant eux à la base qu'ils convoitent, sous peine d'élimination. Si le batteur ne parvient pas à renvoyer correctement la balle trois fois de suite, les équipes changent, les attaquants devenant défenseurs et réciproquement. Les points ne sont marqués que par l'équipe d'attaque (à la manière du volley-ball), lorsqu'un coureur a effectué un tour complet.

Au début de la partie, vous devrez choisir votre équipe (parmi différentes ligues américaines), le niveau de jeu et surtout la composition de votre équipe. Cha-



**Analysez le lancer pour envoyer vite et bien...**

que joueur de base-ball a ses caractéristiques propres, calquées sur la réalité.

Le programme se joue seul contre l'ordinateur ou à deux, ce qui est encore plus amusant, d'autant que les rôles d'attaque et de défense sont vraiment très différents. Le lanceur dispose d'une panoplie de gestes variés, destinés à tromper le batteur : lancer classique, ralenti, accéléré ou courbe pouvant être combinés avec les autres. Les lancers spéciaux fatiguent davantage le joueur, cette fatigue devant être gérée avec soin pour obtenir les meilleurs résultats.

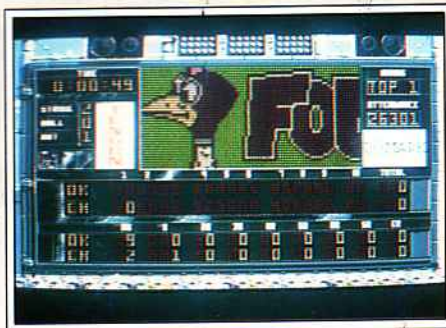
Cette phase est présentée en vue frontale avec impression de relief. Les graphismes sont bien travaillés



**Le tableau de marque et ses animations.**

et l'animation du lanceur comme du batteur très réalistes. Le rattrapeur, qui connaît parfaitement les capacités du batteur, vous fournira des indications utiles en se plaçant dans une position particulière, représentée dans une petite fenêtre complémentaire. Si le batteur est parvenu à renvoyer la balle de manière correcte, le programme passe à une vue du dessus du terrain, centrée sur la balle, tandis que s'affiche en surimpression la position des coureurs sur le losange, ce qui est capital comme vous allez le voir.

Les coureurs se mettront d'eux-mêmes à aller de base en base en estimant le temps qu'il leur reste. Mais le joueur peut interférer avec ces décisions en obligeant son coureur à tenter la base suivante ou au



**Ne faites pas l'autruche !...**

contraire à revenir au plus vite à celle qu'il vient de quitter. Bien entendu le joueur de défense ne va pas rester inactif pendant ce temps. Il lui faut récupérer la balle au plus vite grâce à ses trois rattrapeurs de terrain et la renvoyer à la base que convoite le coureur avant que celui-ci n'y parvienne.

A tout moment, les joueurs peuvent modifier la composition de leur équipe, en particulier en faisant rentrer des membres de réserve remplaçant ceux qui sont trop fatigués.

La réalisation de *RBI II Baseball* est d'un excellent niveau. Les graphismes sont précis et la mise en image très variée, avec changements fréquents de plans et



**Suivez les conseils de vos partenaires.**

fenêtres multiples. L'animation est tout aussi bonne et le programme offre même quelques animations complémentaires : girls soutenant leur équipe au bord du terrain et animation sur le tableau de marque mettant en valeur les événements importants de la partie. La bande sonore est de la même veine, combinant une bonne musique de présentation à des digitalisations sonores et vocales.

La jouabilité exemplaire est un autre point fort du programme. Le jeu s'avère déjà prenant contre l'ordinateur (qui se révèle un partenaire difficile à battre) et les matchs à deux sont passionnants. Un excellent logiciel qui mérite que l'on passe un peu de temps à comprendre les règles. Jacques Harbonn

**AVIS**

Voilà une simulation qui fait dans le luxe (et je ne parle pas seulement de la superbe casquette de base-ball livrée avec le logiciel !) : l'ambiance graphique et sonore est très réussie et les animations sympas qui défilent sur le tableau d'affichage des scores ajoutent à l'ensemble un brin d'humour fort bienvenu. Habiles, les programmeurs ont même pensé à inclure dans le jeu le détail qui pourrait bien déclencher enfin l'enthousiasme des français pour ce sport étrange : les Pom Pom Girls ! Marc Lacombe

**Intérêt**

**17**

Le jeu, déjà prenant contre le programme, prend toute sa dimension à deux.

**Type** simulation de base-ball

**Graphisme** ★★★★★

Les graphismes sont fort bien travaillés et la mise en image variée à souhait

**Animation** ★★★★★

Le « swing » du batteur est bien rendu et les animations complémentaires donnent vie au programme.

**Bruitages** ★★★★★

L'ambiance est bien rendue par les digitalisations sonores et vocales et la musique de présentation agréable.

**Prix** C

**Version Atari ST**

La version *ST* de *RBI II Baseball* se révèle légèrement moins fluide et rapide, ce qui facilite d'ailleurs un peu la tâche du batteur. Graphismes et bruitages sont identiques pour leur part à la version *Amiga*. Une excellente simulation. J.H.



**Version ST excellente, mais moins rapide.**



# R Type II



AMIGA

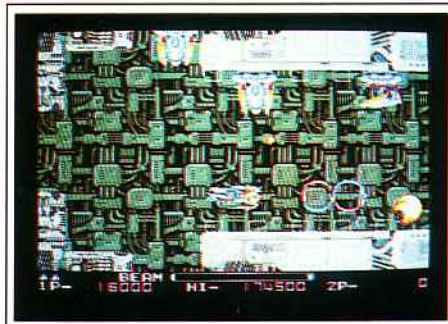
Même s'il ne révolutionne pas le genre très couru des shoot-them-up, R Type II dispose de nombreux atouts : grande diversité des bonus et des attaques, réalisation très soignée. Un shoot-them-up difficile à souhait.

**Activision. Programmation : T. Round ; graphisme : Jon ; bruitages : M. Walker.**

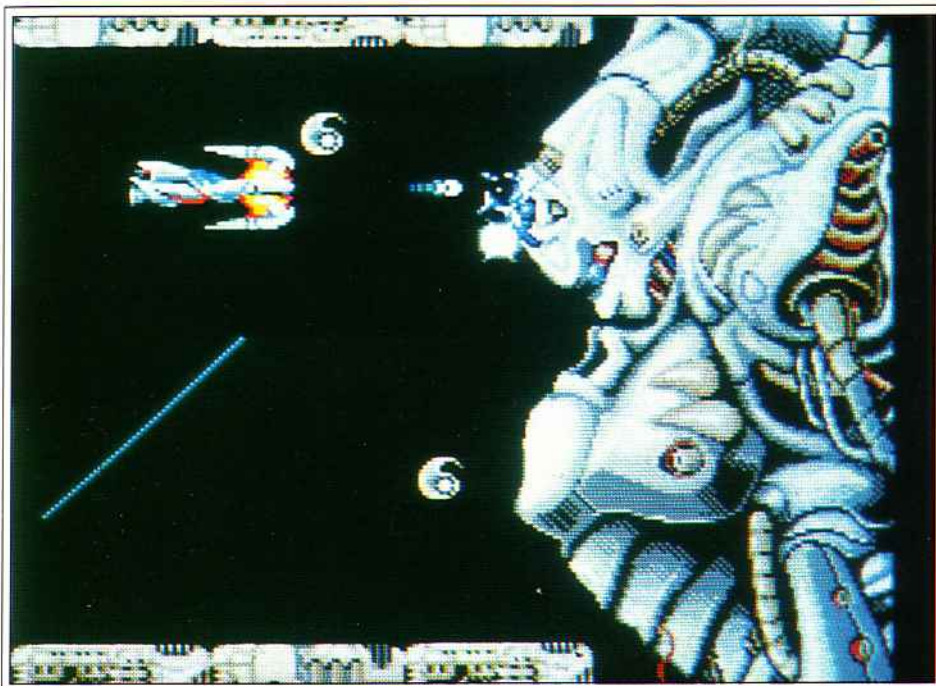
Reprenant les recettes qui ont fait le succès de R Type, Activision nous propose le second volet de ce shoot-them-up à scrolling horizontal. Le programme peut se jouer seul ou à deux, en alternance. Le scénario est toujours de la même veine. Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous allez vous enfoncer dans une série de galeries pour accéder enfin au repaire des aliens. Bien entendu, ceux-ci ne vont pas rester inactifs et vous devrez sans cesse détruire les escadrilles ennemies qui surgissent devant vous, latéralement, voire dans votre dos, éviter ou anéantir les tourelles de tirs, prendre garde aux monstres anelés dont seule la tête est vulnérable, exterminer les larves des marais avant qu'elles ne libèrent leur chapelet de spores mortelles et bien d'autres choses encore. Vous n'aurez vraiment pas le temps de vous ennuier tout au long des niveaux car les ennemis sont très nombreux et d'une grande diversité, que ce soit par leur formation d'attaque, leur résistance, leur aspect ou leur tactique. Pour vous défendre, vous ne disposez au départ que d'un simple laser. Toutefois, à

la manière du premier volet, vous pouvez augmenter sa puissance en stockant son énergie et en la libérant ensuite en un tir dévastateur. Vous pourrez aussi mettre la main sur de nombreux bonus, qui se présentent sous forme de vaisseaux spéciaux à abattre. Vous disposez alors d'un bouclier latéral ou frontal pouvant s'accoler ou être tenu à distance du vaisseau, de missiles téléguidés, de vaisseaux lasers entrecroisés ricochant sur les parois, de bombes ou encore de successions d'obus parcourant les bords du tunnel. Malheureusement toutes ces armes supplémentaires sont perdues à chaque mort et certains passages sont très difficiles à franchir sans un puissant attirail complémentaire.

Les habituels monstres de fin de niveau sont énormes et particulièrement coriaces. Ils allient une bonne résistance (seuls certains organes sont vulnérables) à des possibilités d'attaque foudroyantes. Le jeu est difficile et il faut déjà s'accrocher vraiment pour parvenir au second niveau. Heureusement, la fixité du déroulement du jeu, alliée aux trois *start continues*,



Un tir sinusoïdal est bien pratique.



Le monstre de fin de premier niveau n'a que deux points vitaux.



Les armes supplémentaires sont variées.

permet de progresser, s'il ne restait le handicap de la perte des armes bonus.

La réalisation est d'un excellent niveau. Les décors changent d'un niveau à l'autre et même au sein d'un secteur identique. L'animation reste d'une agréable fluidité quel que soit le nombre d'aliens présents à l'écran. La bande sonore combine une excellente musique à des bruitages collant bien à l'action. Votre vaisseau réagit sans attente, ce qui est capital compte tenu de la difficulté du challenge. Par rapport au premier volet déjà prenant, R Type II apporte de nombreuses améliorations comme les décors et les monstres plus travaillés. Si on le compare à un autre grand shoot-them-up à scrolling horizontal, *Silkworm*, R Type II n'offre pas l'avantage du jeu à deux simultanément. En revanche, les équipements supplémentaires sont plus diversifiés, les attaques plus variées et le jeu plus difficile. Si vous avez aimé R Type, nul doute que ce second volet vous séduira, même s'il n'apporte rien de vraiment nouveau. Jacques Harbonn

Intérêt

16

L'action est d'une grande variété et ne faiblit pas tout au long du jeu.

Type shoot-them-up

Graphisme ★★★★★

Les graphismes fouillés témoignent d'un travail pointu des dessinateurs, tant pour les décors que pour les monstres.

Animation ★★★★★

L'animation est d'une grande fluidité et certaines phases s'accompagnent d'un scrolling différentiel.

Bruitages ★★★★★

Musique entraînante et bons bruitages d'action : un cocktail réussi.

Prix C

## AVIS

Ce nouvel épisode est aussi audacieusement novateur que *Vendredi 13 n° 27 : une nouvelle terreur*, par rapport à *Vendredi 13 n° 26 : chapitre (presque) final* ! Inutile d'acheter une des deux versions si vous possédez déjà l'autre. Le principe reste exactement le même, seuls les graphismes ont été améliorés, et la différence avec le précédent échapperait même à l'œil averti d'un retraité amateur du « jeu des sept erreurs » : « Le vaisseau est plus long. L'alien en haut à droite n'a qu'un seul tentacule. Il y a une vache dans le sapin... » A réserver exclusivement à ceux que le premier épisode avait laissé sur leur faim.

Marc Lacombe

# Deuteros

AMIGA

Amateurs de science-fiction, vous allez pouvoir réaliser votre rêve et vivre de manière quasi réelle la grande aventure de la conquête de l'espace. Toute l'aventure, puisqu'il vous faudra construire votre vaisseau avant de commencer l'exploration.

Activision. Programmation : Ian Bird ; graphisme : Jai Redman ; bruitages : Matt Bates.

Activision, spécialiste des jeux d'action, nous offre avec *Deuteros* une passionnante simulation de conquête spatiale.

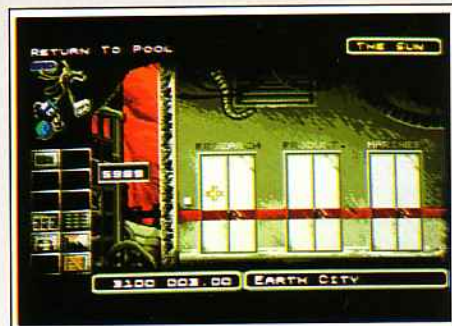
A la suite d'un cataclysme naturel, les survivants de la Terre ont été amenés à coloniser toutes les planètes du système solaire et à développer une race mutante censée vivre plus aisément dans des conditions difficiles. Les colons sont ensuite repartis sur notre globe redevenu habitable, oubliant leurs bases et les mutants qui y continuèrent leur expansion. En ce

xxx<sup>e</sup> siècle, un savant a réussi à redonner le goût de l'espace à quelques milliers d'hommes. A vous de gérer au mieux ce potentiel humain pour une nouvelle conquête du cosmos.

Au début, tout est à créer. La première chose à faire est donc de former vos hommes à la recherche, à la production et au pilotage spatial. Ne lésinez pas sur la quantité d'hommes affectés à ces tâches. En effet, plus votre équipe sera nombreuse, plus le travail avancera rapidement.

Fabriquez, en premier lieu, quelques centrales minières pour tirer parti des ressources naturelles de la Terre. Celles-ci sont indispensables pour votre entreprise, car il vous faudra des minerais en quantité importante pour pouvoir construire machines à venir et vos maigres stocks s'avèreraient rapidement insuffisants.

Mettez ensuite vos chercheurs sur les projets indispensables à la réalisation d'une base orbitale autour



La formation aux différents métiers.

de la Terre. Pour cela, vous aurez besoin de réaliser les pièces de la navette et de la station spatiale. Votre avion de l'espace peut être doté de trois modules différents, chacun servant à un usage précis : transport des matières premières, transport et manipulation de machines et module cryogénique réservé au déplacement des hommes.

Dans *Deuteros*, le temps s'écoule de manière très particulière. Pour qu'un projet se réalise, il faut l'instaurer, mais aussi faire défiler les jours manuellement jusqu'à l'achèvement complet de l'opération.

Le facteur temps revêt finalement une grande importance dans ce programme et il est capital de le gérer



Le mode d'utilisation du derrick.



La liste des minerais disponibles.



Activez les recherches pour les éléments qui vous manquent.



L'unité de production...



Les éléments indispensables à un derrick.

intelligemment. Ainsi, plutôt que d'effectuer les recherches sur tous les éléments demandés, puis de se consacrer à leur réalisation, il est beaucoup plus rentable de fabriquer le premier pendant que l'on étudie le deuxième et ainsi de suite. En effet, votre présence n'est nullement requise à ce moment-là et vos consignes seront scrupuleusement respectées pendant que vous vous pencherez à loisir sur un autre problème.

Une fois votre première navette montée dans l'astropport de la Terre, il faut lui affecter un équipage, la lancer, la mettre en orbite et commencer la construction de la base orbitale. Cette étape est un peu fastidieuse au début, puisqu'il ne faut pas moins de huit voyages pour la monter complètement.

Arrivé à ce point de la partie, vos équipes de recherche vous signaleront qu'elles ont mis au point un vaisseau sidéral capable de voyager d'étoile en étoile, contrairement à la navette qui, elle, se contente d'effectuer de courts trajets entre une planète et sa base orbitale.

Bien entendu, on n'a rien sans rien et certains des éléments de ce vaisseau ne peuvent être construits que dans l'espace. Vous devrez donc acheminer les minerais indispensables ainsi que l'équipe de production de la Terre à la station orbitale. Votre nouveau vaisseau dispose, lui, de trois emplacements pour les modules, ce qui permet de varier les tâches ou d'accélérer le travail.

Il est important de bien comprendre le mécanisme du jeu pour progresser rapidement. Les vaisseaux interplanétaires ne peuvent accoster que sur une station orbitale. En conséquence, pour chaque nouvelle planète explorée, vous aurez besoin d'une station, d'une navette et d'un astroport. Mettez ceci en pratique en colonisant la Lune. A ce propos, vous n'aurez pas besoin de construire ici un nouveau terrain d'atterrissage, mais simplement de remettre en état celui qui était abandonné. Vous n'aurez alors qu'à installer les centrales minières pour disposer de nouvelles ressources.

Les choses vont ensuite se compliquer singulièrement. En effet, vos chercheurs ont découvert de nouveaux équipements, faits de métaux rares, présents dans quelques planètes.

Le problème est que, pour exploiter ces planètes, vous devez justement recourir à ces nouveaux équipements. J'avoue que j'ai mis quelque temps à sortir de cette impasse. Il faut en effet mettre à profit la ceinture d'astéroïdes, en association avec le module de capture qui vous permettra de ramasser les blocs d'astéroïdes intéressants et de les traiter dans une station orbitale. En contrepartie, vous disposerez ensuite d'intéressants modules qui automatisent partiellement ou complètement certaines tâches :

extraction minière sur les astéroïdes, transport de matière première et production de matériel.

A ce stade, la gestion devient assez ardue et il est indispensable de prendre des notes pour ne pas s'y perdre. Votre expansion n'est pas limitée au système solaire et vous pourrez essaimer dans tout l'espace pour peu que les mutants ne vous gênent pas.

La réalisation est d'un bon niveau, avec des graphismes variés pour ce type de jeu, une ergonomie à la souris sans reproche et surtout des bruitages digitalisés qui vous mettent bien dans l'ambiance (ronnement des moteurs, fracas des machines de production, sifflement des vérins lors des changements de modules, etc.).

Le jeu est passionnant, tant par la complexité de la tâche entreprise que par les difficultés qu'il faudra surmonter. Nul doute que *Deuteros* séduira sans réserve les amateurs de gestion et stratégie.

Jacques Harbonn

Intérêt

18

Difficile de décrocher une fois qu'on a goûté à ce jeu.

Type \_\_\_\_\_ gestion de conquête spatiale

Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★

Les écrans sont variés et les graphismes bien travaillés rendent parfaitement l'ambiance.

Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★

Les animations sont rares, mais ce n'est pas un problème pour ce type de jeu.

Bruitages \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★

Les bruitages digitalisés rythment parfaitement chacune de vos actions.

Prix \_\_\_\_\_ C

# Gauntlet III

AMIGA

*Si vous avez aimé les deux épisodes antérieurs de Gauntlet parus il y a déjà longtemps, ce troisième volet devrait entièrement vous satisfaire, d'autant que les graphismes ont été nettement améliorés. Mais face à des jeux de conception plus récente comme The Immortal, une troisième version ne s'imposait pas. En résumé : réservé aux aficionados.*

**US Gold. Programmation : Mike Delves ; graphisme : Chris Collins, Laran Dalton ; bruitages : Tim Follin.**

Le troisième volet de ce grand classique des jeux d'action/rôle termine la gigantesque quête entamée il y a bien longtemps. Comme dans les épisodes précédents, deux partenaires peuvent jouer simultanément sur un même écran. Outre les personnages déjà connus (guerrier, magicien, elfe et valkyrie), quatre nouveaux héros ont fait leur apparition. Ils sont particulièrement originaux : golem, lézard, homme de glace et roi de la mer.

Chaque personnage se différencie des autres par son armé (hache, gourdin, arc, boule de feu, etc.), sa puissance de frappe, sa capacité de recourir à la magie, sa résistance et la qualité de son armure.

Ce dernier volet vous invite à pénétrer dans un monde véritablement immense, composé de huit royaumes peuplés de hordes démoniaques. Ce n'est que lorsque vous aurez libéré ces huit pays que vous pourrez enfin affronter le démon roi.

La représentation de l'environnement a complètement changé par rapport aux premiers volets. Il s'agit désormais d'une vue en 3D isométrique, fort bien rendue. Chaque lieu est doté d'un grand nombre d'éléments de décors souvent très réussis, qui contribuent à la beauté graphique. En revanche, les principes de base sont restés identiques. A votre approche, les temples libèrent leurs hordes de fantômes. Il faudra les éliminer et détruire rapidement l'édifice pour stopper l'invasion. Vous serez aussi



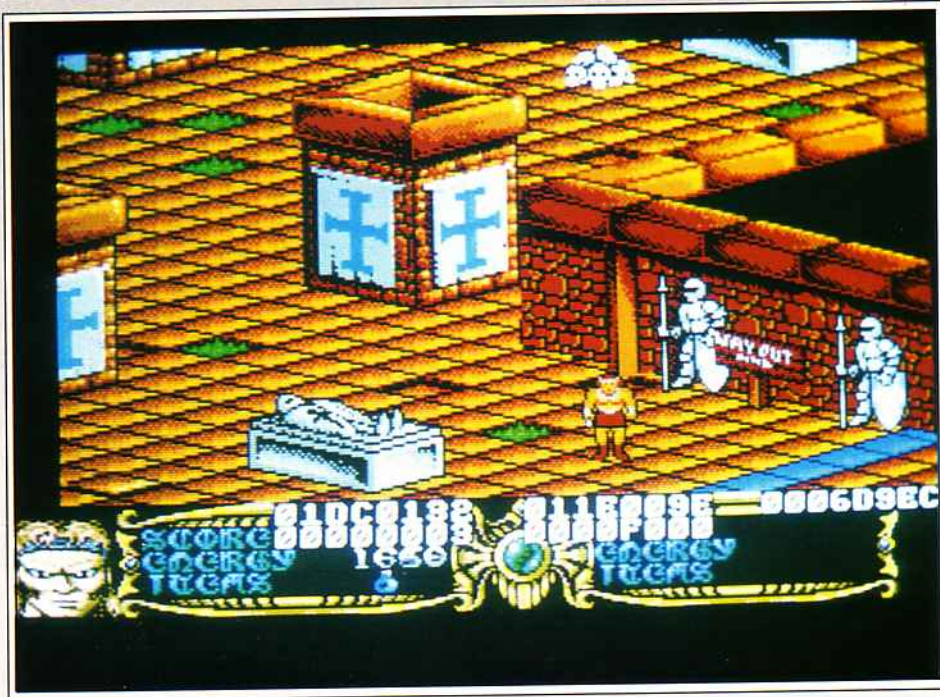
Des décors très améliorés...



... par rapport aux épisodes précédents.



Un jeu passionnant et difficile.



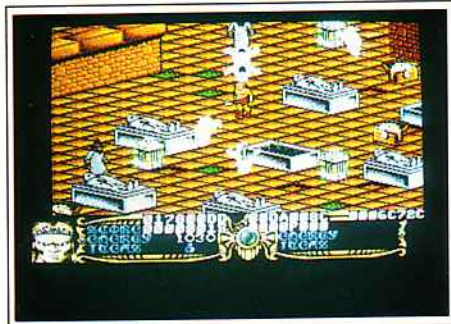
Combattez vaillamment les monstres et ramassez les trésors.

amené à rencontrer d'autres créatures : monstres verts, lianes surgissant du sol, magicien, etc. Vous pourrez récupérer au passage coffres remplis de trésors, aliments pour vous refaire une santé (attention : ne tirez pas dessus, vous les détruiriez) et potions qui vous conféreront diverses aptitudes à la magie. Il est important de faire un plan sommaire pour ne pas se perdre entre les différentes parties d'une même zone. De plus, pour pouvoir passer d'une aire à l'autre, il faudra trouver la clé, bien cachée. Heureusement, une fonction Aide vous guidera pas à pas dans cette entreprise. Au premier abord, le jeu ne paraît guère palpitant : tuer les monstres et ramasser les



Faites un plan sommaire des lieux.

En définitive, *Gauntlet III* est un programme sympathique, qui a subi de franches améliorations graphiques par rapport aux précédents volets. Toutefois, en dépit de quelques trouvailles, les innovations restent trop limitées. Il plaira sans doute à ceux qui ont pris plaisir aux deux premiers mais souffre de la concurrence des nouveaux logiciels de ce type, comme *The Immortal*. Jacques Harbonn



L'autel vous fournira une clé...

objets. Mais la recherche du passage au secteur suivant et les multiples surprises qui vous attendent tout au long du chemin renforcent l'intérêt. La réalisation est de qualité. Je vous ai déjà parlé des bons graphismes. L'animation est plus sujette à caution. Le jeu dispose, en effet, d'un scrolling multidirectionnel fluide et la marche du personnage est assez réaliste. Malheureusement, le scrolling est plus lent que votre héros qui peut alors buter en bordure d'écran. De plus, les déplacements de votre brave se ralentissent nettement lorsque de nombreux monstres sont présents à l'écran. La musique d'accompagnement est agréable, mais les bruitages d'action absents, ce qui est un peu dommage.

## AVIS

On espérait beaucoup de *Gauntlet 3*, après le succès des deux premiers volets. Mais, si le jeu a effectivement fait peau neuve, il n'en reste pas moins que le résultat est décevant...

Les graphismes sont plutôt ratés, les sprites des monstres manquent franchement de finesse et ceux des joueurs frôlent parfois le ridicule... Il faut voir le lé-



mangez pour survivre et non pas...

zard trotter en remuant la queue (« Qu'est-ce que je vous avais dit ! » M.L.). Techniquement, l'animation est correcte (environ vingt-cinq images/seconde) mais elle a tendance à ralentir lorsqu'il y a un certain nombre de créatures à l'écran. Ce qui me laisse à penser que les programmeurs de la version *Amiga* n'ont pas fait de gros efforts... Il serait temps que ça change ! Quand donc les jeux d'arcades sur cette machine iront-ils jusqu'au bout de ses capacités au lieu de se contenter d'une « bête » programmation standard ? La partie la mieux réussie est incontestablement la musique, qui fait appel aux quatre voies digitales de l'*Amiga*. Certains regretteront peut-être ses consonances trop modernes (beaucoup de guitare électrique) pour un jeu d'*heroic fantasy*, mais on ne peut pas tout avoir, n'est-ce pas ? Dommage, cependant, que l'on n'ait pas droit à quelques bruitages... En résumé, cette version ne m'a vraiment pas emballé et je doute qu'il en soit autrement pour vous. Comme moi, je suis sûr que vous préférerez retourner jouer à *Gauntlet 2* et profiter de son mode quatre joueurs. Dogue de Mauve

## Intérêt

14

L'intérêt augmente à mesure que l'on progresse dans le jeu, sans atteindre des sommets.

Type \_\_\_\_\_ action/rôle

Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Les créatures sont bien dessinées et les décors riches et variés.

Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Le scrolling multidirectionnel est fluide mais trop lent et le nombre de créatures influe sur la vitesse.

Bruitages \_\_\_\_\_ ★★ ★  
La musique est bonne mais pourquoi diable n'y a-t-il aucun bruitage d'action ?

Prix \_\_\_\_\_ C

## AVIS

La 3D n'apporte pas grand chose au jeu (d'autant plus que les programmeurs sous-exploitent volontairement les capacités graphiques de l'*Amiga* pour obtenir un logiciel directement adaptable sur ST) et la jouabilité en prend un sacré coup ! Les décors sont plutôt confus, et le look des nouveaux personnages frise parfois le ridicule (l'homme lézard verdâtre qui se déplace en sautillant et en frétilant de la queue en fera rigoler plus d'un !). Mais surtout, l'option qui permettait dans le deuxième épisode de jouer à quatre joueurs simultanément fait ici cruellement défaut. Les vrais fans de *Gauntlet* seront donc déçus... Les autres se laisseront peut-être impressionner par le ravalement de façade, mais leur enthousiasme retombera bien vite devant la médiocrité du soft.

Marc Lacombe

# Logical

AMIGA

Logical est un passionnant jeu d'action/stratégie qui vous laissera de longues heures rivé devant votre écran. Tetris aurait-il trouvé (enfin ?) un successeur digne de lui ?

Rainbow Art. Programmation : Volker Eloesser ; graphisme : Hakon Akybyk ; bruitages : Rudi Stember.



**Il faut réfléchir vite et agir bien pour réussir à temps.**

Tetris a inauguré en son temps les jeux d'action/réflexion, avec le succès qu'on lui connaît. Depuis, le genre a fait école, souvent avec bonheur, comme l'a montré le challenge du numéro 90 de Tilt. Rainbow Arts nous en propose un nouveau, original et totalement prenant.

Le thème en est très simple, ce qui est souvent un gage de qualité dans ce type de logiciel. A partir d'une gouttière supérieure, des billes de différentes couleurs tombent dans des roues. Dès qu'une roue est dotée de quatre boules identiques, elles explosent et disparaissent.

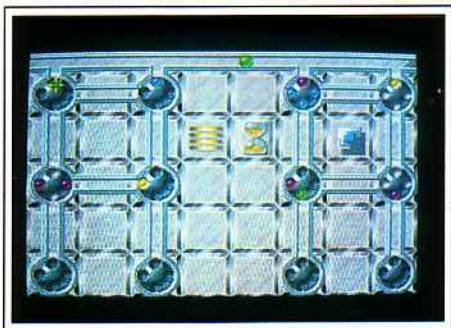
Le but est de parvenir à combler ainsi chacune des roues. Un réseau de galerie permet de déplacer les billes d'une roue à l'autre.

Le temps joue contre vous de deux manières. Tout d'abord, vous ne disposez que d'un certain temps pour caser la bille de la gouttière dans une roue. Ensuite, l'ensemble du tableau doit être terminé avant le délai imparti.

Avant de commencer chaque tableau, le programme vous permet de l'analyser. Ne vous privez surtout pas de cet avantage car, en cours de jeu, vous n'aurez pas une seconde pour réfléchir tranquillement.

Profitez-en aussi pour faire un plan sommaire du tableau, de manière à connaître à tout moment les roues qu'il reste à compléter.

Les premiers niveaux ne sont pas trop difficiles et



**Évitez de vous bloquer certains passages.**

permettent de se faire la main. Mais les choses vont se compliquer sérieusement par la suite. Tout d'abord, le réseau reliant les roues peut devenir rudimentaire, certaines roues n'étant alors accessibles que par un long trajet, ou même par le biais d'un téléporteur.

Mais, surtout, un grand nombre d'obstacles va apparaître, pour compliquer les choses. Ainsi, les barrières de couleurs ne laissent passer que les boules du ton spécifié. Ailleurs, les boules vont changer de teinte en passant à un endroit précis.

Les flèches quant à elles ont deux fonctions : elles dirigent les billes dans une direction donnée et repoussent celles qui arrivent en sens contraire. Les té-



**Analysez le plan avant de commencer.**

léporteurs, tout comme les barrières, ne laissent passer qu'une seule couleur. Enfin, le feu oblige à remplir les roues dans l'ordre de coloris indiqué.

Quand tous ces éléments sont réunis, le challenge devient ardu et passionnant, certaines fautes ne pardonnant pas. Ainsi, si vous envoyez, par une flèche, une bille d'une certaine couleur dans un couloir gardé par une barrière d'une autre couleur, votre boule fera d'incessants allers-retours que vous ne pourrez plus annuler.

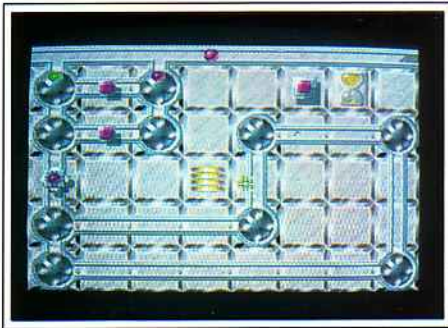
La réalisation est irréprochable. Les graphismes sont très clairs et particulièrement soignés pour ce type de jeu, et l'animation agréable. La musique de présentation est superbe et la musique entêtante du jeu s'accompagne de quelques bruitages. Une parfaite ergonomie à la souris vient compléter le tout : bouton gauche pour mobiliser les boules et bouton droit pour faire pivoter une roue. La progression de difficulté est tout aussi parfaite et un système de code évite de toujours recommencer au début. Et, si vous êtes parvenu à résoudre les 99 niveaux du programme, l'éditeur vous permettra d'en créer de nouveaux pour les échanger avec vos amis. Logical m'a réellement captivé et se révèle aussi prenant que Tetris, ce qui n'est pas un mince compliment. Un grand bravo à l'équipe de Rainbow Arts pour ce superbe programme.

Jacques Harbonn

## AVIS

On a vu fleurir depuis un an une kyrielle de softs d'action/réflexion. A mon avis, très peu d'entre eux méritent malheureusement le rang de hit, tant la monotonie s'empare vite du joueur. Logical est très bien réalisé et relativement original. Par contre, l'élever au rang de Tetris, c'est un peu fort ! Tout comme the Ball Game, testé dans ce même numéro, cette partie ne séduira que les purs amateurs. Logical accroche le joueur, mais il n'évolue pas assez au fil des niveaux. Et puis, il aurait fallu raccourcir un peu le temps de réflexion pour que le challenge soit plus nerveux.

Olivier Hautefeuille



**A chaque niveau ses surprises.**

## AVIS

Curieusement, malgré l'avalanche de complications qui s'abat sur le malheureux joueur au fil des tableaux (sens uniques, téléporteurs, variations de couleurs...), on ne constate pas vraiment de progression dans le niveau de difficulté, qui semble stagner à une altitude moyenne tout au long de la partie. En effet, pas besoin d'élaborer de savantes stratégies, il suffit souvent de réagir au coup par coup pour progresser, ce qui s'avère quelque peu frustrant.

Malgré tout, il est difficile de prendre la décision d'éteindre l'ordinateur une fois que l'on a mis le doigt dans les engrenages infernaux de Logical... Curiosité, quand tu nous tiens !

Marc Lacombe

## Intérêt

18

Aussi passionnant que Tetris dans un style différent. Gare aux nuits blanches !

Type action/réflexion

Graphisme ★★★★

Les graphismes sont clairs et bien travaillés pour ce type de logiciel.

Animation ★★★★

Ça tourne, roule et répond au doigt et presque à l'oeil !

Bruitages ★★★★

Musique de présentation superbe et ambiance sonore envoûtante à la manière de Tetris.

Prix C



### Choisissez votre équipage !

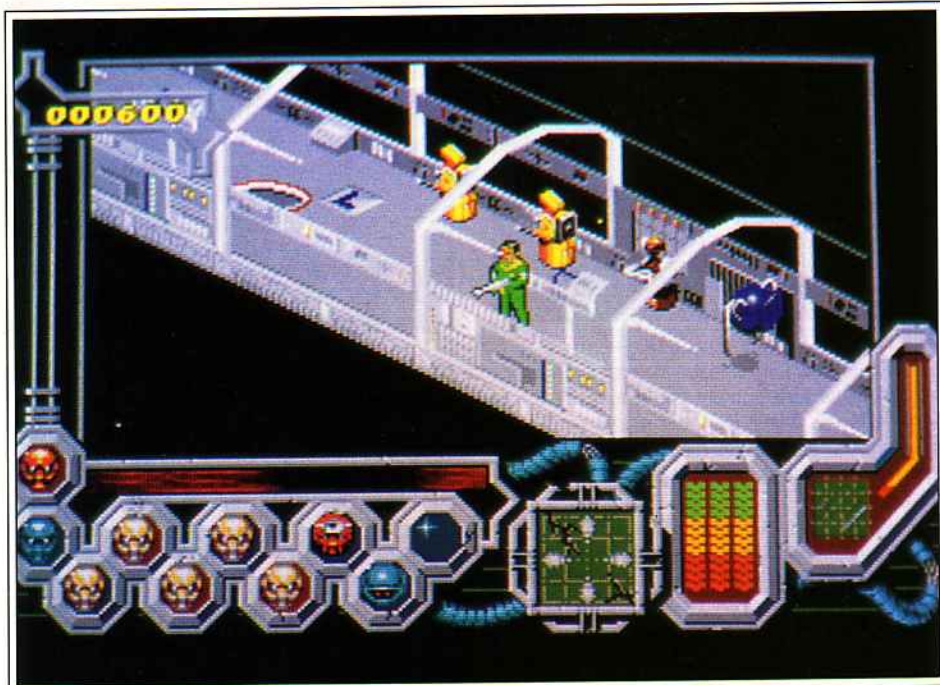
La station-balise « Beacon O4523N » compte à son bord trois officiers humains maintenus en état d'hibernation par les bons soins des établissements Viva-gel. En cas de problème, la station, entièrement automatisée, est programmée pour réveiller un des trois responsables. Afin d'éviter que la précieuse installation ne tombe aux mains de l'ennemi, un système de sécurité perfectionné déclenche le processus d'autodestruction dès qu'une présence étrangère est repérée. Cette fois, les capteurs de la station ont détecté l'approche d'une nuée de Plasmodians (une race d'extraterrestres particulièrement vorace qui se nourrit de carcasses de vaisseaux et occasionnelle-

# Wreckers

## AMIGA

Chargé de la maintenance d'une station spatiale qui guide les vaisseaux à travers la galaxie, vous allez découvrir que le rôle de « Bison futé » de l'espace n'est pas particulièrement reposant, surtout lorsque d'immondes créatures gluantes s'attaquent à votre Q.G. ! Plus orienté stratégie qu'arcade, ce logiciel en 3D isométrique vous plonge dans une ambiance vraiment très prenante.

Audiogenic. Conception : Ally Noble, John Heap. Programmation : John Heap. Musique : Warren Cann. Bruitages : David Whittaker. Graphismes : Paul Salmon, Herman Serrano.



Parcourez les couloirs, soutenus par vos robots, à la recherche de vos visqueux adversaires.



### Un plasmodian aspiré par un battlepod.

ment de chair humaine) et il ne vous reste que soixante minutes avant l'explosion pour débarrasser le vaisseau de ces passagers clandestins ravageurs. Pour cela, il vous faudra d'abord tenter de repousser l'invasion depuis l'extérieur du vaisseau, puis, avec l'aide de robots, d'éliminer les quelques créatures qui réussissent inévitablement à se glisser à bord. Pour se familiariser avec le jeu, le mieux est de commencer par étudier le plan du vaisseau afin d'en repérer les différentes installations. Celui-ci est divisé en deux étages, reliés par un unique ascenseur et agrémentés de navettes qui permettent de se déplacer rapidement d'une salle à une autre. Chaque salle a son importance stratégique, mais il est surtout vital de conserver intactes les quatre balises qui transmettent leurs informations aux autres vaisseaux. Si l'une d'entre elles venait à tomber en panne, la station entière exploserait. Il faut donc régulièrement se rendre devant les panneaux de contrôle pour veiller à leur bon fonctionnement. Les autres salles doivent, elles aussi, être protégées car chacune a sa fonction : fournir de l'énergie ou de l'oxygène, maintenir la gravité à bord, soigner les officiers, construire ou recharger les droïdes, etc. La destruction d'une de ces salles pourrait avoir de graves conséquences. Par exemple, si le centre de contrôle de la gravité était détruit, vos robots flotteraient en l'air, inutilisables. Au début de la partie, vous ne dis-

# F-14 TOMCAT



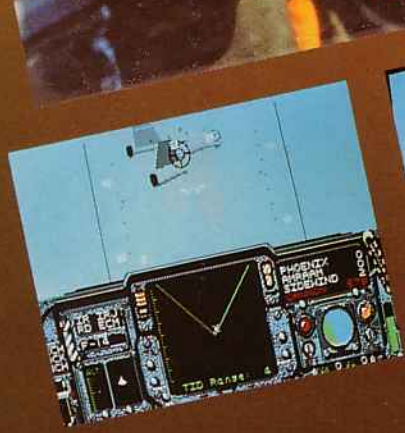
## F-14 ★ TOMCAT DOG FIGHTING SIMULATION

**Première mondiale !  
F-14 le célèbre  
simulateur de combat  
aérien pour la première  
fois sur vos PC !**

Vivez la carrière d'un pilote au travers de vraies missions aériennes à bord de l'un des plus célèbres jet de combat, le F-14 et survolez les quatre coins du globe. Entrez à l'école "Top Gun", mesurez vous aux plus grands pilotes de la Navy. Vous êtes aux premières loges, les combats, hypers réalistes, sont effectués en 3D et chaque explosion est visible en gros plan. Les angles de vues sont nombreux, et chaque appareil est équipé d'un brouilleur de radar.

**ACTIVISION**

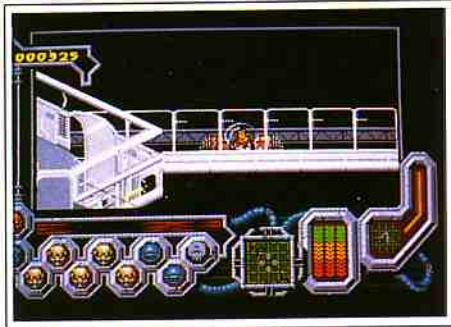
**Disponible  
en Août  
sur PC  
& Compatibles.**



**ACTIVISION**

posez que de trois androïdes, alors qu'il est possible d'en diriger une dizaine à la fois. Il est donc indispensable de se rendre dès que possible à la fabrique de robots afin de se constituer une petite armée. Vous devrez choisir quel type d'androïde vous désirez construire, du simple « nettoyeur » faible mais efficace, au « docteur » qui réparera ses congénères, en passant par des combattants plus ou moins rapides ou puissants.

En effet, bien que vous soyez équipé d'une arme, il vaut mieux vous cantonner à un rôle de coordination et envoyer les droïdes au casse-pipe à votre place. En combattant vous même les envahisseurs, vous ris-



Un moyen de locomotion rapide et sûr.

queriez non seulement de mourir, mais aussi d'être transformé en une créature mutante presque indestructible, que vos successeurs devraient ensuite affronter.

La programmation des robots, qui constitue l'attrait principal de ce logiciel, se révèle particulièrement facile d'emploi : il suffit de cliquer sur le droïde de son choix, puis sur une destination, pour que celui-ci aille y effectuer sa mission. Il est également possible d'obtenir à tout moment des informations sur n'importe quel droïde, ainsi qu'un plan général de la station. Au cours de la partie, l'ordinateur vous tient informé de tout ce qui se passe à bord, et vous donne accès aux rapports transmis par vos droïdes.

Avant de vous battre à l'intérieur de la station, vous pouvez déjà tenter de limiter l'invasion à l'aide de « Battlepods » (sorte d'aspirateurs fixés sur des bras articulés) en stoppant les Plasmodians avant qu'ils n'atteignent la coque, et ne commencent à la ronger. Autre méthode, beaucoup plus risquée : enfler une combinaison spatiale et sortir dégommer les intrus dans l'espace (vos réserves en oxygène et en munitions s'épuisent malheureusement très vite).

Mais c'est surtout lorsque les aliens ont réussi à s'introduire dans le vaisseau que le jeu prend toute sa dimension. En effet, il faut parer au plus pressé tout en élaborant une stratégie à plus long terme. Il est par

exemple possible d'envoyer ses droïdes « au front », tandis qu'à l'abri dans une autre pièce, un robot médecin réparera les blessés.

Chaque attaque repoussée vous permet de monter en grade (une option de sauvegarde est prévue), ce qui vous donne accès à de nouvelles technologies et vous autorise à construire des robots plus évolués, et donc plus efficaces.

La gestion des commandes (joystick et souris) est d'une simplicité étonnante, malgré un contrôle du joystick complètement aberrant (les commandes sont presque inversées, ce qui oblige le joueur à orienter son joystick de 45 degrés vers la gauche pour jouer !). Le jeu est difficile mais prenant et bénéficie d'une excellente réalisation. Même s'il s'agit d'un jeu de stratégie, *Wreckers* nécessite des réflexes rapides et des nerfs à toute épreuve !

Marc Lacombe

## AVIS

Lorsque Marc m'a annoncé *Wreckers* comme un hit, j'ai eu quelques doutes. Je suis venu, j'ai vu et ça m'a plu ! Je considère *Wreckers* comme l'un des meilleurs jeux de ces derniers mois. C'est bien simple, je ne m'étais pas autant amusé depuis... *Lemmings*. Bien qu'il n'ait pas le côté révolutionnaire du soft de Psygnosis, je le trouve tout aussi prenant. Comme dans *Lemmings*, il faut surveiller une multitude d'endroits à la fois. Courir pour stabiliser un satellite déphasé, tout en surveillant du coin de l'œil la progression des plasmodians et celle de vos robots de combat. Au début, cela semble très difficile, mais,

avec un peu d'expérience et d'organisation, on s'en sort très bien... Contrairement à Marc, je vous conseille vivement d'aller dès que possible aider vos droïdes dans leur combat. Malheureusement, on ne peut pas dire que le maniement du joystick soit très intuitif mais c'est l'un des seuls défauts du soft. Il dispose en effet d'une excellente ergonomie. Le chargement est définitif, vous pouvez à tout moment sauvegarder votre position en RAM et de nombreux raccourcis-clavier sont prévus. Les auteurs ont également soigné l'aspect technique avec une animation qui reste toujours fluide. Un excellent jeu qui vous gardera de longues heures devant votre écran.

Dogue de Mauve

Intérêt

16

Un bon compromis entre action et réflexion. Pourquoi s'en priver ?

Type arcade/stratégie

Graphismes ★★★★★

La 3D isométrique est réussie et l'ensemble échappe à la confusion graphique qui marque généralement ce type de logiciels.

Animation ★★★★★

Les scrollings sont fluides et rapides, mais l'animation des personnages se limite au minimum.

Bruitages ★★★★★

Pas particulièrement spectaculaires, mais efficaces.

Prix C

# Many Faces of Go

## PC TOUTES RESOLUTIONS

Difficile, le jeu de Go ! A la fois simulation et didacticiel, *Many Faces of Go* vous permet de vous initier pas à pas à ce jeu auprès duquel les échecs font figure de jeu d'enfant. Et en plus, c'est beau ! Un jeu garanti longue durée...

Ishi Press International. Programmation : David Fotland.

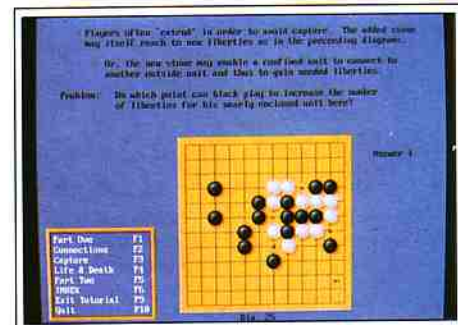
Ce programme nous propose de nous initier à l'un des jeux les plus pratiqués au monde, un divertissement millénaire qui a fait couler plus d'encre que les échecs ou le bridge. Il y a quelques années, il était considéré comme impossible de programmer ce jeu, qui mêle stratégie à long terme et intuition. Le go présente des règles simples, très simples même. Se jouant sur un plateau quadrillé de 19 fois 19 lignes, il met en présence deux joueurs qui doivent alternativement poser des pions sur une intersection libre. Si une pierre (c'est ainsi qu'on appelle les pions), ou un groupe de pierres, ne possède plus d'intersection libre à son contact, il meurt, et les pierres sont enlevées du plateau. Élémentaire, non ?

En fait, ce principe sommaire cache une stratégie extrêmement complexe, l'une des plus riches qui soit. Très populaire dans les pays asiatiques, ce jeu est généralement considéré en Occident comme abs-

cons et incompréhensible. *Many Faces of Go* est le premier programme à mettre ce jeu à la portée du néophyte, à le prendre par le main sans le dégoûter



Vos subordonnés, des robots.



Les exercices de l'introduction.



# ATTENTION!

# CONSOLES

EN VENTE  
LE 4 SEPTEMBRE 91  
CHEZ VOTRE MARCHAND  
DE JOURNAUX

---

## BON DE COMMANDE "CONSOLES +"

à retourner à : TILT - CONSOLES +, TI 93, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia,  
75754 PARIS CEDEX 15

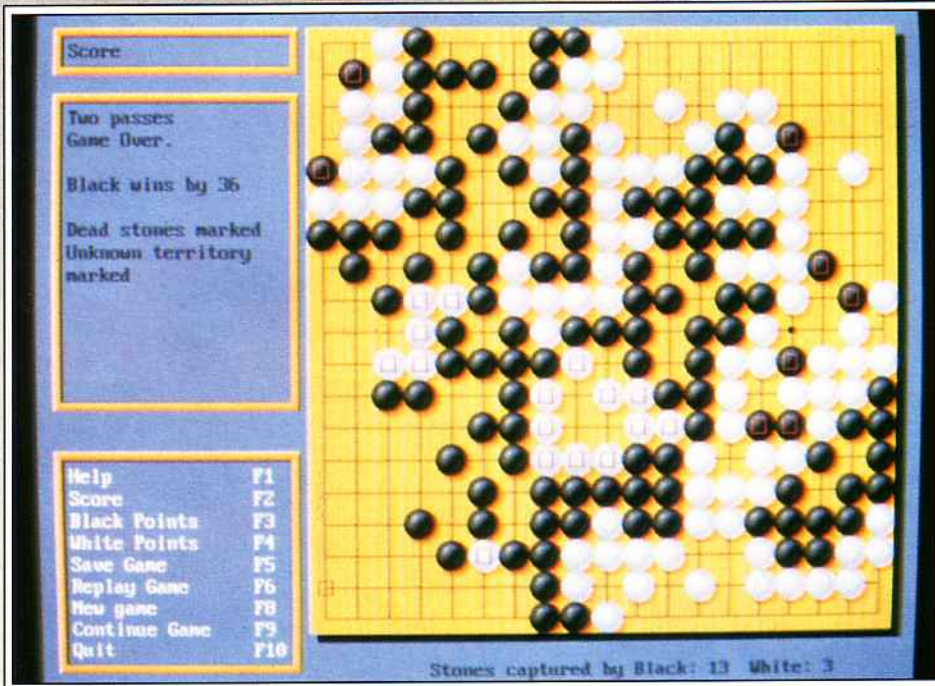
**OUI**, je souhaite recevoir un exemplaire de CONSOLES +, au prix de 29 F.  
Je joins mon règlement à l'ordre de TILT.

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL :      VILLE : \_\_\_\_\_

(délai d'expédition : 4 semaines après enregistrement de votre règlement).  
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.



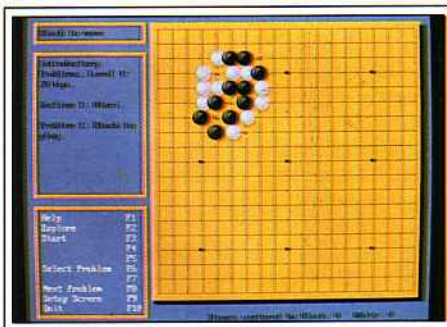
Le joueur est accompagné tout au long de la partie par de nombreuses explications.

par une progression trop rapide. Il est, en effet, très difficile de se représenter l'importance d'une pierre cent coups à l'avance ! *Many Faces* propose un didacticiel très bien réalisé, qui montre, par des exemples, les stratégies de base et explique les coups spéciaux comme le ko ou le seki.

Après la lecture du manuel, fort bien fait, et cette première introduction, vous allez pouvoir commencer à jouer. Se représenter les interactions entre les pierres sur un plateau de 19 x 19 étant difficile au début, il est possible (et conseillé) de commencer sur des tableaux plus petits, tout étant possible de 9 x 9 à 19 x 19. Au niveau 1 et avec quelques pierres de handicap (pier-

ne se fatiguent pas à soigner l'interface et les graphismes. Tout est géré par la souris. On procède en cliquant sur le plateau ou en utilisant des menus. Les différentes fonctions sont toutes doublées par des touches.

Autre point fort : après chaque coup, vous pouvez demander au programme de vous expliquer le pourquoi de ce coup. C'est l'une des meilleures méthodes pour progresser. *Many Faces* sait évidemment vous conseiller, revenir en arrière sur toute la partie, sauvegarder les parties pour les continuer plus tard ou les revoir dans un but didacticiel. Un grand nombre d'exercices commentés, répartis sur quatre niveaux, vous permettent de travailler les différentes tactiques du jeu, et trois parties commentées vous montrent « comment jouent les grands » !



Des problèmes pour mieux comprendre.

res de votre couleur qui sont posées au début de la partie), il est facile même aux néophytes de gagner. Attention, si vous prenez trop de pierres de handicap, le programme abandonnera dès le début...

On progresse peu à peu jusqu'à pouvoir gagner en 19 x 19 sans pierre de handicap. Et passer au niveau 2... qui vous écrase de 100 points ! Il faut vous dire qu'il y a 20 niveaux, et que le plus fort est évalué à 15 *kyu*, c'est-à-dire un joueur très moyen... C'est cette difficulté qui rebute la plupart des joueurs, mais ce logiciel possède un certain nombre d'avantages qui, peut-être, feront de vous des amateurs de ce jeu. Première qualité, ce soft est beau. Je sais, c'est banal, souvent, mais les programmeurs de ce type de jeux

Enfin, une bibliothèque d'ouvertures (*joseki*) permet d'étudier les débuts de parties. Toutes ces options sont d'un accès simple et pratique, tout est fait pour le plaisir et le confort du joueur. La lisibilité est parfaite, quelle que soit votre carte graphique, et le jeu est rapide même sur un 8088 de base.

Entièrement configurable, ce soft vous permet de choisir entre les règles chinoises (pierres de handicap placées librement sur le plateau) et japonaises, de choisir la taille du plateau, le nombre de pierres de handicap, la force du programme, etc.

*Many Faces of Go* est l'un des meilleurs jeux de plateau de ces dernières années. Si, comme moi, vous désirez depuis longtemps vous initier aux joies du go, mais que le jeu vous rebute par sa complexité, si vous en avez assez des jeux d'échecs, des othello et autres jeux de réflexion, essayez-vous à ce soft : la progression est lente mais constante, et vous pourrez jouer des années sans ressentir l'ennui ! Indispensable à tous ceux qui aiment faire travailler leurs méninges.

Jean-Loup Jovanovic

Intérêt

18

*Le go est un jeu fabuleux, et ce programme le sert d'une façon proche de la perfection. Un très grand jeu !*

Type \_\_\_\_\_ réflexion/stratégie

Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
*Le graphisme est très abouti, et réussit la prouesse d'être à la fois beau et très lisible.*

Animation \_\_\_\_\_ -

Bruitages \_\_\_\_\_ ★  
*Les sons se limitent à quelques « bips » maladroits qui annoncent les coups et les atari. Heureusement, dans ce type de jeux, ce n'est pas d'une importance capitale.*

Prix \_\_\_\_\_ C

# Sonic the Edgehog

MEGADRIVE

*Des graphismes stylisés et variés, une animation exceptionnelle, un héros charismatique, le tout mis au service d'un scénario tout simple et c'est la surprise : un jeu qui se place d'emblée dans le peloton des meilleurs hits de l'année ! Si vous possédez une Megadrive, il vous faut Sonic. C'est super, Sonic !*

Sega. Conception : The Sonic Team.

Il est là ! La nouvelle mascotte de Sega arrive sur *Megadrive*, après moult annonces publicitaires. Ce petit hérisson bleu, cette petite boule de piquants chaussée de baskets, est sensée être l'alter ego Sega de Mario. Il faut dire qu'il a tous les atouts dans son jeu : présenté largement sur tous les salons, mignon comme tout, il se promène dans un jeu tout simplement exceptionnel ! L'histoire est simple : un méchant savant a capturé tous les animaux de la forêt

et les a transformés en monstres robotisés. Sonic doit user de ses pouvoirs pour les libérer. Car ce petit hérisson possède d'extraordinaires facultés. Il court à une vitesse folle, il saute comme un champion olympique et se met en boule comme... un hérisson ! C'est ainsi qu'il peut libérer ses petits amis : il lui suffit de toucher ces méchants robots pour qu'ils redeviennent des petits animaux sautillants... Ce scénario simpliste et ces possibilités limitées ont tout de même

Pour toute information  
veuillez contacter:  
LORICIEL 81, Rue  
de la Procession  
92500 Rueil-  
Malmaison

Disponible sur :  
Amstrad  
CPC Disk/CPC+  
Amiga - Atari ST  
IBM PC et  
Compatibles.

# Le 2ème SEINS



Tous les bénéfices  
serviront à  
aider les enfants  
sourds et mal-entendants.

## La Grande Compilation de l'Espoir

COKTEL VISION

INFOGRADES

LORICIEL

MOJO

UBI SOFT

FREEDOM

BUBBLE  
GHOST

PINBALL  
MAGIC

SUPER SKI

PICK'N PILE

En achetant cette compilation, vous aidez l'association  
"Les Enfants du Silence". Grâce à vous plus de 700.000  
enfants sourds et mal-entendants sortiront enfin du silence  
Aidez-les !

**5 GRANDS LOGICIELS**

5 GRANDS EDITEURS RÉUNIS POUR AIDER

**LES "ENFANTS DU SILENCE"**

249 Frs.  
Prix moyen T.T.C  
généralement constaté.

Versions Amiga - Atari  
Amstrad cpc/cpc+ -  
IBM PC et Comp..



Le niveau aquatique, superbe mais dur !



Le grand méchant, tous les trois niveaux, tentera de se débarrasser de vous.

débouché sur un jeu génial. A mon goût, le meilleur sur *Megadrive* ! Les dessins, stylisés, sont tout simplement superbes.

Le jeu est divisé en six parties de trois manches, chaque partie étant totalement différente des autres. Le premier niveau, la forêt, comporte arbres et chutes d'eau ; le second, *Marble Zone*, se passe dans un paysage de ruines et de souterrains, au milieu de la lave ; le troisième est un gigantesque flipper où Sonic rebondit de bumper en bumper ; le quatrième est aquatique : notre héros doit plonger et nager. L'eau ralentit ses mouvements et il doit reprendre de l'air régulièrement. Superbe ! Le cinquième est technolo-



Le niveau deux : ça chauffe !...

gique, agrémenté de loopings et de ventilateurs ; le sixième, intitulé le cerveau fou, semble destiné à vous rendre dingue. Un véritable labyrinthe truffé de pièges plus difficiles les uns que les autres : arcs électriques et scies circulaires embellissent le paysage (par ailleurs superbe...). Enfin, le *final level* vous propulse dans un labyrinthe aquatique violet. Si, après quelques heures de jeu acharné, vous terminez ce dernier niveau, vous pourrez enfin combattre le grand méchant du jeu et, peut-être, libérer vos amis.



Pensez à reprendre votre respiration.

salles cachées qui sont réparties sur les différents niveaux. Des bonus cachés lui permettent de ramasser dix anneaux, d'avoir un bouclier qui le protège d'un coup, une invulnérabilité temporaire ou une « super rapidité ».

Le jeu, déjà très enlevé, devient pratiquement incontrôlable, de loin ce que j'ai vu de plus rapide sur cette machine. La musique, pour finir, colle parfaitement à l'action. Musique entraînante dans le premier niveau, aquatique dans le troisième, stressante dans les cinquième et sixième, bruitages variés et parfois humoristiques (il faut entendre Sonic rebondir sur les bumpers !)... Un seul regret : le jeu est tellement rapi-



Une animation époustouflante...

de et tellement prenant que l'on a guère le temps d'admirer le paysage ! Sans conteste le meilleur jeu sur *Megadrive*, Sonic est bien supérieur à *Super Mario* sur *Super Famicom*, ou à tout autre jeu de plates-formes que j'ai pu voir. Jean-Loup Jovanovic

A la fin des premier et deuxième actes de chaque niveau, vous pouvez avoir accès à un *bonus stage* où Sonic, roulé en boule, doit ramasser le maximum d'anneaux et récupérer une gemme.

Les anneaux qui parsèment tout le jeu sont d'une importance majeure. Outre l'accès aux *bonus levels* si vous en avez plus de 50, outre la vie supplémentaire tous les cent anneaux, ils ont l'avantage de vous sauver régulièrement la vie. En effet, lorsque vous êtes touché et que vous n'en portez pas, vous mourez, sans autre forme de procès. Dans le cas contraire, ils s'éparpillent autour de vous dans une gerbe étincillante, et vous avez quelques secondes pour en récupérer le maximum.

L'animation de ce jeu est excellente, la rapidité fulgurante et la maniabilité parfaite. La difficulté, parfaitement dosée, permet de progresser régulièrement et la taille de ce jeu lui assure une durée de vie confortable. Face à *Mickey Mouse*, qui était jusqu'à présent la référence dans ce type de softs, Sonic soutient parfaitement la comparaison. Peut-être un peu moins enchanteur, il gagne haut la main pour ce qui est de la vitesse d'animation et de la durée de vie. Pour tout dire, après avoir joué à *Sonic*, *Mickey* semble tourner au ralenti.

La variété des niveaux et des astuces est, elle aussi, étonnante. Sonic doit pousser des blocs, appuyer sur des dalles, éviter les nombreux pièges et trouver les

## Intérêt

19

Sonic est le jeu à ne pas manquer ! Il est beau, rapide, maniable, drôle, en un mot : parfait !

Type \_\_\_\_\_ jeu de plates-formes

Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★

Notre petit héros se promène dans des paysages stylisés, très réussis. Sa gestuelle est très variée et les niveaux sont très différents.

Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★

Waouh ! Aussi rapide que le plus rapide des shoot-them-up, animé avec un soin du détail peu commun. La meilleure animation dans ce type de jeux sur *Megadrive* !

Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★

Les petites musiques collent parfaitement au paysage, et les bruitages sont nombreux et très mignons.

Prix \_\_\_\_\_ D

# LA PERFECTION

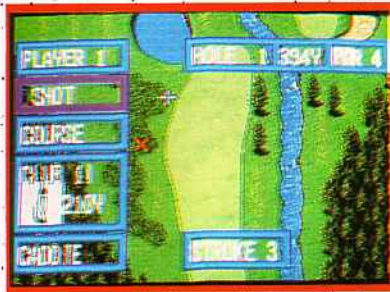
SNK



IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL



SUPER SPY



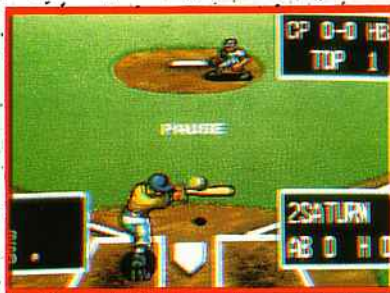
TOP PLAYER'S GOLF



MAGICIAN LORD



RIDING HERO



BASEBALL STARS PROFESSIONALS



CYBER LIP



NAM 1975



NINJA COMBAT



PROCHAINS TITRES : SENGOKU, KING OF THE MONSTERS, ALPHA MISSION II



# Terminator 2

AMIGA

Le robot incarné par Arnold Schwarzenegger dans le film Terminator reprend du service dans ce second épisode. Le jeu Terminator 2 était aussi attendu que le film. Le voici, le voilà ! Si vous aimez l'action musclée, vous ne serez pas déçu.

Les différentes phases du jeu, très variées, toutes consacrées à la bagarre, sont entrecoupées de courses-poursuites échevelées et de puzzles à remettre en ordre. C'est à peine si l'on trouve le temps d'admirer le travail des graphistes. Terminator 2 : un logiciel costaud pour un héros costaud !

Editeur : Océan ; conception : Dimentia.

Terminator 2, qui ne va plus tarder à sortir dans nos salles (le 16 octobre précisément), est le film le plus coûteux jamais réalisé dans les studios d'Hollywood. Depuis sa sortie aux Etats-Unis, il bat tous les records d'entrées dans les salles obscures américaines. Dans ce second volet, Schwarzy incarne cette fois un « gentil » robot, le T-800, retourné dans le passé pour défendre Sarah Connor contre les attaques du T-1000, robot surpuissant envoyé par les androïdes pour mettre fin à la menace que constitue l'enfant de Sarah. L'équipe de Dimentia, à qui l'on doit déjà Corporation, Golden Axe et Gauntlet II, nous en propose une excellente adaptation pour nos micros. Le jeu se compose d'une série de phases très variées qui reprennent les moments forts du film. Dès le début, le ton est donné par la superbe présentation qui dévoile le T-1000 en images digitalisées, accompagnées d'une excellente musique. La première phase n'est pas trop difficile et vous conduira à une première confrontation avec le T-1000. Bien qu'assez dépouillés, les décors sont travaillés avec, en particulier, un bon rendu des ombrages. Vous disposez de quatre balles dans votre revolver, qui ne suffiront pas à détruire le monstre (d'ailleurs indestructible jusqu'à la phase finale), mais qui seront cependant bien utiles pour vous rapprocher de lui. Une fois à proximité, vous devrez engager un combat au corps à corps. Le programme varie automatiquement vos possibilités d'action en fonction de la distance qui vous sépare de votre adversaire. Les mouvements sont assez variés et l'animation bien rendue. Chaque coup porté cor-

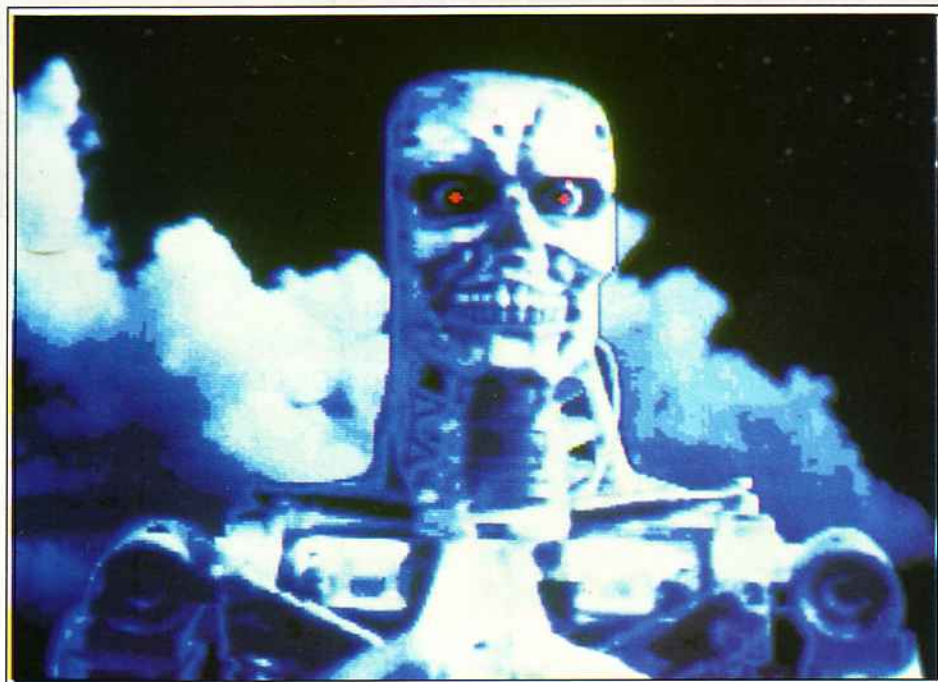
rectement fait pâlir le monstre, l'amenant à se transformer en une curieuse créature aqueuse, le temps qu'il récupère quelques forces. Il faut absolument



Une main à réparer, et vite fait !



Vous êtes bien mal parti...



Votre ennemi, le T-1000, en bielle et en huile. Votre but : l'abattre.

économiser votre énergie au maximum car vous ne disposez que d'une vie pour l'ensemble du jeu. Le mieux est de varier les attaques (coup de tête, coup de pied dans les jambes, le ventre ou le visage) pour que votre adversaire n'ait pas l'occasion de parer avec efficacité. La seconde phase vous mène à une course de moto avec obstacles. Le camion conduit par le T-1000 cherchera à vous écraser. Vous allez naviguer entre les rochers qui vous ralentissent et vous font perdre de l'énergie et les flaques d'eau et d'huile qui vous font déraiper. Utilisez les tremplins et les voitures pour sauter par-dessus certains obstacles et tentez de récupérer au passage les bonus pour refaire le plein d'énergie. Les graphismes sont agréables et le



Vous en avez pris plein la poire... !



Le flingue, un argument de poids.



*Qui a tué Karaboudjan ?*



Delphine Software  
C I N É M A T I Q U E

C R O I S I E R E  
P O U R U N C A D A V R E

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES  
Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

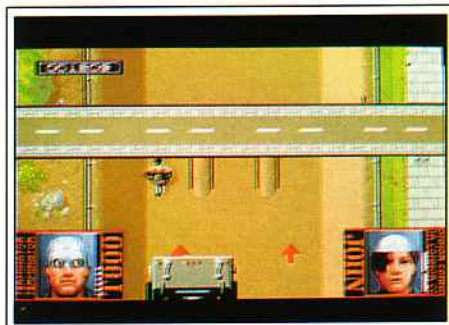


L'androïde est taquin : reconstituez son œil, battu comme un jeu de cartes.



Le parcours à moto, acrobatique.

scrolling vertical sans faille. La troisième étape est une phase de bonus qui fait autant appel à vos petites cellules grises qu'à votre rapidité. Vous devrez reconstituer en temps limité un puzzle, de manière à réparer les circuits endommagés du bras de Schwarzy. A mesure que les connexions vont s'établir, vous allez voir la main s'animer. Il faut aller vite et je doute que vous puissiez le réussir complètement la première fois. Heureusement, le circuit à reproduire étant toujours le même, vous apprendrez progressivement à mieux placer vos pièces. L'énergie récupérée est proportionnelle à votre taux de réussite. Tentez si possible d'être au maximum pour aborder la phase



L'ennemi est à vos trousses.

suivante. Un nouveau combat rapproché va vous opposer au T-1000, selon une méthode identique au premier niveau. Mais le robot se montre ici bien plus redoutable, utilisant au mieux son terrible coup de tête. De plus, il fait preuve d'une grande rapidité et vous devrez dégainer à toute vitesse ou vous baisser très rapidement pour éviter ses tirs une fois votre chargeur vidé de toutes ses balles. Il faut essayer de ne pas se coller à lui et surtout varier en permanence les attaques. Le cinquième niveau vous confronte à un nouveau puzzle où vous devrez reconstituer l'œil du T-800. Ce puzzle est nettement plus difficile à réaliser car le déplacement des pièces utilise le principe



Le coup de boule, ça fait mal !

bien connu du taquin, ce qui ralentit d'autant les déplacements par rapport au système utilisé pour le premier puzzle. De plus, les pièces sont assez semblables les unes aux autres. Il est pourtant capital de réussir un bon score pour aborder les niveaux suivants avec une énergie conséquente. Le niveau suivant vous conduit à un shoot-them-up à scrolling horizontal. Vos ennemis vous attendent à différents endroits (sur la chaussée, perchés sur un mur ou, au contraire, tapis en bas de l'écran), prêts à tirer sur vous. Ce niveau est à mon avis le moins réussi, car les ennemis sont peu diversifiés et les décors assez rudimentaires. De plus, il est trop facile à vaincre. Une fois que l'on a compris le système, ce niveau ne pose

pas trop de problème. Vous disposez en effet d'une arme de portée légèrement supérieure à celles de vos adversaires. Mettez cette particularité à profit et vous pourrez franchir cette étape sans grand dommage. Le septième niveau est une nouvelle course poursuite en scrolling vertical. Vous pilotez cette fois une voiture, prise en chasse par un hélicoptère. La conduite ne sera pas de tout repos, d'autant que vous devrez une fois encore éviter les nombreux obstacles qui se dressent sur votre route. Les décors sont assez variés et l'animation rapide à souhait. Plus encore que pour la première phase à moto, il est capital de louvoyer, à la fois pour éviter les obstacles qui vous font perdre de l'énergie que pour récupérer les bonus en vue du redoutable combat final. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez affronter le T-1000 enfin vulnérable en un douloureux combat. La réalisation est d'un excellent niveau d'ensemble, certaines scènes étant plus réussies que d'autres mais toutes restant très bonnes. Les graphismes sont bien travaillés et l'animation lors des combats est variée. Le scrolling des courses-poursuites combine rapidité et fluidité. La version quasi finale de ce test ne disposait pas encore des bruitages



Prenez garde aux gardes.

d'action, mais ceux-ci devraient se composer de bruitages digitalisés renforçant l'ambiance. Outre la variété des tableaux, le programme offre entre chaque niveau de superbes intermèdes d'animations digitalisées tirées du film. La progression de difficulté est bien menée et la jouabilité jamais en défaut. Cet excellent jeu séduira autant les amateurs d'action que de réflexion.

Jacques Harbonn

Intérêt

17

Le jeu est très varié et sa durée de vie assez longue

Type \_\_\_\_\_ action/réflexion

Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★

Les graphismes sont travaillés, avec une bonne mise en couleur et des ombrages évocateurs.

Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★

Les combats au corps à corps sont bien rendus et les intermèdes digitalisés impressionnants.

Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★

La musique d'introduction est vraiment excellente (nous n'avons pas pu juger du reste).

Prix \_\_\_\_\_ C



**DU NOUVEAU !**

# 3615

# TILT

**Vous l'attendiez tous ! Le voilà !  
Le téléchargement de TILT est  
arrivé...**

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle TRANSITY.

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

**TILT minitel**  
9/13, rue du Col. Pierre Avia  
75754 Paris cedex 15

- disquette Transity au prix de 25 F
- disquette + câble au prix de 100 F

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE : \_\_\_\_\_

AGE : \_\_\_\_\_

MARQUE DE VOTRE MICRO : \_\_\_\_\_

FORMAT DISQUETTE : \_\_\_\_\_  3" 1/2  5" 1/4



## Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

### ■ Alien Storm

#### Megadrive, cartouche Sega

*Alien Storm* a été adapté d'un jeu d'arcade. Fidèle à la version originale, il reprend toutes les différentes séquences. Un vaisseau extra-terrestre vient d'atterrir près d'une pe-



tite ville américaine. Vous êtes chargé de les renvoyer d'où il vient !

Trois personnages sont à votre disposition : un androïde, une jeune femme ou le frère jumeau de Schwarzenegger. Chacun d'entre eux possède une arme personnelle. Mais, il peut également faire appel à un secours extérieur (jet qui fait un passage au-dessus de lui et mitraille l'ennemi, missile balistique qui anéantit en un instant tous les aliens présents à l'écran...) pour éviter de se faire déborder par l'adversaire.

L'action est frénétique et il n'est pas rare que vous soyez attaqué par une demi-douzaine de créatures au même instant. Entre les phases de combat, vous devrez pourchasser l'ennemi dans différentes constructions à la manière d'*Operation Wolf*. Un jeu excellent mais malheureusement un peu trop facile (sauf peut-être le dernier niveau) !

Banana San

Type \_\_\_\_\_ **beat-them-all**  
Intérêt \_\_\_\_\_ **18**  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ **D**

### ■ Mario Andretti's Racing Challenge

#### PC tous écrans, disquette Electronic Arts

Après l'excellent *Indianapolis 500*, testé sur PC il y a un an et demi (*Tilt* n° 74), Electronic Arts commet à mon sens une erreur en commercialisant cette nouvelle course auto. *Mario Andretti* est, en effet, moins performant que son prédécesseur. Ce soft vous invite à mener une carrière de coureur réel. Il vous faudra remporter des courses

pour gagner de l'argent et avoir accès aux épreuves suivantes. Cette continuité de jeu est le seul atout de *Mario*. Pour le reste, j'ai été plutôt déçu. La maniabilité du pilotage et la vision 3D de la course ne surpassent pas *Indianapolis 500*. Impossible de modifier les composantes de la voiture, pas de contrôle souris, des tableaux de bords moins précis, rien ne vous fera oublier le grand hit de l'an passé. On retrouve bien sûr le mode *Replay*, calqué sur celui d'*Indi*, les dérapages et des bruitages « carte son » honorables. Mais à mon sens, rien qui ne justifie finalement l'achat de cette nouvelle simulation, notamment si l'on possède le Tilt d'Or qui lui a servi de modèle. Face à l'évolution que connaît la course auto (reportez vous à l'avant première de *Vroom*, dans le n° 92, ça c'est du neuf !), *Mario Andretti* est un bon programme, mais que je n'achèterais pas.

Olivier Hautefeuille



Type \_\_\_\_\_ **simulation de course auto**  
Intérêt \_\_\_\_\_ **13**  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ **C**

### ■ Super Soccer Challenge

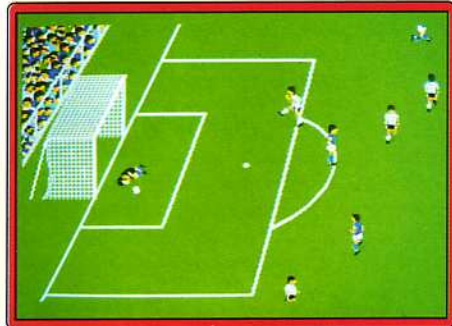
#### Atari ST, disquette Genias

Ce logiciel de football à onze joueurs vous oppose à un ami ou à l'ordinateur, qui dispose de trois niveaux de difficulté. Vous pourrez jouer une partie simple (en définissant le temps de jeu réel) ou vous engager dans la Coupe du monde.

Le terrain est représenté partiellement avec scrolling latéral. Comme à l'accoutumée, vous incarnez le joueur le plus proche de la balle. Les différents coups de football sont disponibles : passe, tir direct, tackle, coup de pied retourné, tête, etc. La réalisation est inégale.

Le graphisme des joueurs est sympathique, mais un peu petit et le terrain de couleur beaucoup trop uniforme. La course des

joueurs est un peu hachée. D'autres mouvements, en revanche, sont fort bien traités et le scrolling est rapide. Les bruitages, très limités et peu évocateurs ne sont pas le point fort du programme. Votre joueur répond bien mais il est parfois difficile de le retrouver (seul un petit trait sur sa tête le si-



gnale). De plus, l'absence de vue globale en réduction gêne lors de certaines actions (les passes en particulier). Un jeu moyen, qui ne risque pas d'inquiéter *Kick Off II*.

Jacques Harbonn

Type \_\_\_\_\_ **football**  
Intérêt \_\_\_\_\_ **12**  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ **C**

### ■ Challenge Golf

#### Amiga, disquette On-Line

Ce golf pour un à quatre joueurs vous propose quatre parcours différents de 18 trous chacun. Vous pourrez vous entraîner un peu pour apprécier le réglage du swing et définir le niveau de jeu qui influe sur la force du vent. Le logiciel vous propose d'emblée le club le plus adapté, mais rien ne vous empêche d'en faire à votre idée. Lors du swing, vous devrez stopper un index correspondant à la force du coup, puis régler un nouvel index définissant l'effet donné. Le *Replay*, vu en mode Carte, vous permettra de mieux juger du tir.

La réalisation est moyenne. Si l'animation du swing est bien rendue, les graphismes méritaient d'être mieux traités et les bruitages plus riches. Le jeu est cependant intéressant. En effet, il paraît analyser un grand nombre de facteurs et la simulation se révèle très réaliste. Ainsi, il est important de suivre les conseils du programme en matière de club. Dans le cas contraire, vous risquez fort de voir votre swing creuser le sol ou ne projeter la balle qu'à quelques mètres seulement ! Un autre point fort concerne la gestion de l'effet. Le program-



me tient compte de la force de la balle et l'effet est bien plus difficile à régler à pleine puissance. Enfin, les pentes à l'abord du green ont leur importance et vous pouvez fort bien voir la balle revenir vers vous si vous n'avez pas mis assez de puissance. Si cette simulation n'est pas la plus belle, elle est sans aucun doute la plus fidèle sur cette machine (notice en français).

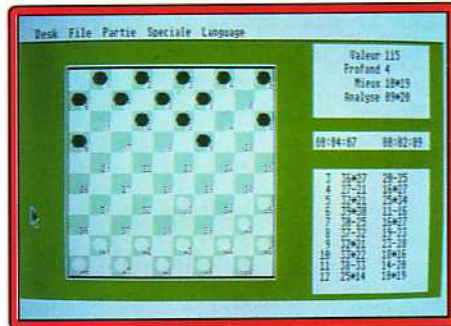
Jacques Harbonn

Type \_\_\_\_\_ *simulation de golf*  
 Intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## ■ Draughts

**Atari ST, disquette CP Software**

CP Software, à qui l'on doit déjà d'excellents jeux d'échecs, de bridge et plus récemment de go, nous offre cette fois un jeu de dames. Vous pourrez jouer indifféremment aux dames anglaises (damier 8x8 sans prise arrière) ou aux dames françaises



(damier 10x10 avec prise arrière, le plus riche). Le programme offre les options habituelles : retour arrière, entrée d'une position, choix du niveau librement réglable, retournement du damier, etc. Le damier est vu du dessus, la représentation 3D n'étant pas capitale aux dames. L'entrée des coups s'effectue naturellement à la souris, en cliquant sur les cases de départ et d'arrivée, ce qui est beaucoup plus pratique que les systèmes habituellement en cours (passage en revue de tous les coups possibles). Le programme joue très correctement dès les premiers niveaux. Il est capable de re-

doutables combinaisons, tant pour gagner du matériel que pour aller à dame. Un excellent programme qui tiendra tête aux joueurs débutants et moyens, voire même aux plus expérimentés encore.

Jacques Harbonn

Type \_\_\_\_\_ *dames*  
 Intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
 Animation \_\_\_\_\_ -  
 Bruitages \_\_\_\_\_ -  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## ■ Charge of the Light Brigade

**Atari ST, disquette Impressions**

Spécialisé dans les Wargames (Afrika Korps, Cohort...), Impressions ne m'en a pas laissé une bonne.

*Charge of the Light Brigade* retrace la célèbre (?) bataille de Balaclava où les troupes alliées (France, Angleterre, Turquie) menèrent la charge contre les canons russes lors de la guerre de Crimée en 1844. Au



départ, vous choisissez votre camp et votre objectif : défendre la ville (alliés) ou vous en emparer (Russes). Par l'intermédiaire d'icônes, vous donnez les ordres à vos soldats (fantassins, cavaliers, artilleurs). De nombreuses options permettent de bâtir sa propre stratégie : formation en carré, en ligne, déplacement lent, rapide... A tout moment vous pouvez être informé de l'état de vos troupes (nombre, santé, moral, puissance de tir...) et même de celui de vos ennemis. Le terrain des opérations est représenté par une carte en deux dimensions dont les couleurs sans éclat et les noms peu lisibles nuisent à l'intérêt du jeu. Vous pouvez suivre cette charge « héroïque » de plusieurs manières : sur la carte (des drapeaux rouges et bleus symbolisent les armées), en zoomant sur une partie des combats ou en mode rapide (une fenêtre s'affiche qui vous renseigne sur l'évolution des combats).

Au niveau de la réalisation, ce wargame n'apporte rien de nouveau par rapport aux précédents. Décor sommaire, son presque inexistant, graphisme moyen, on a du mal à vraiment s'intéresser à cette « charge ». Les passionnés de wargame seraient-ils

différents des autres joueurs pour qu'ils soient systématiquement privés de softs dignes de ce nom ? Laurent Defrance

Type \_\_\_\_\_ *wargame*  
 Intérêt \_\_\_\_\_ 10  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## Version Amiga

Hormis la musique de présentation, le soft est aussi peu intéressant que sur Atari. A



conseiller uniquement au professionnel du Wargame, et encore... Laurent Defrance

Intérêt \_\_\_\_\_ 10  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## ■ Gauntlet II

**Nintendo, cartouche Mindscape**

Présenter le célèbre *Gauntlet* ? Non, vous le connaissez tous déjà ! Avec ses cen-



taines de pièces emplies de nids d'où s'échappent des milliers de monstres, ses clés et ses trésors, *Gauntlet II* arrive sur Nintendo pour le plus grand plaisir des nostalgiques de l'action. Face à la complexité de ses décors, cette version a bien du mal à sauvegarder la précision du dessin. La vue aérienne est parfois confuse, mais qu'importe ! Ce qui compte, c'est la vitalité de l'action et ici, rien à redire, ça déménage... Sur Nintendo, *Gauntlet II* permet à quatre joueurs de lutter côte à côte. Mais même à deux, les stratégies seront déjà puissantes. On appréciera surtout ici la longévité de vos

personnages, qui peuvent encaisser bien des assauts avant de rendre l'âme. Voici donc une cartouche passionnante, d'un scénario certes un peu ancien, mais qui fait toujours recette, surtout lorsque l'on joue à plusieurs. Un incontournable, sans aucun doute !  
Olivier Hautefeuille

Type	beat-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## Billard Simulator II

Atari ST, disquette Infogrames

Ce n'est pas la première simulation de billard à arriver sur ST. Ce n'est pas non plus la meilleure.

Billard Simulator II, malgré le nombre d'options et la variété des billards présentés, ne m'a guère convaincu. Il faut dire que la représentation des boules en Bitmap sur un billard en 3D n'est pas très réussie.



De plus, le programme est particulièrement lent, d'autant que, contrairement par exemple à 3D Pool, il ne vous remet pas automatiquement en position. Faire régulièrement le tour complet du billard est vraiment fastidieux. Il est, bien sûr, possible de jouer en vue de dessus 2D, mais alors l'intérêt du 3D m'échappe... Reste que ce programme propose les billards français, américain et « futuriste » (billard hexagonal !), chacun dans plusieurs formules. Les modes de contrôle, que ce soit en vue 2D ou 3D, sont assez peu pratiques. En 3D, vous devez vous mettre derrière une boule pour tirer, ces placements sont peu pratiques. En vue 2D, vous devez tirer votre queue à l'opposé de la trajectoire désirée. Même si c'est finalement assez logique, il est plus habituel de tracer sa trajectoire sur le tapis. Je déconseille ce jeu aux amateurs de billard, il seraient déçus.

Jean-Loup Jovanovic

Type	billard
Intérêt	6
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★
Prix	C

## Armour-Geddon

Atari ST, disquette Psygnosis

Déjà présenté pour Amiga dans notre précédent numéro, ce superbe jeu de stratégie et de combats 3D arrive sur ST. Vous devez réunir cinq morceaux d'une bombe pour détruire un canon laser. Vous disposez pour cela de six types de véhicules différents, du tank lourd à l'hélicoptère, en passant par l'hovercraft ou le bombardier. Vous



gérez vos ressources minérales et humaines, fabriquez bombes et véhicules et définissez vos objectifs sur une carte. Les graphismes sur ST sont aussi beaux que sur Amiga, la rapidité d'animation excellente et le jeu passionnant. Seul petit regret : les bruitages sont franchement laids. Dans la lignée de Carrier Command, Armour-Geddon est un superbe jeu, difficile à souhait, qui souffre seulement d'une grande complexité : ce jeu est d'une manipulation parfois malaisée (une vingtaine de touches, joystick et souris sont utilisés !). Mais il en vaut la peine.  
Jean-Loup Jovanovic

Type	stratégie/action
Intérêt	17
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## Eternal City

PC Engine, cartouche Naxat Soft

Enfermé dans un exo-squelette, énorme carapace de métal et d'électronique, votre mission consiste à explorer une ancienne ville, la Cité Eternelle, gardée par une série de droïdes de combat. Votre armure stoppe efficacement les tirs de l'ennemi. Mais au bout d'un certain temps, il vous faut reconstituer ses réserves d'énergie. Cela vous est possible dans des pièces spéciales réparties régulièrement. Vous pourrez également y trouver des armes plus puissantes ou encore des boosters qui vous permettront de voler dans les airs ! Un tableau de bord en bas de l'écran vous indique l'état de votre système ainsi que l'arme que vous utilisez. Ce jeu est une véri-



table déception : il consiste à arpenter un dédale de couloirs où quelques malheureux adversaires tentent d'enrayer votre progression. Les décors sont pauvres et l'animation de mauvaise facture. A éviter !  
Banana San

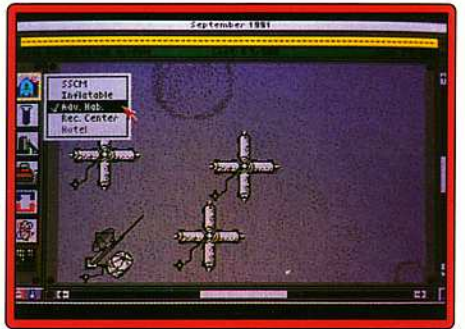
Type	aventure/action
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	D

## Moon Base

Amiga, disquette Mindscape

Imaginez Sim City sur le sol lunaire... Moon Base vous invite à créer une colonie sur la Lune.

Il vous faut tout à la fois gérer la production d'énergie et l'équilibre thermique de la base, mettre en place des habitations, sonder le sol, construire des routes, alimenter toutes les installations, etc. A la manière de Sim City, le logiciel vous permet de piocher à la



souris un élément de construction, puis de « dessiner » à même le terrain.

De nombreux tableaux rendront compte alors de la progression de votre base, le but suprême étant, bien sûr, de devenir indépendant de la NASA qui subventionne vos travaux à partir de la Terre. Commerce, tourisme, mais aussi catastrophes et problèmes sociaux, Moon Base n'est pas près de vous mener au succès. L'originalité de ce scénario et la complexité de son jeu jouent en sa faveur. Par contre, face à Sim City, on est loin de la souplesse et du réalisme qui firent le succès du Tilt d'Or de la construc-

tion. *Moon Base* souffre en effet de quelques défauts. La mise en place souris des éléments n'est pas très maniable. Le terrain de jeu est assez restreint et, si les graphismes sont de bonne qualité, aucuns bruitages ne viennent jamais agrémenter l'ambiance de la mission. Un bon logiciel tout de même, mais qui n'atteint pas le rang des hits.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	stratégie
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	_____
Bruitages	_____	★
Prix	_____	C

## Cybergenic Ranger

PC tous écrans, disquette Syntus

N'achetez pas *Cybergenic Ranger* ! Si ses graphismes sont soignés, sa jouabilité est bien trop réduite et sa réalisation laisse bien trop à désirer.



Pour cette nouvelle quête spatiale, vous allez lutter sur différents tableaux. Dans l'espace, le scrolling frontal vous plonge dans un univers sillonné d'étoiles et d'astéroïdes. Le pilotage y est simpliste et les combats n'arrivent pas à la cheville de ceux de *Wing Commander* par exemple.

Lorsque vous pénétrez dans un vaisseau ou posez le pied sur une planète, le style de jeu s'apparente au beat-them-all. Mais quelle pauvreté et quelle maniabilité réduite. Seul le contrôle clavier est autorisé, et on souffre très vite de la lenteur des commandes.

Il suffit que trois sprites encombrant l'écran pour qu'il soit impossible de sauter et de tirer en même temps. Ajoutez à cela le manque d'originalité et de dynamisme des situations : vos opposants sont des sprites sans aucune animation, le décor est répétitif... S'il ouvre son aventure sur de beaux écrans VGA, *Cybergenic Ranger* est un soft sans envergure. Pas de carte son, pas de maniement souris ou joystick, des animations qui vous rappelleront ce que l'on faisait sur PC il y a deux ans : impossible de craquer pour cette mission.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	action
Intérêt	_____	5
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★
Bruitages	_____	★★★★
Prix	_____	C

## Dino Wars

Amiga, disquette Magic Bytes

*Dino Wars* est original mais sans grand intérêt. Il se compose d'une mini-encyclopédie qui expédie en une vingtaine d'écrans les notions essentielles de ce que l'on connaît de la vie des dinosaures. Ensuite, un ou deux joueurs vont manier une armée de charmantes bestioles sur un échiquier. J'avance un ptéranodon en E7. L'ennemi place son denonychus en C5, lequel se retrouve face à mon stégosaure favori. Là, il y a combat, une lutte sans grande originalité et dont seuls les rugissements des pauvres bêtes présentent quelque intérêt. Usant d'une présentation superbe, ce logiciel est finalement très décevant. On ne peut lui reconnaître que son originalité, et aussi l'as-



pect éducatif de son scénario. Mais, même réservé aux plus jeunes, il manque vraiment de saveur et je vous vois mal en train d'investir 200 francs dans un tel programme. Achetez plutôt un ouvrage qui traite de la question.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	réflexion/stratégie
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★★
Prix	_____	B

## Life and Death

Amiga, disquette Software Toolworks

Alors que la version PC de ce programme date déjà de 1988 et que le second volet a été testé, toujours sur PC, dans le n° 88, *Life and Death* arrive enfin sur Amiga et ST. Mais ne boudons pas notre plaisir car le jeu est vraiment prenant. Vous incarnez un interne en chirurgie qui va se faire la main sur ses premiers patients. Pour établir le diagnostic, vous disposez de la palpation ainsi que de deux examens complémentaires :

radio et scanner. Mais c'est surtout au moment d'opérer que les choses vont se corser sérieusement. La réalisation est correcte sans plus.

Les graphismes sont clairs mais assez peu travaillés. Les bruitages digitalisés sont explicites mais peu variés. Le jeu n'en est pas moins passionnant. Les cours donnés après chaque échec vous permettront de progresser et les conseils de l'infirmière ou de l'anesthésiste capitaux pour vos premières opérations. A haut niveau, les choses se compliquent encore, la grande



diversité des maladies rencontrées prolongeant la durée de vie du programme. Si vous aimez jouer au docteur, achetez ce programme sans hésitation (notice en français).

Jacques Harbonn

Type	_____	simulation médicale
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★
Bruitages	_____	★★★
Prix	_____	C

## Version Atari ST



Si cette version de *Life and Death* est identique à la précédente au niveau des possibilités de jeu et des graphismes, les bruitages digitalisés sont nettement moins bien rendus.

On a plutôt envie de rire en entendant les râles transformés en couinements des malades. Le jeu n'en reste pas moins passionnant.

Jacques Harbonn

Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★
Bruitages	_____	★★
Prix	_____	C

## Bill and Ted's Excellent Adventure

Amiga, disquette Capstone/Accolade

Tiré du film du même nom, ce soft manque vraiment d'intérêt. Vous allez parcourir le temps et l'espace pour rencontrer différentes personnalités, de Marie-Antoinette à So-crate, en passant par le docteur Freud ou



Jeanne d'Arc. Chaque époque vous ouvre un ou deux écrans où évoluent, à la mode Sierra, vos deux personnages. Ce jeu est navrant de simplicité. Il suffit de collecter des objets, puis de les réutiliser ailleurs. Côté graphismes et animations, l'ensemble est de faible qualité, même si quelques digits sonores et graphiques viennent de temps en temps relever la sauce. Je n'ai finalement senti ni la difficulté du jeu, ni son intérêt à court terme, encore moins à long terme... Peut-être qu'outre-Atlantique, un certain public fut heureux de s'identifier à ces héros. Ici, il faudrait vraiment avoir de l'argent à perdre pour investir dans ce produit.

Olivier Hautefeuille

Type \_\_\_\_\_ **simili aventure**  
 Intérêt \_\_\_\_\_ **2**  
 Graphisme \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★**  
 Bruitages \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **B**

## F14 Tomcat

PC tous écrans (512 ko), carte son, disquette Activision

Testé il y a bien longtemps sur *Commodore 64*, *F14 Tomcat* dernière version tente une nouvelle sortie sur *PC*. S'il y présente alors des qualités graphiques convaincantes, son jeu ne lui permettra pas de détrôner *Jetfighter* ou *Yeager Air Combat* (cf. Hit de ce même numéro). Signalons tout d'abord que *F14* nécessite 512 ko pour tourner, et 550 ko pour vous offrir tous ses bruitages. Les décors de cette mission sont aussi beaux que ceux des deux grands hits précités. Malheureusement, l'animation est bien trop saccadée et il faudra alors réduire le niveau de détail pour profiter de la souplesse du vol. On retrouve alors des pay-



sages sans relief, sans vie... Côté bruitages, même déception : les moteurs étaient muets sur la version testée et les explosions, très belles à l'œil et à l'oreille, engendraient (c'est dommage) des interruptions de jeu de deux secondes au moins... Enfin, en ce qui concerne les écrans de préparation des missions, ils ne sont vraiment pas à la hauteur de ceux de *Yeager* par exemple. *F14* reste donc bien au-dessous des nouveaux critères de sélection imposés par ces deux collègues. Moins souple que *Yeager*, *F14* offre peu de vues et ne développe pas la fabuleuse option « magnétoscope ». C'est un programme de qualité, mais il y a maintenant beaucoup mieux sur *PC*.

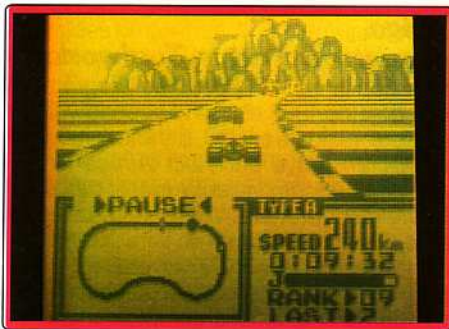
Olivier Hautefeuille

Type \_\_\_\_\_ **simulateur de vol et combat aérien**  
 Intérêt \_\_\_\_\_ **13**  
 Graphisme **★★★★★** (mais peu souple alors)  
 Animation **★★★★★** (sur 386 et sans les détails du paysage)  
 Bruitages \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **C**

## F-1 Race

Gameboy, cartouche Nintendo

Cette nouvelle course de voitures va en décoiffer plus d'un ! Au volant de votre formule 1 vous foncez à la conquête du meilleur chrono sur l'un des neuf circuits (quatorze si vous jouez à plusieurs). Que ce soit en grand prix, en course contre la montre ou en championnat, préparez-vous à des sueurs froides ! En effet, votre bolide est équipé d'un turbo (plus de 350 km/h) indispensable pour la pole position. Une fois familiarisé avec le circuit (*Time Trials*), vous passez aux choses sérieuses : dixième au départ, vous devez terminer premier pour accéder à la prochaine course. Cela



demande concentration et stratégie. Heureusement un système de sauvegarde est prévu. L'extrême précision des commandes donne toute sa puissance au jeu : accélération et freinage sont bien dosés. Le scrolling différentiel (classique sur ce type de jeu) est parfaitement adapté sur cette console. Pendant la course, une flèche vous indique le prochain virage et une carte de visualisation montre la position des concurrents. Les scènes d'animation lors des remises des trophées ne manquent pas d'humour. Jouer en compétition est encore plus excitant : seul ou à plusieurs (quatre au maximum en se reliant à l'adaptateur), c'est la lutte pour le titre de champion du monde. Quatorze circuits répartis en trois groupes et celui qui obtient le plus de points est le gagnant. Voilà qui promet de chaudes parties ! Passionnés ou non de courses automobiles, ne passez pas à côté de ce superbe jeu.

Laurent Defrance

Type \_\_\_\_\_ **course de voitures**  
 Intérêt \_\_\_\_\_ **18**  
 Graphismes \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
 Bruitages \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **C**

## Beast Busters

Amiga, disquette Activision

Ce jeu de tir sur cible vous invite dans un monde étrange peuplé de zombies, vautours, chiens enragés et autres calamités. Toutes les créatures sont dangereuses et vous n'aurez ici nul problème de conscience pour choisir vos cibles. Vous disposez d'une arme automatique à cadence rapide, mais qui demande cependant un petit temps d'attente lors des changements de chargeur. Il faudra récupérer au passage



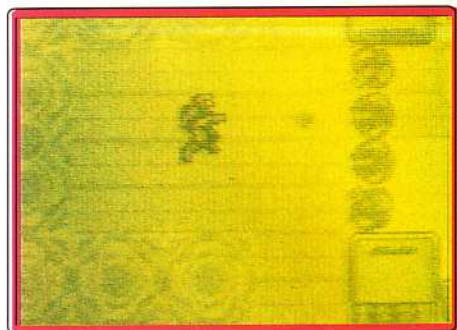
chargeurs supplémentaires, bombes et mallettes de soin. Les monstres de fin de niveau sont étonnants et redoutables. La réalisation est un peu inégale. Si les monstres sont bien travaillés, les décors, pour leur part, sont assez sommaires. En revanche, il existe une grande variété de scrollings selon les niveaux (horizontal, vertical, frontal en pseudo 3D), l'animation étant d'une bonne souplesse. Les bruitages font appel aux digitalisations vocales mais manquent de variété. L'action elle-même se renouvelle et offre l'intéressante

possibilité de jouer à deux simultanément. Malheureusement, le repère de tir est mal pensé et l'on est parfois obligé de le chercher un peu à l'écran. Un jeu amusant pour quelques parties, surtout à deux, mais à durée de vie assez limitée. Jacques Harbonn

Type	_____	tir sur cible
Intérêt	_____	11
Graphisme	_____	★ ★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★ ★
Bruitages	_____	★ ★ ★ ★
Prix	_____	C

## ■ **Burai Fighter** Gameboy, cartouche Kaga

Equipé de votre *jet pack* et de votre pistolet, vous allez combattre les hordes de robots androïdes de tous acabits. Ce shoot-them-up est original à plus d'un titre. Tout d'abord, le sens du scrolling varie souvent selon les niveaux et même au sein d'un même secteur. De plus, déplacement et direction du tir sont indépendants, ce qui n'est pas si courant. Enfin la gestion des indispensables bonus est particulière. Ceux-ci changent constamment de type avant d'être ré-



cupérés et il faut veiller à faire le bon choix pour accroître vraiment la puissance de votre arme. En cas de collision, seule l'arme courante est perdue, les autres devenant alors actives. Outre les armes, vous pourrez récupérer aussi des bombes qui nettoient l'écran d'un coup ou des satellites tournoyants qui ne protègent pas des tirs adverses mais servent d'armes.

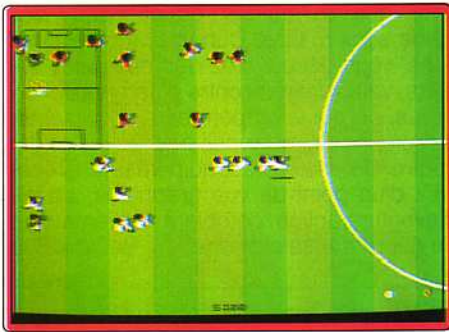
La réalisation est d'un très bon niveau. Les graphismes sont bien travaillés et l'animation des aliens aussi performante que le scrolling. Les bruitages sont de la même veine. Les attaques sont d'une grande diversité et les monstres de fin de niveau difficiles à détruire. Le large éventail des possibilités de déplacement et de tir s'accompagne d'une jouabilité exemplaire, le procédé utilisé devenant vite naturel. Un système de codes évite d'avoir à recommencer au début. Le meilleur shoot-them-up sur cette console. Jacques Harbonn

Type	_____	shoot-them-up
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★ ★ ★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★ ★ ★
Bruitages	_____	★ ★ ★ ★
Prix	_____	C

## ■ **Kick Off II** Winning Tactics

Amiga, disquette Anco

Afin de rendre encore plus réaliste (si cela est possible) la plus célèbre des simulations de foot sur micro, cette disquette de données pour *Kick Off II*, *Player Manager*, et *Final Whistle* propose vingt nouvelles tactiques. Avant chaque match, les joueurs choisissent en effet quatre tactiques qu'ils pourront employer en cours de jeu, ce qui



permet de placer rapidement son équipe en défense ou en attaque afin de réagir collectivement aux actions de l'équipe adverse. La disquette originale de *Kick Off II* offrait déjà un choix de huit tactiques... On aurait largement pu s'en contenter. Cette disquette de données ne s'imposait donc pas vraiment, d'autant plus qu'elle n'influe pas suffisamment sur le jeu pour justifier son prix. A moins d'être de véritables maniaques, même les vrais fans de *Kick Off* auront du mal à déceler la différence avec les anciennes tactiques. Marc Lacombe

Type	_____	Simulation sportive
Intérêt	_____	8
Graphismes	_____	★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★
Bruitages	_____	★
Prix	_____	B

## ■ **Iron Sword** Nintendo, cartouche Acclaim

*Iron Sword* est la suite de *Wizards and Warriors*. Kuros avait déjà combattu le sinistre sorcier Malkil. Mais, aujourd'hui, c'est contre les quatre éléments suprêmes qu'il doit lutter : l'air, l'eau, le feu et la terre... Cette partie d'aventure/action est typique. Tout l'intérêt du jeu repose sur le nombre impressionnant d'univers à visiter, de caves à découvrir, de coffres à vider. Kuros est un petit personnage animé sans grand réalisme. La souplesse de son maniement, en revanche, permet toutes les stratégies de combat. Les sauts sont d'une précision redoutable, ce qui vous permet de progresser dans des décors riches en pièges, plates-formes, etc. *Iron Sword* offre un bon équilibre entre action et réflexion. Un seul regret, c'est du déjà vu, destiné seulement aux plus purs amateurs. Olivier Hautefeuille



Type	_____	aventure/action
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★
Bruitages	_____	★ ★ ★
Prix	_____	C

## ■ **Medieval Warriors** Amiga, disquette Merit Software

Dans ce wargame médiéval, vous dirigez un groupe de douze guerriers aux prises



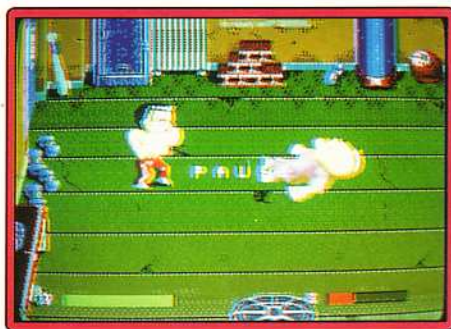
avec une bande rivale. Vous pourrez ainsi affronter l'ordinateur, qui dispose de trois niveaux de difficulté, ou un ami, par modem éventuellement. Quatre terrains sont proposés, chacun avec quatre scénarios différents. Vous allez déplacer chacun de vos hommes, l'équiper de l'une des quatre armes dont il dispose (arc, couteau, épée ou hache) et engager le combat de loin ou au corps à corps, le tout en temps limité. La réalisation est agréable. Les graphismes, sans être extraordinaires, changent agréablement du style habituel des wargames. Quelques animations et bruitages digitalisés complètent l'ambiance. L'un des points forts du programme est sa bonne ergonomie. Tout s'effectue à la souris. Le programme se montre un bon stratège dès le premier niveau et devient vite redoutable. Un bon programme, qui plaira tout autant à ceux qui veulent s'initier qu'aux stratèges confirmés. Jacques Harbonn

Type	_____	wargame
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★ ★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★
Bruitages	_____	★ ★ ★
Prix	_____	C

## Ka-Ge-Ki

### Megadrive, cartouche Hot-B

*Ka-Ge-Ki* vous propose une série de combats, aux poings contre des adversaires variés. Le combat se déroule dans un lieu clos mais suffisamment grand cependant pour vous autoriser le déplacement dans les quatre directions. Les possibilités de combat sont assez limitées : coups de poing rapides mais peu efficaces ou coups de poing appuyés beaucoup plus lents et, enfin, saut pour vous dégager. A haut niveau, quelques comparses vont venir vous affronter pour vous faire perdre quelques points avant le combat principal. La réalisation ne tire pas parti des capacités de la *Megadrive*. Les graphismes sont moyens et les décors trop répétitifs. L'animation est hachée mais, surtout, la jouabilité est loin d'être idéale. Votre personnage réagit lentement et se retrouve dans l'incapacité de se déplacer tant qu'un adversaire est au sol. Quelques éléments sont heureusement plus positifs : la bande son fait largement appel aux digitalisations vocales, certaines séquences d'animation sont amusantes et



les possibilités de déplacements multidirectionnels enrichissent un peu le jeu. *Ka-Ge-Ki* pourra éventuellement séduire pour quelques parties mais ne tient pas la route à long terme. Jacques Harbonn

Type	combat
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

## Adventure Islands

### PC Engine, cartouche Hudson Soft

A la limite du jeu de rôle et du jeu d'action, *Adventure Island* vous entraîne au sein d'un monde d'Héroïc Fantasy. Incarnant un chevalier, vous devez débarrasser la contrée de six dragons qui terrifient la population. A chaque victoire contre l'une de ces bestioles, vous vous transformez vous-mêmes en une sorte de saurien/dragon. Ces transformations améliorent votre puissance. Vous devrez parcourir diverses contrées, visiter des mondes perchés dans les nua-



ges, des pyramides égyptiennes, des fonds sous-marins. Durant vos pérégrinations, vous découvrirez des passages secrets, vous luttez contre différents adversaires, ce qui vous permettra de collecter des pièces d'or que vous pourrez échanger contre de meilleurs équipements. Décevant d'un point de vue graphique, ce jeu d'aventure/action comblera les amateurs du genre par sa richesse. Banana San

Type	arcade
Intérêt	6
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	D

## Echo Phantom

### Atari ST, disquette Electronic Zoo

Pour sauver la Terre, vous devez piloter un dirigeable dans des ravins, détruite des aliens variés et, à l'aide de robots, visiter puis détruire des bâtiments bien gardés. Les graphismes sont presque aussi bons que dans la version *Amiga*. En revanche,



les mouvements se font maintenant par quarts de tours, ce qui, finalement, se révèle le bien plus pratique. Le système de protection a lui aussi été modifié, et il n'est plus nécessaire d'entrer un code au début du jeu, ce qui évite bien des manipulations fastidieuses. L'intérêt du jeu, lui, n'a guère évolué : on avance de deux cases, on trouve des monstres, on essaie d'entrer un code, neuf fois sur dix ce n'est pas le bon et il faut combattre... Cela devient rapidement lassant, d'autant que, pendant les combats, votre vaisseau est bloqué et que la seule chose à faire est de viser les monstres et

d'appuyer convulsivement sur le bouton de la souris... Rien de bien folichon. A noter que les sons, légers sur la version *Amiga*, le sont encore plus ici ! Seuls les tirs sont « sonorisés » et nous n'avons même plus droit au bruit du moteur. Désolant !

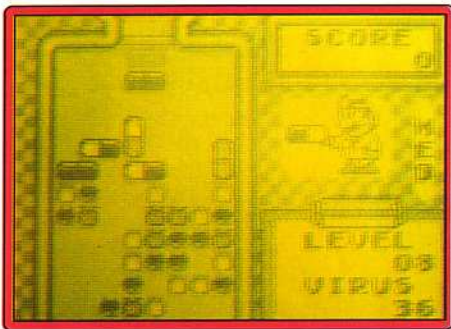
Jean-Loup Jovanovic

Type	exploration/tir
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## Dr. Mario

### Gameboy, cartouche Nintendo

Mélange de *Tetris* et de *Columns*, *Dr. Mario* en diffère cependant suffisamment pour être vraiment original, d'autant que les techniques gagnantes sont totalement différentes. Pour tuer les virus de différentes couleurs présents à l'écran, vous disposez de capsules bicolores qui tombent sous l'action de la pesanteur, mais que vous pouvez déplacer latéralement et faire pivoter. Dès qu'une ligne horizontale ou verticale de



quatre éléments de même couleur est constituée, elle disparaît. Le jeu à deux complique le challenge, votre adversaire vous envoyant des éléments aléatoires.

La réalisation est particulièrement soignée. Les graphismes, simples, sont parfaitement clairs, ce qui est capital dans ce type de jeu. L'animation est rapide et, surtout, les capsules se manipulent très aisément et sans aucun délai d'attente.

Les deux musiques proposées font monter le taux d'adrénaline, à la manière de *Tetris*. Le vaste choix de niveaux de départ (20) permet à chaque joueur d'y trouver son compte.

Déjà passionnant en solitaire, *Dr. Mario* se révèle encore plus prenant dans le jeu à deux, et je vous assure que vous aurez bien du mal à éteindre votre *Gameboy* ! Un programme indispensable dans votre logithèque, en fait le meilleur dérivé de *Tetris* depuis *Welltris*. Jacques Harbonn

Type	action/stratégie
Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



# MAXI

# MICRO



Pour Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - AMSTRAD



## Frenetic

Amiga, disquette Core

Ce shoot-them-up à scrolling vertical vous fait pénétrer dans huit mondes différents défendus par les habituelles escadrilles ennemies et des tourelles de tirs. Les bonus, qui renforceront votre maigre équipement de base, sont assez variés : bouclier de protection, satellites projetant missiles ou rayon laser vers l'avant ou sur l'un des cotés et pouvant, en outre, être détachés du vaisseau grâce à un nouveau bonus, accélération ou décélération améliorées, et vie supplémentaire. Chaque arme peut voir sa puissance augmentée en récupérant le bonus correspondant plusieurs fois. En revanche, tout est perdu à chaque collision. La réalisation est correcte sans plus. Les graphismes sont agréables mais peu variés au sein d'un même niveau. L'animation est fluide mais manque un peu de rapidité, ce qui oblige à anticiper. La bande sonore offre bruitages et musique mais l'ensemble n'est pas particulièrement convaincant. La couleur des tirs ennemis peut les rendre difficiles à distinguer dans certains décors, ce



qui est bien agaçant. En revanche, les attaques adverses sont variées et les mondes assez différents les uns des autres. En outre, la possibilité de jouer à deux simultanément est un « plus » important. *Frenetic* est agréable pour quelques parties, surtout à deux, mais il ne peut soutenir la comparaison avec les ténors du genre : *Battle Squadron* et *SWIV* (notice en français).

Jacques Harbonn

Type	shoot-them-up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

## Exile

Amiga, disquette Audiogenic

Votre héros va s'enfoncer dans des grottes infestées d'ennemis. Il collectera des armes, des objets, utilisera grenades ou laser, et devra trouver l'issue d'un labyrinthe très complexe.

*Exile* possède des qualités certaines, mais pas assez pour atteindre la pole position !

Le personnage évolue dans l'apesanteur et ses déplacements sont d'un réalisme fabuleux.

La gestion des objets est, elle aussi, très intéressante. On peut stocker ces derniers, puis les réutiliser au bon moment, selon une stratégie précise.

*Exile* est très difficile à vaincre. Mais il propose, et c'est encore l'un de ses atouts, divers modes de sauvegarde, sur disquette, en mémoire RAM, et même un système qui vous permettra de mémoriser quatre positions antérieures pour y revenir par



téléportation, sans perdre les armes ou objets que l'on aura découverts.

Riche de toutes ces qualités et soutenu par une animation et des bruitages très travaillés, ce jeu n'entre pourtant pas dans la catégorie des hits à cause du manque d'originalité de son scénario et de sa mise en scène qui m'a déçu.

Alors que le tout début de l'aventure propose des paysages originaux, la suite appartient au domaine du déjà vu. Les caves se ressemblent trop et le circuit, aussi difficile à trouver qu'il soit, est lassant. L'utilisation des armes et objets, que l'on se serve du clavier ou du minuscule menu icône n'est pas assez souple.

Enfin, le jeu ne donne pas assez de précisions pour vaincre le labyrinthe, et l'on a très vite l'impression d'avancer à l'aveuglette, de se perdre. *Exile* ne séduira que les plus purs amateurs du genre, ceux qui aiment les softs pas trop difficiles.

Olivier Hautefeuille

Type	action/plates-formes
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

## Ball game

Atari ST, disquette Electronic Zoo

*Ball Game* est un jeu de stratégie. Sur un damier, vous déplacez un personnage. A chaque fois qu'il change de case, il laisse derrière lui une boule de sa couleur. S'il saute de deux cases, toutes les boules qui jouxtent sa nouvelle position prennent également sa couleur... Ces deux moyens d'action doivent vous permettre de posséder fi-



nalement plus de boules que l'adversaire, un peu à la manière du morpion.

Le principe de jeu assez simple de *Ball Game* donne naissance à des stratégies vraiment complexes. La mise en scène est aussi de qualité.

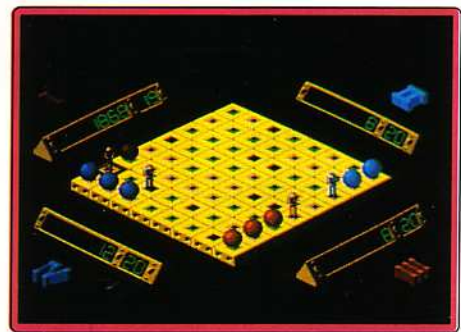
Les personnages gonflent les boules, ils repeignent celles de l'adversaires, sautent ou se téléportent quand ils sont acculés, tout cela avec des animations sympathiques et des bruitages variés.

Grâce à ses multiples niveaux de jeu et aux quatre joueurs (ordinateurs ou humains) qui peuvent s'affronter, cette partie intéressera les passionnés de stratégie et de jeu de damier.

Cependant, rien de révolutionnaire et ce jeu ne constitue pas un indispensable aux rayons de votre logithèque.

Olivier Hautefeuille

Type	réflexion/stratégie
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B



## Version Amiga

Mis à part la musique d'introduction qui est superbe sur cette version dédiée à l'*Amiga*, le jeu est en tout point semblable à son homologue sur *Atari*.

On en vient donc logiquement à se dire que les graphismes et les bruitages auraient pu être plus travaillés ici.

O.H.

Type	réflexion/stratégie
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

# TILT

MICROLOISIRS

# SUR

# FR

## C'EST LE 11 SEPTEMBRE !

Dans Micro Kid's, retrouvez chaque mercredi vers 17 h 15 sur FR3 toute l'actualité consoles et micros. Micro Kid's, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour les amateurs de bidouilles ou de jeux d'aventure. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks de la démo. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels et de cartouches, ainsi que les coups de cœurs/coups de gueule des lecteurs de Tilt.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

### Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatches !

### Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Tilt d'octobre !

### Des démos !

Envoyez sans tarder vos démos à Tilt. Les meilleures seront diffusées dans Micro Kid's. Les téléspectateurs de l'émission seront les seuls juges de ce grand challenge hebdomadaire.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :  
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :

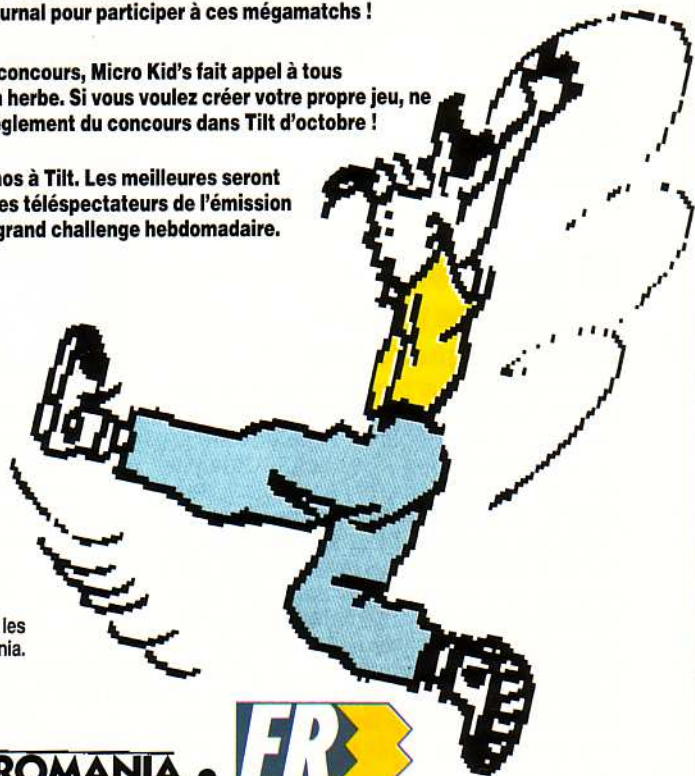
match des champions  concours de scénarios  concours de démos

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_

Ma console : \_\_\_\_\_



Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES

TILT  
MICROLOISIRS

MICROMANIA

FR

## Dragon Ninja

Nintendo, cartouche Ocean

Dragon Ninja était un hit sur 16 bits. Il a connu aussi un certain succès sur *Commodore 64* et *Amstrad CPC*... Aujourd'hui, dire que son jeu sur la Nintendo 8 bits est fabuleux serait bien exagéré. Pourtant, la vitalité de l'action et l'utilisation de nombreuses armes permettent à cette version de ne pas trop sentir le poids de l'âge... Le président des Etats-Unis a été kidnappé, rien que ça ! Le coupable, Dragon Ninja bien sûr, que vous



allez châtier sans attendre. Le jeu se déroule toujours sur deux niveaux distincts, le sol et un niveau supérieur. Dans le deuxième tableau, il s'agit par exemple d'un train sur les wagons duquel vous sautez pour tuer à tout va. La gestion de votre héros est correcte. La partie est un peu saccadée sur *Nintendo*, mais le nombre et la variété des combattants et le fait que l'on puisse récupérer leurs armes sauvent l'intérêt de la partie. Graphismes sympas et variés, combats vraiment endiablés, voilà qui passionnera les pros du beat-them-up. Un titre que je vous conseille si vous êtes un adepte du genre.

Olivier Hautefeuille

Type	beat-them-up
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## Halls of Montezuma

Amiga, disquette SSG

Ce wargame vous propose différents scénarios, tous centrés sur les fameux *Marines* américains. Vous pourrez exercer votre jugement militaire depuis la capture de la ville de Mexico, jusqu'à certaines batailles de la guerre du Viêt-nam, en passant par des épisodes des deux Guerres mondiales ou de la guerre de Corée. La simulation peut se jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, le programme se contentant alors d'effectuer les calculs fastidieux. Les graphismes sont clairs, mais vraiment peu engageants et les quelques bruitages ne suffisent pas à élever le niveau de réalisation du programme. En revanche, la réalité historique a été



suivie d'assez près et le programme se montre un stratège redoutable. *Halls of Montezuma* plaira aux mordus de wargames, mais sa présentation par trop austère risque de décourager les autres. A n'acheter que si vous faites partie de la première catégorie.

Jacques Harbonn

Type	wargame
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	non
Bruitages	★★★
Prix	C

## King's Bounty

Megadrive, cartouche E.A.

Le sceptre magique du roi a été dérobé et caché par un démon, et vous êtes chargé de le retrouver. Le démon a dessiné une carte de l'endroit où est dissimulé ce sceptre, et en a donné un morceau à ses généraux, qui gardent des châteaux disséminés sur les quatre continents de ce jeu. *King's Bounty* est un mélange de jeu de rôle et de wargame, original mais assez facile à terminer. Vous pouvez au début choisir entre plu-



sieurs classes : barbare, chevalier, paladin ou magicienne. En fonction de votre choix, vous recevrez plus ou moins d'argent toutes les semaines, vos compétences en commandement et en magie seront plus ou moins développées. Contrairement aux jeux de rôle habituels, vous ne combattez pas mais dirigez des armées (cinq maximum), comportant chacune un certain nombre de soldats en fonction de votre caractéristique de commandement. Il est ainsi possible de commander des mercenaires, des ogres, des elfes, des magiciens, et même des dragons ! Les déplace-

ments se font en vue de dessus et les combats donnent lieu à de petits wargames. A certains endroits vous trouvez des coffres qui peuvent contenir de l'argent, des sorts ou divers objets qui augmentent vos capacités. Après avoir battu les armées de quelques généraux ennemis, vous montez de niveau, ce qui augmente toutes vos compétences, et vos rentrées d'argent. Sans être exceptionnel, ce jeu est très plaisant, d'autant que les objets et monstres sont répartis différemment à chaque fois.

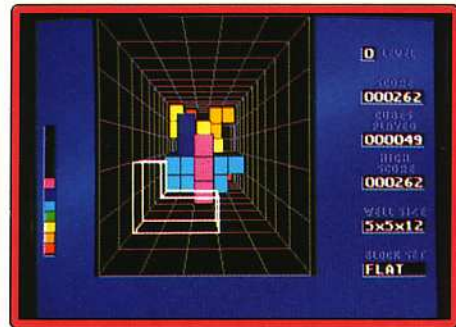
Jean-Loup Jovanovic

Type	jeu de rôle
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	D

## Block Out

Megadrive,

Déjà accommodé à toutes les sauces, voici *Block Out* sur *Megadrive*. Je vous rappelle le principe de ce *Tetris* en 3D : des blocs de formes variées descendent en profondeur



et vous devez former des plans horizontaux pour les faire disparaître et continuer le plus longtemps possible. Moins original que *Welltris*, ce jeu n'en est pas moins très agréable. La version *Megadrive* est un succès : elle offre toutes les options des versions micro (choix des formes des pièces, profondeur et taille du terrain de jeu, de la vitesse de chute, etc.) et propose, en sus, un mode « deux joueurs simultanés » dans lequel l'écran est divisé verticalement. Dans ce cas, le jeu se termine après un certain nombre de lignes ou quand l'un des deux a perdu. Cette nouvelle option, intéressante en théorie, n'apporte en fait rien de plus, surtout parce que l'image coupée en deux est bien moins lisible. Seul, en revanche, la lisibilité est excellente et l'animation très fluide. En attendant que *Welltris* arrive sur *Megadrive*, *Block Out* vous permettra de découvrir les joies du *Tetris* 3D...

Jean-Loup Jovanovic

Type	jeu de réflexion
Intérêt	14
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	D

# L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran  
du 18 au 21 octobre à la porte de Versailles

M I C R O



Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8-bit ou 16-bit ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV,... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires avec: L'allée des discounters fous. La braderie de cartouche. Les domaines publics MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les

grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.

**VILLAGE CD**

CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD  
PHOTO, CD VIDÉO: TOUTE LA  
TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE  
QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel: 43 44 35 97 Fax: 46 28 89 04

## Merces

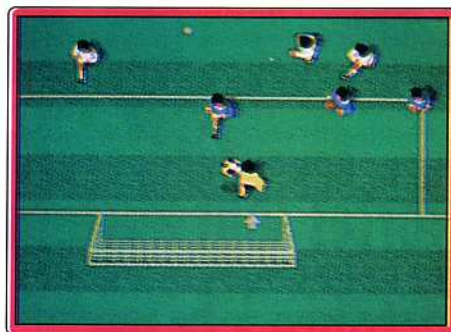
### Amiga, disquette US Gold

*Merces* est un shoot-them-up de type *Commando*. Pour sauver votre président, qui a été kidnappé, vous allez vous infiltrer à pied au milieu des lignes adverses, détruisant sur votre passage les bataillons ennemis, les structures qui vous bloquent le passage et les défenses diverses (tour de tir, char, etc). Pour vous défendre, vous disposez d'un pistolet-mitrailleur aux munitions illimitées. Vous pourrez aussi mettre la main sur différents bonus : armes complémentaires, soins, bombes, nourriture, etc. Il faut aller vite car, dans le cas contraire, les soldats affluent de toutes parts. Un engin plus redoutable (avion, char ou autres) vous guette à la fin de chaque niveau.

La réalisation est moyenne. Si les décors sont assez variés et correctement travaillés, l'écran de jeu est trop petit. Le scrolling multidirectionnel est bien réalisé mais l'animation des personnages manque de réalisme. La musique d'accompagnement est agréable, les bruitages d'action en revanche, capiteux dans ce type de jeu, sont peu variés



joueur le plus proche de la balle qui prend le ballon et la gâchette du joystick engendre soit une passe (on en règle la puissance sans grande précision), soit un blocage. La visibilité de la partie est très mauvaise. On suit en gros plan une partie du terrain mais, pour le reste, impossible de savoir où se trouvent les autres joueurs. Dans les passes longues, il faut tirer et s'en remettre au hasard ! De même, pour les penalties, il suffit de presser la gâchette pour que plonge le goal, avant que l'on ait tiré ! Facile alors de lancer le ballon de l'autre côté du but... !!



faut ajouter à cela une animation un peu trop saccadée et surtout peu réaliste. La course des joueurs s'arrête trop brusquement et le scrolling qui balaise le terrain est assez brutal. Les bruitages enfin sont vraiment pauvres et peu réalistes. On est très loin de *Kick Off* ! Olivier Hautefeuille

Type	_____	football
Intérêt	_____	7
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★
Bruitages	_____	★★
Prix	_____	B

## Manchester United Europe

### Amiga, disquette Krisalis

Après *Manchester United*, testé en Hit (*Tilt* n° 77), voici *Manchester United Europe*, une simulation de football qui traite, comme sa grande sœur, tout aussi bien de la gestion d'une équipe que du jeu sur le terrain. Ce programme profite d'une superbe mise en scène. Toutes les phases stratégiques sont souples à manier et, ce qui est plus important, facile à comprendre. Sur le terrain, on retrouve la vue 3D semi-plongée de la première version. Le dessin des sprites et surtout le réalisme de leurs mouvements est superbe. Le jeu est très complet et suffisamment rapide, à tel point qu'il est parfois difficile de voir le ballon ! La gestion des passes et des tirs est aussi une réussite, si l'on parvient à la maîtriser.

Il reste à vous parler des bruitages qui accompagnent le jeu. Toutes les actions importantes sont ponctuées de coups de sifflet et des réactions de la foule. Par contre, aucune sonorisation n'accompagne les tirs.



Domage. Avec sa dualité action/stratégie, *Manchester United Europe* s'adresse à un large public. Côté arcade, sa maniabilité ne dépasse pas celles de *Kick Off II* ou d'*International Soccer*, mais pour la gestion des équipes, il est l'un des meilleurs.

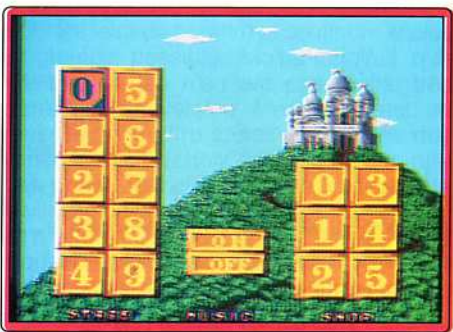
Olivier Hautefeuille

Type	_____	football et gestion d'équipe
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★
Prix	_____	C

## Hatris

### PC Engine, cartouche Bullet Proof

Clône de *Tetris*, *Hatris* vous propose d'empiler des chapeaux. Les têtes de six personnages attendent au bas de l'écran. Des chapeaux tombent du haut de l'écran, deux par deux. Sept variétés de couvre-chefs arrivent aléatoirement. Vous devez empiler les chapeaux identiques, les uns sur les autres, pour arriver ainsi à les supprimer. Si ceux-ci sont empilés n'importe comment,



ils se superposent sans disparaître jusqu'en haut de l'écran, provoquant alors la fin du jeu. L'écran indique le nombre de piles de chapeaux à éliminer pour passer au niveau suivant ainsi que le score. Ce jeu n'offre rien de réellement original par rapport à un *Tetris*. Un clône décevant.

Banana San

Type de jeu	_____	arcade
Intérêt	_____	7
Graphisme	_____	★★
Animation	_____	★★★
Bruitages	_____	★★★
Prix	_____	D

## England Championship Special

### Amiga, disquette Grandslam

Cette partie de foot ne risque pas de détrôner les grands de ce monde. Après une rapide sélection d'équipe, un ou deux joueurs se retrouvent sur le terrain. La simplicité du jeu risque alors de vous décevoir. C'est le

# 3615 TILT

**5** nouveaux jeux passionnants qui vous feront gagner une multitude de cadeaux du 1<sup>er</sup> au 30 septembre.

## **LIFTER ou l'ascenseur fou\***

1<sup>er</sup> prix : une **Megadrive**  
(ou 255 040 points boutique)

2<sup>e</sup> au 5<sup>e</sup> prix : une **montre TILT**  
(ou 22 080 points boutique)

6<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix : un **porte-clés TILT**  
(ou 3 300 points boutique)

## **ALPHACRASH, le jeu de réseau**

1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> prix : une **PC Engine**  
(ou 82 100 points boutique)

4<sup>e</sup> au 7<sup>e</sup> prix : un **walkman**  
(ou 36 200 points boutique)

8<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix : un **range-disquettes**  
(ou 6 200 points boutique)

**LES ENVAHISSEURS** débarquent et vous offrent chaque semaine un mini appareil photo.

**MAD PAC** : sortez vivant du labyrinthe et gagnez une casquette par semaine.

**REUSSITE**, un jeu de cartes passionnant. Si vous gagnez, vous aurez droit à une heure de crédits en 3614.

Les points boutique s'obtiennent si vous êtes classé à la fin du mois parmi les premiers. Ils vous permettent de choisir parmi les lots de ladite boutique. Ces points sont cumulables d'un mois sur l'autre.

\* LIFTER fonctionne en DRSC pour les minitels M2.

## EXHAUSTILT!

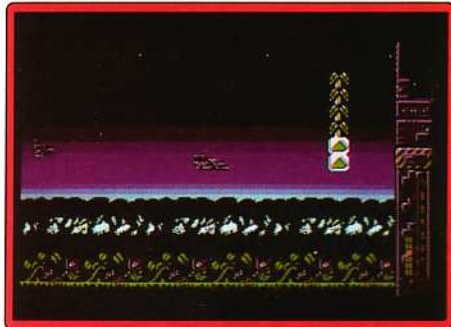
Les compilations, les jeux déjà examinés sur d'autres machines dans d'anciens numéros de Tilt et ceux qui ne sont pas jugés dignes de figurer dans les « Hits » ou les « Rolling Softs » figurent dans ce tableau récapitulatif.



Le 2<sup>e</sup> sens : Pinball Magic



Kult



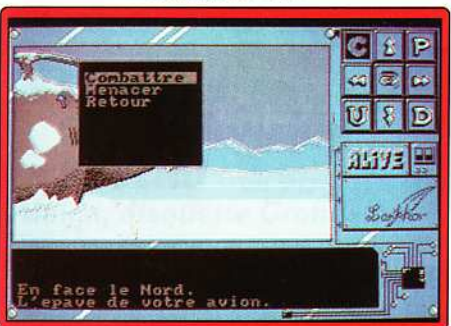
Outzone



L'Art de la Guerre



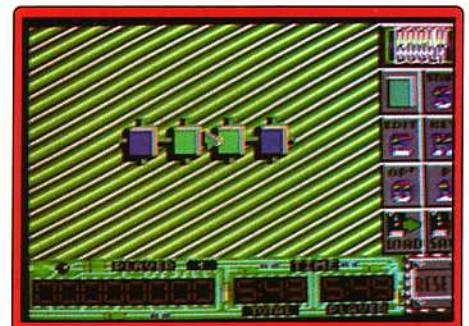
Shufflepuck Cafe



Alive



Nord et Sud



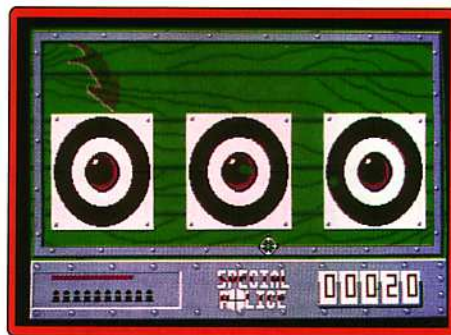
Booly

AVIS	LOGICIEL/MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	SHANGHAI II, DRAGON'S EYE Activision	PC tous écrans	Réflexion/ Mah-jong	★★★★	-
<b>HIT</b>	OPERATION DESERT STORM Microprose	PC	Complément à F15 Strike Eagle II	★★★★★	-
A connaître	LA COMPIL Loricel	Amstrad CPC	Compilation	-	-
A connaître	HIT SPORTS Loricel	CPC	Compilation sportive	-	-
A connaître	SHOOT HIT Loricel	Atari ST	Compilation	-	-
A connaître	LE 2 <sup>e</sup> SENS Loricel	Atari ST	Compilation	-	-
Bof !	WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER Elite	PC CGA, EGA	Football	★★	★★
A connaître	ART DE LA GUERRE Broderbund	PC CGA	Wargame	★	-
A connaître	KULT Action Sixteen	PC CGA, Hercules	Aventure	★★	★
A connaître	NORD ET SUD Action Sixteen	PC CGA, EGA	Action/stratégie	★★★	★★★
Bof !	MIGHTY BOMB JACK Elite	PC CGA, EGA	Action	★★	★★
A connaître	ZORK III Infocom	PC	Aventure textuelle	-	-
A connaître	SORCERER Infocom	PC	Aventure textuelle	-	-
<b>HIT</b>	F15 STRIKE EAGLE II Microprose	Atari ST	Simulateur de vol et combat aérien	★★★★	★★★★
A connaître	OUTZONE Lankhor	Amiga	Action/réflexion	★★★★	★★★
Bof !	HYDRA Domark	Amstrad CPC	Action	★★★	★★
<b>HIT</b>	KING QUEST I Sierra	Amiga (1 Mo)	Aventure animée	★★★★	★★★
<b>HIT</b>	COLONEL'S BEQUEST Sierra	Atari ST	Aventure animée	★★★★	★★★
A connaître	JACK NICKLAUS' COURSES DISK Accolade	Amiga	Circuits de golf	★★★★★	-
<b>HIT</b>	BOOLY Loricel	Amstrad CPC	Réflexion	★★★★	★★
<b>HIT</b>	SIM CITY, ARCHITECTURE 1 Infogrames	Amiga	Complément à Sim City	★★★★★	-
Bof !	GP TENNIS MANAGER Simulmondo	Amiga	Tennis et stratégie	★★★★	★★★★
A connaître	ALIVE Lankhor	Amstrad CPC	Aventure	★★★	-
A connaître	TEAM SUSUKI TRAINER DISK Gremlin	Amiga/Atari ST	Complément à Team Susuki	-	-





Shanghai II, Dragon's Eye



Shoot It : Crazy Shot



Hit Sports : Rally II

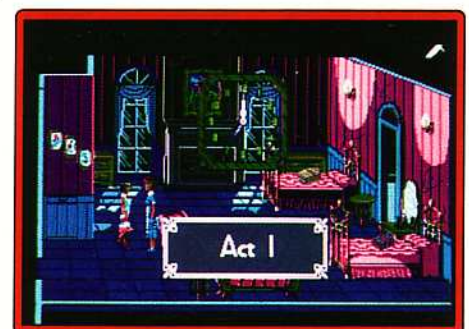
BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★ (carte son)	14	C	Shanghai II développe dans sa version PC de très beaux graphismes. Le passionné de Mah-jong retrouvera des challenges très corsés, avec la possibilité de créer ses propres tableaux, de faire appel à des aides spéciales, de modifier les graphismes des tuiles, etc.
-	15	B	F 15 Strike Eagle II version PC ne possédait que quatre scénarios, au contraire des six des versions ST et Amiga. Grâce à ce disque complètement, vous voici enfin prêt à lutter dans le désert, de nuit, ou à revivre quelques affrontements célèbres.
-	14	C	Chaly Diams, Rally II, 3D Fight, Mission, Mach 3, Mata Hari, Billy la Banlieue, 5 <sup>e</sup> Axe, Tennis, Fusion, Billy II, Foot et Infernale Runner sont les treize titres de cette méga-compilation offerte par Loriciel. Il n'y a pas que des merveilles, mais la quantité fait l'affaire.
-	14	C	Cette compilation sportive mérite notamment votre attention pour Karateka et Turbo Cup. Foot, Tennis, Rally II et Space Racer viennent compléter le lot. Un bon investissement, si l'on a pas déjà investi dans tous ces programmes.
-	13	B	Encore une compilation signée Loriciel. Si vous possédez le Phaser, West Phaser et Crazy Shot vous offre leur gâchette. Le troisième titre, Shufflepuck Cafe, est un jeu d'action très prenant et bien réalisé. Un investissement intéressant.
-	15	B	Tous les bénéfices de cette compilation serviront à aider les enfants sourds et mal-entendants. Une initiative signée Coktel Vision, Infogrames, Ubi Soft, Microids et Loriciel qui vous offrent Freedom, Bubble Ghost, Pinball Magic, Super Ski et Pick'n Pile. L'ensemble est de bon niveau.
★★	6	C	Une partie de foot bien classique et qui ne risque pas de détrôner Kick Off et surtout International Soccer Challenge sur PC. Le terrain de jeu est peu lisible, l'animation trop saccadée. Comment investir dans un tel programme quand de grands hits sont déjà sur le terrain ?
★	10	C	Ce titre, testé sur Atari ST (Tilt n° 87 page 71) aurait mérité votre attention s'il offrait sur PC un mode écran autre que le CGA. Si la stratégie de ce wargame reste alors intéressante, difficile d'en supporter les graphismes. Pour les plus purs amateurs seulement.
★	11	B	Kult (testé dans Tilt n° 67) conserve sur PC toute sa souplesse et son originalité. Mais attention, avec le seul mode CGA disponible, seuls les « petits PC » profiteront de cette offre. A noter que le maniement souris est de la partie pour plus de souplesse.
★★★	11	A	Nord et Sud est un bon petit jeu d'action/stratégie. Au prix « budget », il mérite votre attention. Graphismes soignés, contrôle joystick et animations comiques, il intéressera les plus jeunes surtout. Ce n'est cependant pas un indispensable.
★	4	B	Alors qu'il était intéressant sur ST et Amiga vu la souplesse de son jeu (cf. Tilt n° 89 page 73), Mighty Bombjack m'a déçu sur PC. Les graphismes sont très moyens, les bruitages insignifiants et le maniement du personnage très aléatoire. A oublier.
-	14	B	Suite et fin de la trilogie des Zork... Ces aventures textuelles s'adressent exclusivement aux anglophones confirmés et amateurs de réflexion à l'état pur. Face à toutes les merveilleuses aventures graphiques disponibles sur PC, peu de joueurs apprécieront ce titre, pourtant bien réalisé.
-	14	B	Sorcerer marche sur la lignée des Zork I, II et III. Comme un roman fait sans doute plus rêver qu'un film, cette aventure uniquement textuelle ravira les amateurs du genre, pourvu qu'ils maîtrisent parfaitement l'anglais. Un jeu de bon niveau.
★★★	15	C	Même si l'on ne retrouve pas dans cette simulation tous les atouts d'un combat PC, F 15 Strike Eagle II se maintient en bonne place dans le challenge aérien. Cette nouvelle version offre de nouveaux scénarios et toujours la préparation stratégiquement très poussée des missions.
★★★★★	13	B	La version Amiga de Outzone est très bien réalisée. Ce jeu est difficile mais intéressant puisqu'il ajoute à son action style shoot-them-up une stratégie assez prenante. Un grand bravo pour la musique d'accompagnement et les bruitages.
★★	6	B	Comme les versions ST et Amiga testées dans Tilt n° 92 page 73, cette conversion CPC de Hydra est assez décevante. Les graphismes sont bien rendus pourtant, mais l'animation est trop imprécise pour que l'on profite de la nervosité de l'action.
★★★★★	15	C	Cette nouvelle version Amiga de King Quest I a reçu un lifting impressionnant. Nullement démodée, cette aventure vous séduira par son scénario et surtout par les graphismes et les bruitages haut de gamme pour une production Sierra. A voir ou à revoir.
★★★★★	18	C	Voici enfin la version Atari ST du fabuleux Colonel's Bequest. Cette aventure policière offre une linéarité moins poussée que la plupart des aventures Sierra. C'est un atout certain. A noter également que l'on peut raccorder un synthé Midi à l'Atari pour des bruitages haut de gamme.
-	13	B	Trois nouveaux circuits sont disponibles sur ce disque scénario pour le golf de Jack Nicklaus. Ce simulateur se replace ainsi sous les feux de l'actualité et conserve une bonne place face à des programmes plus récents comme Links par exemple.
★★★	14	B	L'adaptation de Booty sur Amstrad CPC est excellente. Ce jeu de réflexion ne nécessite pas d'animations rapides. Tous les aspects stratégiques et les menus d'options ont été conservés ici. Un soft qui trouvera sa place dans votre ludothèque.
-	15	B	Voici un complément très intéressant au déjà fabuleux Sim City. Avec ce disque scénario, vous pourrez travailler sur des villes futuristes et même développer une base lunaire ! Un très bon investissement qui repousse encore plus loin les limites du Tilt d'Or.
★★★★	7	B	Cette simulation est étrange. La raquette apparaît seule à l'écran, tandis qu'une vue aérienne vous montre le terrain. Original, certes, mais très peu maniable en définitive. Quand à l'option « manager », elle ne passionnera qu'un public restreint.
★	12	B	Lankhor vous offre avec Alive une nouvelle aventure sur CPC. Aussi classique que l'ancien Sram, Alive présente quelques « plus » comme l'utilisation des menus déroulants et d'icônes qui vous évitent d'entrer du texte au clavier. Un seul reproche : on « meurt » bien trop souvent...
-	13	n.c.	Comme le montrait notre test de Team Suzuki (Tilt n° 87), cette course de motos est l'une des plus difficiles à prendre en main. Grâce à ce disque scénario, vous pourrez vous exercer à des vitesses réduites. Dommage que ce mode d'entraînement n'ait pas été prévu plus tôt ! O.H.



King Quest I



Team Suzuki Trainer Disk

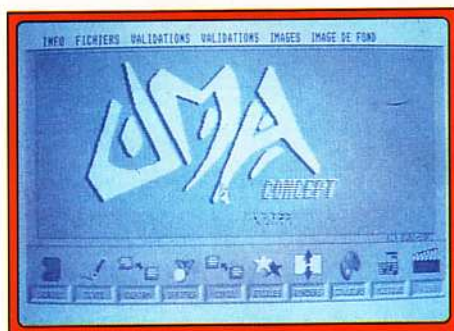


Colonel's Bequest

## Demo Construction Kit

Animations spectaculaires qui outrepassent les capacités théoriques des ordinateurs, les démos exigeaient que leurs concepteurs soient des costauds de la programmation. *Demo Construction Kit* permet désormais à tout un chacun de se faire passer pour un crack du GFA ou un virtuose de l'assembleur. Quelques heures d'apprentissage sur ce logiciel aux larges capacités vous permettent de devenir l'égal des maîtres du genre !

Comme nous l'a confirmé l'abondant courrier reçu à la suite de notre dossier sur les démos du n° 91, ces créations sont très prisées. En effet, elles repoussent dans la plupart des cas les limites de la machine et offrent des effets toujours spectaculaires. Mais pour qui n'est pas un as de l'assembleur et de l'optimisation forcenée du code, la réalisation d'une démo digne de ce nom était jusqu'alors quasi impossible. Certes, on peut créer des slides shows avec effet de transition et musique, ou utiliser certaines ressources des basic GFA ou STOS pour de jolis effets, mais on est loin de la qualité des bonnes démos.



Menus déroulants et icônes.

*Demo Construction Kit* (DCK) vous propose, sur Atari ST, de vaincre ces problèmes de manière élégante, sans qu'il soit besoin d'aucune notion de programmation en assembleur ou même en basic. Le programme tourne sur toute la gamme ST, depuis le vieux STF jusqu'aux nouveaux TT et Mega STE. Pas de problème non plus pour la mémoire, puisque 512 ko seront ici suffisants. Après le passage obligatoire de la protection par mot de passe (qui offre cependant l'avantage de l'installation facile sur disque dur, le logiciel n'étant pas protégé contre la copie), on se retrouve devant l'écran de travail. Celui-ci regroupe, en haut, les menus de fonctions générales et, en bas, une série de dix icônes dédiées à la création proprement dite. Le programme est entièrement sous GEM, géré à la souris, et l'appel des icônes est doublé au clavier par les touches de fonction pour une meilleure ergonomie. Avant de commencer à travailler, explorons rapidement les capacités de DCK en chargeant l'une des démos fournies. Les résultats sont impressionnants et n'ont rien à envier aux meilleures réalisations qu'il m'ait été donné de voir sur Atari ST. Il faut dire que le logiciel a été conçu intégralement en assembleur



Schwarzenegger, symbole parfait pour un logiciel costaud !

par un programmeur parfaitement au fait des différentes techniques de création des démos.

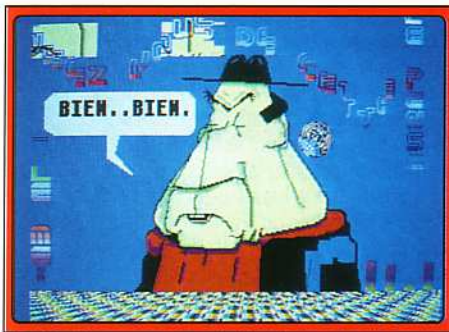
### EN AVANT POUR LA DEMO

Plutôt que d'expliquer le fonctionnement et les capacités du programme de manière théorique, nous allons créer une « petite » démo, qui va cependant mettre à profit scrollings texte multidirectionnels, sprites animés, mode plein écran, étoiles défilant sur différents plans, rasters (extension de la gamme de teintes présentes sur une même image bien au delà des seize couleurs théoriques des ST), musique et, enfin, égaliseurs (système équivalent aux vumètres des chaînes hi-fi, fournissant le niveau de sortie de chacun des canaux et rythmant ainsi visuellement la musique). L'animation principale de notre œuvre va être constituée par deux chapelets de trois boules de couleurs différentes, chaque « train » gravitant sur sa propre orbite (deux cercles, l'un horizontal et l'autre vertical, représentés en perspective pour donner un effet de profondeur). Pour le tracé des boules, il suffit de charger l'un des dessins fournis dans le dossier Sprites et de le stocker dans le



Des gammes de teintes étendues.

premier des trois buffers d'images disponibles. Signalons au passage que DCK reconnaît les formats d'image les plus courants, à savoir Degas, compacté ou non, et Neo. Ce dessin fournit quatre boules très joliment rendues, une rouge, une verte, une bleue et une multicolore en damier. Nous réserverons la couleur rouge à un autre usage, comme nous le verrons plus loin. Avant de rentrer dans le module Sprites, il faut connaître la position de chaque boule au sein de l'image. Pour cela, il suffit de visualiser le buffer 1. L'image s'affiche avec le curseur souris, les coordonnées de celle-ci étant rappelées en haut



**Le Président au centre de l'action.**

de l'écran, ce qui permet de connaître facilement ce qui nous intéresse. A ce propos, il faut noter que les buffers peuvent être vus avec leurs nuances d'origine ou avec celles de la démo, ce qui a son importance lorsque l'on utilise plusieurs images de palettes différentes.

### DES SPRITES BIEN GERES

Entrons maintenant dans le module Sprites. On peut créer jusqu'à cinquante éléments différents en seize couleurs, de 16 ou 32 pixels de large. Pour ce qui nous intéresse, nous n'en utiliserons que six, ce qu'il faudra indiquer au logiciel. Il ne reste plus qu'à définir, pour chaque boule, la position X et Y du coin supérieur gauche dans le buffer d'image, la hauteur, le buffer concerné et le nombre de plans utilisés. Il faut maintenant déterminer la trajectoire des sprites. La disquette en propose plusieurs, mais vous pourrez créer la vôtre très simplement, à la souris. Théoriquement, DCK en n'autorise qu'une seule. Cependant, différentes astuces permettent de contourner cette limitation. La première consiste à définir simultanément plusieurs courbes en alternant les points de création de l'une et l'autre. La seconde recourt aux décalages horizontal et/ou vertical de départ. On obtient ainsi différentes trajectoires suivant la même courbe, mais décalées les unes par rapport aux autres. Il est encore possible de « clipper » les trajectoires pour qu'elles ne sortent pas d'une certaine bande horizontale. Chaque sprite dispose de trois modes d'affichage qui vont influer sur le rendu visuel. Dans le mode Efface, le passage du sprite efface les plans de l'image de fond correspondant aux plans utilisés par le sprite. C'est le plus rapide à gérer par le programme. L'option Rien n'efface pas l'image du sprite après

son passage, ce qui conduit à des effets de traînées. Le dernier mode, Restaure, est le plus performant. L'image de fond va être restaurée après le passage du sprite, quel que soit le nombre de plans utilisés par le sprite et le dessin de fond. En contrepartie de sa puissance, cette option consomme un temps machine important. De plus, il faut réserver dans l'un des buffers image l'emplacement nécessaire à la sauvegarde du fond pour chacun des sprites. Ces emplacements devront, bien entendu, être différents pour chacun et ne pas être utilisés par ailleurs. Dans notre cas, nous pouvons recourir au mode Efface puisque nous laissons le fond noir.

Il ne reste plus qu'à déterminer deux autres facteurs. Le pas influe sur la vitesse de déplacement des mobiles mais aussi sur l'attribution des sprites sur les différentes trajectoires, en cas de trajectoires multiples. Le décalage, pour sa part, détermine l'espacement des différents éléments d'une même trajectoire. Visualisons maintenant notre travail. Pour cela, il faut auparavant « capturer » la palette du buffer 1 comme palette de base (l'opération ne demande qu'un simple clic dans le menu Couleurs) et valider l'option Sprites.

L'un des gros avantages de DCK est de permettre, ainsi, d'enlever ou de remettre des effets en agissant sur leur activation, sans toucher aux paramètres eux-mêmes. Vos chapelets de boules effectuent, comme prévu, leurs trajectoires entrecroisées, sans clignotement et sans aucun problème lors des rencontres de sprites. Vous pouvez arrêter l'animation à tout moment, ou revenir à l'écran de travail pour modifier un paramètre. Ces corrections en temps réel sont très intéressantes car elles font gagner un temps précieux pour la mise au point.

### PASSONS EN OVERSCAN

Continuons notre travail et garnissons le fond noir d'une constellation d'étoiles mobiles. Auparavant, nous allons mettre à profit l'overscan pour élargir le champ d'action. Ce mode gère intégralement les bords supérieur et inférieur de l'écran, normalement inutilisables, mais pas les bords latéraux qui ne pourront être exploités que par les rasters. Le module Etoiles permet ensuite de définir facilement leur nombre, le sens et la vitesse de leur déplacement, ainsi que le décalage (qui donne l'illusion de profondeur, les étoiles au premier plan se déplaçant plus vite que celles du deuxième plan et ainsi de suite). On peut encore

### La notion de plan

L'Atari ST utilise en basse résolution quatre plans, ce qui lui permet d'accéder à  $2^4=16$  couleurs. Outre le nombre de teintes, ces plans revêtent une grande importance lors des superpositions graphiques. Ils sont, en effet, totalement indépendants les uns des autres. En les utilisant bien, on peut ainsi donner l'impression qu'un élément passe devant ou derrière un autre, réaliser des scrollings, transparents ou différentiels, et cela sans gérer d'autres facteurs.

choisir le plan graphique d'affichage des étoiles et utiliser éventuellement le clipping. Dans notre cas, nous allons, au contraire, élargir le champ d'action des étoiles aux nouvelles zones rendues accessibles par le plein écran.

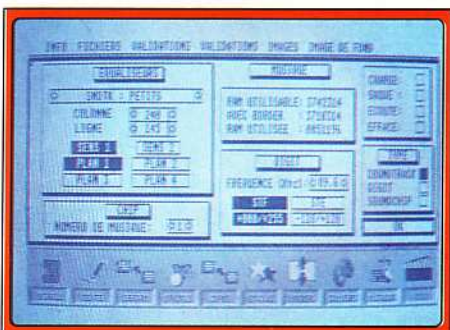
Il est temps de nous pencher un peu sur le menu couleur et les rasters. DCK permet de changer de palette à chaque ligne, soit 275 palettes au total et, en théorie, 4 400 nuances différentes simultanées à l'écran. Dans la pratique, on est cependant limité à la palette complète, soit 512 couleurs sur STF et 4 096 sur STE, ce qui n'est déjà pas si mal ! La position des changements de palette est paramétrable de manière très précise grâce à un compteur de lignes. On peut aussi cycler les couleurs, ce cyclage ne s'effectuant pas entre les teintes d'une même palette, mais entre les nuances correspondantes des différentes palettes créées ou chargées.

Nous allons laisser de côté ces possibilités pour une autre, tout aussi intéressante que nous mettrons à profit pour notre essai. Chargeons donc l'une des palettes Rasters (une palette arc-en-ciel aux très riches nuances, offrant donc beaucoup plus que les traditionnelles seize couleurs). Régions ensuite l'intervalle (la largeur des bandes colorées) et le numéro de la couleur de la palette d'origine sur lequel le raster va agir. Ceci demande une petite explication. Si nous réglons par exemple ce numéro sur la couleur 0 (correspondant au noir dans notre palette), le

### Le son sur ST et STE

L'Atari ST dispose d'un processeur sonore peu performant, le même que celui du CPC. Le STE, lui, bénéficie d'un processeur complémentaire DMA (Direct Memory Access) qui améliore d'une manière considérable le rendu des digitalisations sonores.

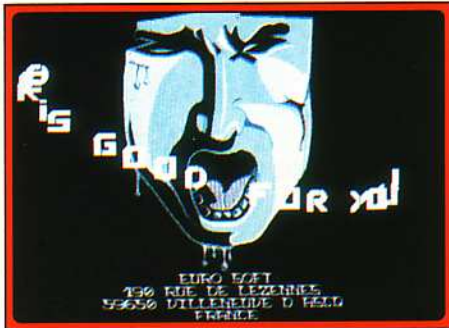
Les musiques chips utilisent le processeur du ST, les musiques soundtracks (instruments digitalisés guidés par une partition) et les digitalisations complètes peuvent recourir indifféremment à l'un des deux processeurs du STE, le rendu étant meilleur en DMA.



**Choix du plan et sens du défilement...**



**... un premier écran facile.**



Un scrolling texte qui virevolte...

fond noir va se transformer en un splendide arc-en-ciel couvrant strictement tout l'écran, tandis que les éléments d'autres couleurs ne seront pas affectés pas l'effet raster. Dans notre cas, nous allons choisir un numéro 1, correspondant à l'un des rouges non utilisés jusqu'ici.

## DES SCROLLS QUI SWINGUENT

DCK autorise dix scrolls texte simultanés différents, mais nous n'en utiliserons que trois. Il faut commencer par charger l'une des nombreuses fontes proposées dans le buffer 2. Vérifions qu'elle utilise bien la couleur 1 et informons le programme du buffer utilisé pour le stockage de la fonte, de la largeur et de la hauteur des lettres et de l'éventuel décalage en hauteur de départ. Si la fonte est présentée en ordre ASCII, il suffit de cliquer sur ASCII. Si elle est dans un ordre différent, vous devrez rentrer manuellement l'ordre des lettres de cette fonte. Passez en visualisation pour vérifier. Si tout a été déterminé correctement, on déplace le curseur sur une lettre de la fonte, en appuyant simplement sur la touche correspondante sur le clavier. Ce curseur doit recouvrir complètement la lettre sans pour autant déborder sur ses voisines. Restons encore un peu dans ce mode pour connaître les plans utilisés par la fonte. Les quatre premières touches de fonction permettent d'activer ou non le plan correspondant, ce qui se traduit visuellement par une modification de l'aspect graphique ou de la teinte si le plan est concerné. Ceci permet de n'activer le scrolling que sur les plans indispensables, gagnant ainsi un précieux temps machine. Dans notre cas, nous n'allons garder que le plan 1.

Définissons maintenant la trajectoire de notre scroll texte. Nous disposons de dix trajectoires pour chacun des types, horizontal, vertical ou libre. Nos sprites étant en mode Effacement, il faut veiller à ce que leurs trajectoires ne recoupent pas celles des scrolls, pour éviter que ces derniers ne soient effacés. Nous allons commencer par un scrolling vertical sur un demi écran, à l'extrême droite. Il faut aussi prendre en compte l'augmentation de la taille de l'image due à l'overscan et attribuer un décalage vertical correspondant. Quelques essais vous permettront d'y parvenir sans problème. Le paramètre Modulo permet de régler l'espacement entre les lignes de la trajectoire et d'obtenir une trajectoire retournée en cas de modulo négatif. Il suffit maintenant de taper le texte voulu dans l'éditeur correspondant, en spécifiant à chaque fois le type

et le numéro de trajectoire. On dispose de 5 400 caractères pour les deux premiers scrolls et de 918 caractères pour les autres, ce qui est bien suffisant. Par ailleurs, dans un même scroll, on peut changer librement de trajectoire parmi toutes celles qui ont été définies, ce qui agrandit d'autant les possibilités.

On regrettera cependant l'impossibilité de régler la vitesse de scrolling, souvent trop rapide pour les scrollings horizontaux (ce qui est quand même un beau compliment sur la qualité de la programmation de DCK !).

Pour les deux autres scrollings, nous allons utiliser une nouvelle fonte, multicolore cette fois, le corps de la fonte étant en brun et les « franges » en rouge, couleur 1. Cette fonte servira à un autre scrolling vertical, à gauche de l'écran cette fois, et à un scrolling libre balayant le haut de l'image.

Il est temps de vérifier votre création en lançant l'exécution, sans oublier de valider les nouvelles options (rasters, étoiles, et les trois premiers scrolls). Dans le premier scroll vertical de couleur 1 uniquement (à droite de l'écran), les lettres changent de couleur à mesure de leur progression verticale, prenant les nuances correspondantes du raster.

Pour le second scroll vertical, le corps des lettres reste de nuance inchangée et seules les franges sont affectées par le raster.

## EN AVANT LA MUSIQUE

Une démo sans musique, c'est comme un repas sans fromage. Aussi allons-nous au plus tôt corriger cette lacune en en chargeant une. DCK accepte trois formats : musique chip, soundtracks et enfin digitalisations complètes aux formats STF et STE. Il faut savoir que si les modes recourant à la digitalisation offrent un bien meilleur rendu sonore, ils dépendent un temps machine non

négligeable, votre animation pouvant prendre des allures d'escargot après chargement des sons. Une démo fluide ne doit pas dépasser 1/50 de seconde pour l'ensemble des opérations élémentaires. DCK vous offre d'ailleurs le moyen de visualiser facilement le temps pris. Une touche *shift* utilisée pendant la démo provoque l'apparition d'une bande blanche à l'écran, d'autant plus large qu'il vous reste de temps. Si vous arrivez à la limite, il faut soit diminuer le nombre des animations, soit choisir une musique moins gourmande, soit encore, et surtout, mieux gérer vos plans. Revenons au module Musique pour intégrer l'un des nombreux « équaliseurs » proposés. On peut ensuite définir sa position, son sens et le plan requis. Nous allons encore utiliser le plan 1 pour bénéficier de l'effet raster. Votre démo est maintenant terminée et a fière allure. Il ne reste plus qu'à la sauvegarder au format DCK pour, éventuellement, la peaufiner ensuite. Vous pouvez aussi la compiler pour la rendre exécutable, indépendamment de DCK, et même créer un loader chargeant successivement plusieurs démos, comme dans les mégademos en vogue. DCK offre encore d'autres possibilités : chargement d'une image de fond, déformation de toute ou partie de cette image, avec réglage de la vitesse, de l'amplitude et des plans affectés par cette déformation et, enfin, copie de blocs en temps réel. Le manuel en français explique assez clairement les notions de plans et de couleurs, capitales pour une bonne démo, mais se révèle parfois un peu succinct sur certains modules.

En conclusion, DCK est vraiment un excellent programme. La prise en main n'est pas très facile. En revanche, une fois maîtrisé, il vous permettra de réaliser rapidement de superbes démos dignes des meilleurs groupes (disquettes Euro-Soft pour Atari ST, STE et TT ; prix : D).

Jacques Harbourn

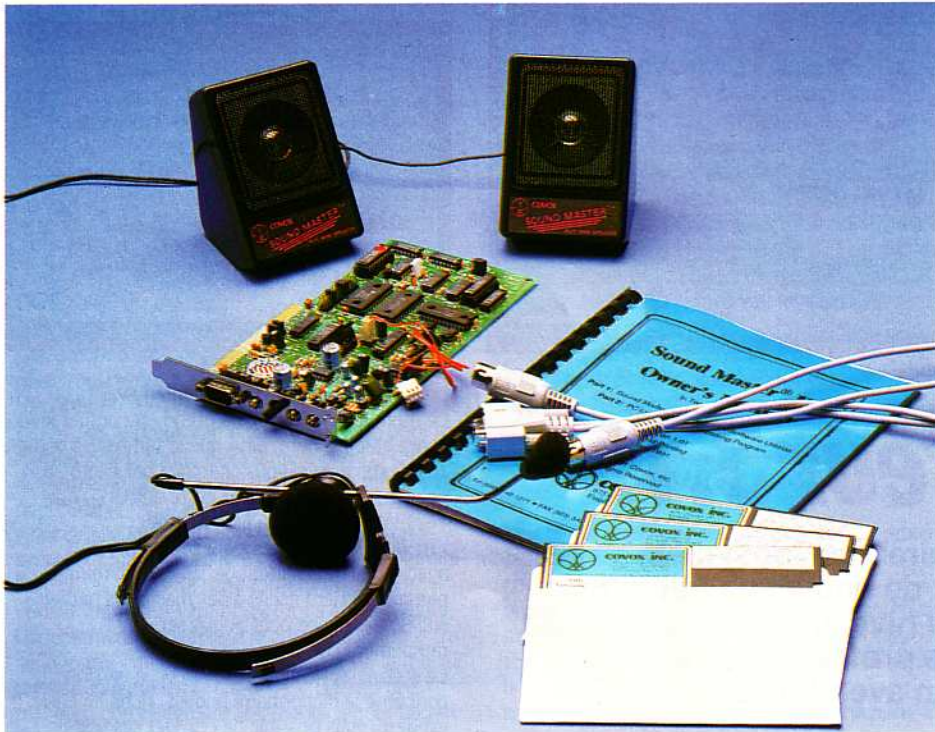


Demo Construction Kit autorise jusqu'à dix scrollings simultanés.



## Sound Master II

Comparable par ses performances à la Sound Blaster, cette nouvelle carte son pour PC, livrée avec casque, micro et haut-parleur, possède un atout supplémentaire : une interface Midi. Un moyen pas cher de se lancer dans la MAO.

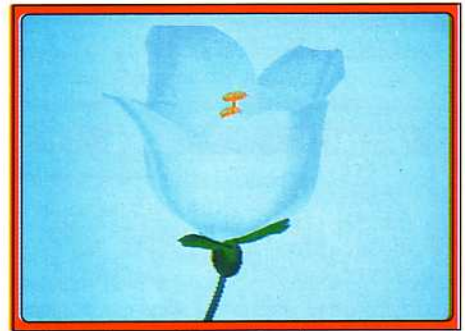


La Sound Master II, ses haut-parleurs et son casque/micro.

Cette nouvelle carte son pour PC n'est pas encore disponible en France. Pourtant, ses possibilités sont suffisamment intéressantes pour que nous vous la présentions dès maintenant. Très proche de la Sound Blaster, la Sound Master II offre, dans sa version de base, une configuration hard et soft très complète. Côté accessoires, sont proposés deux petits haut-parleurs (de faible qualité) et surtout un casque/micro qui vous permettra d'essayer sans tarder les utilitaires de synthèse vocale par exemple. Le branchement de la carte sur le PC ne pose aucun problème. Tous les jacks sont fournis, tant pour le branchement audio que la prise Midi. Car - c'est l'un des atouts de cette interface - la Sound Master II remplit la fonction d'interface Midi. Là où il fallait rajouter, sur la Sound Blaster par exemple, un boîtier Midi, vous pourrez connecter directement votre synthétiseur. Côté softs fournis, les utilitaires sont du même type que ceux de la Sound Blaster. Enregistrement sonore, oscilloscope qui vous dévoile la courbe de fréquence de ce qui « entre » par le micro et, surtout, un petit

utilitaire de composition musicale, ce produit étant un bon moyen de se lancer dans la MAO sans trop investir. Mais, comme toujours, il ne faudra pas compter effectuer ici le même travail qu'avec un logiciel de MAO professionnel, tel que le Séquence 1000 par exemple. Il reste enfin à vous parler de l'utilisation de la carte pour les bruitages de vos softs favoris. Là encore, pas de surprise, il n'y a aucune différence entre les sonorités issues de ce produit et celles que reproduit la Sound Blaster. En résumé, la Sound Master II devrait supplanter sa concurrente (grâce au branchement Midi direct notamment), si toutefois les accessoires complémentaires sont mis au point dans un proche avenir, et surtout si un distributeur français juge bon de commercialiser ce produit de ce côté-ci de la Manche. Pour l'instant, la société Covox en assure seule la distribution, et vend la Sound Master II aux alentours de 2 000 francs. Affaire à suivre donc. Tilt vous promet un dossier complet « carte sonore PC » dès que plusieurs produits seront réellement disponibles sur le marché.

Olivier Hautefeuille



Volumm 4D nous fait une fleur !

## Volumm 4D 2.0

Avec cette nouvelle version, ses lampes paramétrables, sa boîte de dialogue et son animation améliorée, la création d'objets 3D devient encore plus professionnelle.

Volumm 4D est un modèleur professionnel disposant aussi de puissantes options d'animation. Rappelons au passage qu'un modèleur est un programme servant à la création et à la visualisation d'objets 3D de toutes sortes. Nous vous avons déjà présenté les versions précédentes dans les numéros 84 et 90, mais cette nouvelle version 2.0 apporte des améliorations importantes.

Tout d'abord, les valeurs numériques utiles à la manipulation d'objets peuvent désormais être entrées dans un *requester* (boîte de dialogue), ce qui s'avère plus pratique dans certains cas. Dans un autre domaine, cette version 2.0 corrige une lacune importante concernant l'éclairage de la scène visualisée : le programme dispose désormais de lampes paramétrables, aussi bien pour l'intensité que pour l'angle d'ouverture ou même la couleur de la lampe !

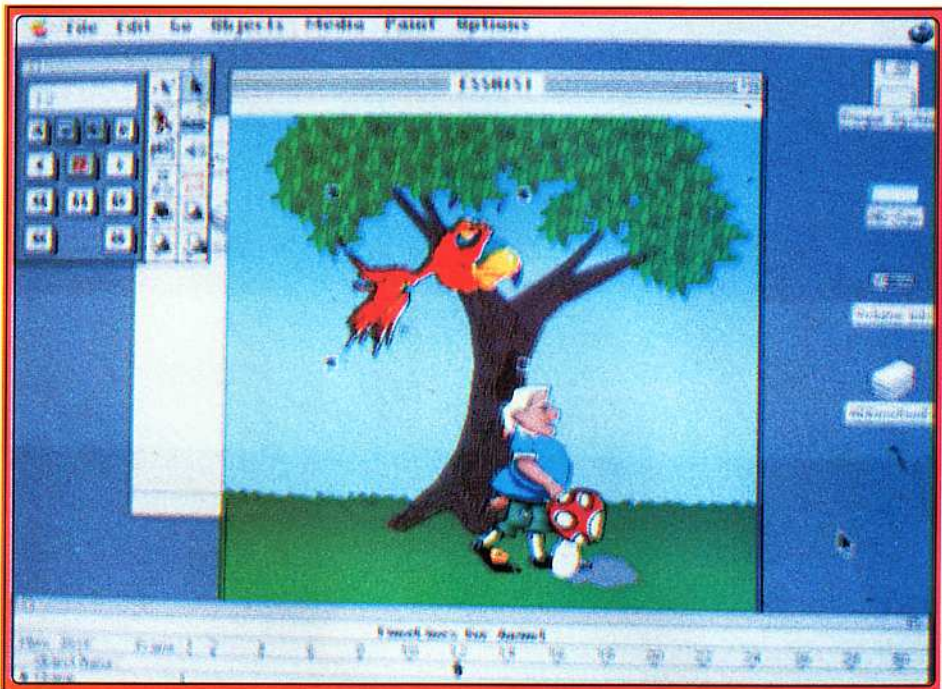
Le mode *Extrude* (équivalent à la découpe d'un objet de forme quelconque dans plusieurs épaisseurs de carton fort) dispose maintenant de la possibilité d'indiquer une trajectoire. L'animation a encore été améliorée puisque l'on peut indiquer un nombre d'images différent entre chaque scène, ce qui dynamise l'animation finale. Enfin, il est possible de travailler sous un environnement personnalisé.

Ces améliorations confortent Volumm 4D dans le peloton de tête des modèleurs sur Amiga, mais le programme a toujours besoin de configurations musclées pour travailler à l'aise : Amiga 3000 ou carte accélératrice et 3 Mo de mémoire (disquette Volumm pour Amiga).

Jacques Harbonn

# Add Motion

**Un soft d'animation sur Mac. Cela n'a rien de bien extraordinaire. Mais s'il est particulièrement simple d'utilisation, vous dressez l'oreille. Comme, en plus, il n'est pas cher, il ne peut que vous intéresser. Mieux, il fonctionne sur tous les Mac ! Les amateurs de dessins animés ne peuvent que se précipiter sur Add Motion !**



Le personnage passe au deuxième plan, derrière le champignon.

Le Macintosh, dès sa naissance, était très doué pour le graphisme et l'animation. Il a été le premier des micro-ordinateurs personnels à fonctionner en mode bit-map (c'est-à-dire que chaque point à l'écran correspond à un point dans la mémoire vidéo), alors que ses concurrents n'en étaient qu'au mode texte ! Rapidement, des programmes sont apparus pour réaliser de véritables petits dessins animés, programmes qui ont conquis les milieux professionnels grâce à l'optimisation de leurs performances. Cependant, cette évolution se déroulait parallèlement à celle de leur prix ! Avec le changement de politique de prix décidé par Apple, une démocratisation de tels produits était devenue nécessaire. C'est chose faite désormais avec Add Motion.

Ce logiciel permet de réaliser des animations de qualité à un prix accessible, notamment aux possesseurs de Mac LC et de SE. Reprenant le mode de fonctionnement de logiciels comme Macromind Director, une animation est réalisée en combinant un fond et des sprites.

La réalisation du décor ne pose pas de problème : le logiciel comprend un module de dessin. Même si celui-ci n'égale pas les logiciels de dessins spécialisés (impossibilité de créer un dégradé, par exemple), il comporte la quasi-totalité des outils d'une palette graphique (lasso, brosse éditable,

aérographe...). Il reprend les fonctions classiques de déformations et d'inversions ainsi que la possibilité d'assombrir une sélection. Une fonction anti-aliasing simple mais qui a le mérite d'exister permet à tous ceux qui veulent enregistrer leurs animations sur cassettes vidéo d'éviter des effets disgracieux d'« escalier ».

D'autre part, les dessins peuvent être importés à partir d'autres programmes de dessin. Add Motion distingue deux sortes de sprites. Ceux qu'il baptise « Acteurs » vont être animés. Les « Props », au contraire, seront des sprites fixes (comme un arbre derrière lequel passera un personnage, par exemple). Ces Acteurs et ces Props peuvent être réalisés dans le module de dessin. Ce dernier comprend certaines fonctions qui facilitent la mise au point des différentes étapes d'un sprite animé : repères modifiables, possibilité d'enchaîner les sprites les uns derrière les autres...

Une fois que ceux-ci sont réalisés, il convient de les mettre en place dans une animation. Pour gérer les déplacements d'un acteur, il suffit de cliquer à l'écran les différents points, qui, reliés entre eux, constitueront son trajet, son itinéraire. Ce chemin est éditable et modifiable à loisir. Quatre icônes permettent de sélectionner les

différents plans dans lesquels vont se mouvoir les acteurs. On peut ainsi décider que tel acteur passera derrière tel autre. Les animations réalisées peuvent être sonorisées directement à l'aide du microphone fourni par Apple avec ses dernières machines ou bien en important des ressources sonores. Un éditeur, comparable à celui de Sound Edit, permet de modifier le son et de lui attribuer un effet spécial (écho, réverbération...). Ce logiciel fonctionne sous Hypercard 2.0, langage de programmation à la simplicité révolutionnaire d'Apple. Distribué gratuitement à tout acquéreur de Macintosh, la version 2.0 permet à Add Motion de réaliser des animations en noir et blanc ou en couleur (de 256 à 16,7 millions de couleurs), avec une souplesse inégalée. N'importe qui peut ainsi créer très facilement une animation et l'intégrer dans un programme Hypercard (une « pile » dans le jargon de ce langage). Il lui sera possible alors de l'intégrer à l'un de ses programmes et de lancer telle ou telle animation si un utilisateur effectue une certaine action (un clic souris, une saisie de chaîne de caractères...).

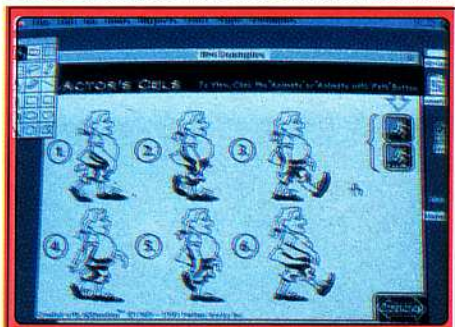
L'interface utilisateur a été particulièrement soignée. Elle comprend une série de fenêtres flottantes regroupant les commandes principales sous forme d'icônes. Certaines reprennent l'apparence de la télécommande d'un magnétoscope. Elles permettent de manipuler les animations : aller en avant ou en arrière, faire défiler image après image, stopper ou mettre en pause...

A part quelques « absences » (on aurait aimé trouver la possibilité d'utiliser des animations cycliques de la palette de couleurs ou des déformations vectorielles), Add Motion comble un créneau : celui des logiciels d'animation puissants, simples à utiliser et à un prix abordable pour un particulier.

François Hermelin



Au-dessus du poisson, le trajet qu'il va accomplir.



Les étapes de l'animation sous Hyper Card.



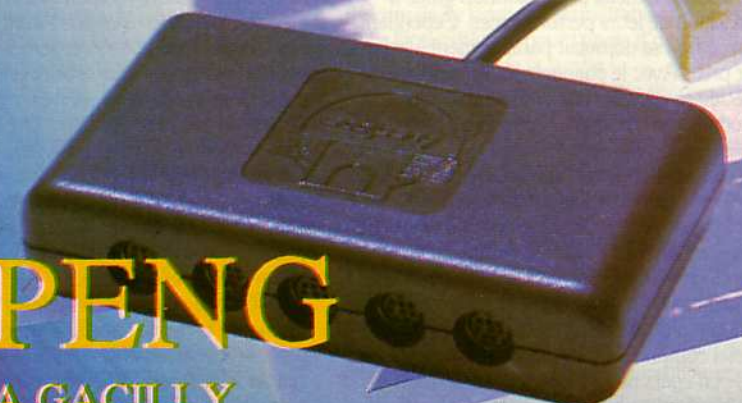
PC Engine

CORE  
GRAFX

PUISSA

5 BONNES RAISONS DE  
S'ECLATER SUR  
CONSOLE NEC!!

- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile



SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67





PRICE 5

CORE  
AFX



1290 Frs\*

1 CORE + 1 JEU  
+ 2 MANETTES +  
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS



*\*Prix public généralement constaté*



3615

SODIPENG

**HOT LINE**  
**(16)99.08.95.72**

**Pour connaître toute**  
**l'actualité PC Engine**

CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO sous le haut patron

# Faites vos jeux!

Allez, avouez-le, vous avez bien derrière la tête, ou même au fond d'un tiroir, une idée de jeu dont vous rêvez ! Une petite idée bien à vous, nouvelle, originale, passionnante... Alors n'hésitez pas : c'est le moment ou jamais de lui donner vie. Faites-en un véritable scénario et remportez (peut-être) le concours national de scénario Tilt / Consoles + / Micro Kids !

Ce n'est pas un concours comme les autres : pas de réponse unique à trouver, pas de solution miracle, pas de thème imposé... Tout est dans votre imagination, tout dépend de vos inventions les plus folles ! A part celle de la puissance des micros actuels, il n'existe aucune limite à ce que vous pouvez créer !  
Imaginez un jeu d'aventure en Mandchourie au xiv<sup>e</sup> siècle, ou une épopée galactique au-delà des limites de l'univers ! Faites combattre des plantes carnivores, des saturniens, des boules de glace et des sacs de pop-corn ! Organisez la grande révolte des tire-bouchons fous et assoiffez l'humanité ! Ou (plus zen) inventez un jeu de stratégie calme et lent, aux couleurs changeantes et aux symboles mystérieux...

## LA FORTUNE ET LA GLOIRE

Le jeu en vaut la chandelle. Tous les éditeurs de logiciels de jeu sont maintenant à la recherche de bons scénaristes. Fini le temps où la même personne inventait un jeu sur un coin de table, le programmat, le dessinait et ajoutait lui-même quelques notes de musique... Chaque programme « sérieux » est maintenant conçu comme une super-production, c'est-à-dire comme l'œuvre d'une équipe de spécialistes : au moins un scénariste, un programmeur, un graphiste, un musicien et une poignée de

testeurs pour les structures les plus légères !

Le scénariste tient, bien sûr, une place essentielle dans cette équipe. Il en est le créatif, le maître d'œuvre. Et c'est ce que nous voulons mettre en valeur en lançant ce concours ! Car il ne suffit pas d'afficher 500 couleurs simultanément, de battre le record du monde de vitesse de scrolling ou de noyer le joueur sous un déluge de dessins et de musique pour fabriquer un bon jeu. Il faut aussi l'idée, l'étincelle de génie, qui va rendre le jeu à la fois totalement nouveau et absolument indispensable ! Voilà exactement ce que l'on demande au scénariste... Et voilà aussi ce qui le rend si rare. Ainsi nous sommes-nous dit : « Il y a bien parmi les lecteurs de *Tilt* et de *Consoles+*



quelques scénaristes de génie qui s'ignorent et qui pourraient bien avoir dans la tête les grands hits de demain... Aidons-les à se révéler à eux-mêmes et aux autres ! »

Un jury de personnalités, de journalistes, de scénaristes et d'éditeurs examinera donc soigneusement tous vos envois. Puis ils débattront et choisiront ensemble les meilleurs... Discussions animées en perspective ! Mais, c'est certain, les qualités qu'ils retiendront essentiellement seront l'originalité, la précision et le réalisme.

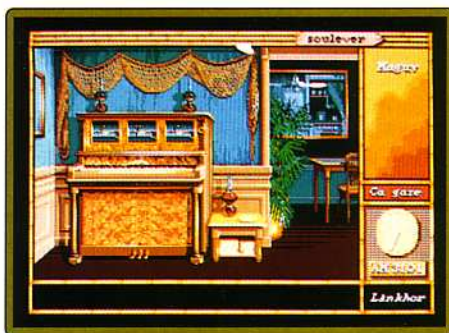
Les meilleurs seront primés. Ils attireront aussi, vous pouvez en être certains, l'attention des éditeurs... Sans compter la réputation qu'ils se feront en étant présentés et interviewés dans l'émission Micro Kid's qui sera diffusée sur FR3 !

Alors nous vous faisons confiance : épatez-nous !

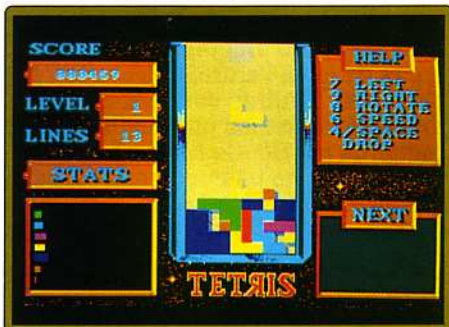
## L'ART DU SCENARIO DE JEU

Un scénariste de jeu pour micro n'est pas vraiment différent d'un scénariste de film ou de BD. Il doit faire travailler son imagination et inventer une bonne histoire ou un bon principe dramatique. Puis il doit mettre en place toutes les scènes, tous les personnages, tous les détails, très précisément, pour fournir au programmeur (au réalisateur pour le film, au dessinateur pour la BD) un guide minutieux du projet à réaliser.

Bref, pas de meilleur rôle que celui de scénariste ! Vous laissez libre cours à votre



Maupiti, un scénario non-linéaire.



Tetris : une idée simple au service d'un grand jeu.

imagination, vous êtes en même temps débarrassé de tous les travaux techniques fastidieux et, finalement, vous voyez surgir dans la réalité le produit de vos rêves. Miracle !

Hélas, les choses ne sont pas si faciles... Un scénario de jeu a quand même quelques

particularités que vous ne devez pas oublier. C'est un jeu. C'est donc un univers dans lequel vous allez faire jouer quelqu'un d'autre. Un univers qu'il va pouvoir modifier, un univers dans lequel il va agir... Un univers interactif.

Il faut donc penser sans arrêt au plaisir de jouer de « l'autre » et à la durée d'intérêt du jeu. Par exemple, une bonne idée est d'utiliser un principe de plus en plus répandu : la non-linéarité, c'est-à-dire, plus simplement, l'opportunité donnée au joueur de trouver plusieurs moyens différents d'atteindre le but du jeu.

Paul Cuisset, scénariste de Delphine Software : « Prenons l'exemple d'un homme en train de se noyer. Dans le cas d'un jeu écrit linéairement, le joueur devra obligatoirement lui porter secours. Sinon, c'est un cas de fin de jeu. Pour ce qui est d'un jeu non linéaire, le joueur pourra passer son chemin sans se soucier du noyé. Il aura ensuite la possibilité de revenir sur ses pas. »

Dans ce type de jeu, le joueur a ainsi le sentiment d'agir vraiment sur le cours de l'histoire. Il est plus libre de ses décisions, de ses choix. L'un des meilleurs exemples de jeu non linéaire est *Maupiti Island* de Lankhor. Le joueur a une totale liberté d'action. Il mène son enquête comme bon lui semble. Certes, il existe plusieurs passages obligés pour arriver à la fin du jeu, mais il y a de nombreux moyens pour parvenir à ces passages... Notez que ce genre de structure n'est pas facile à mettre en place. Un scénario non linéaire ne s'écrit pas en une nuit.



Voilà qui est très différent d'un film, d'un roman ou d'une BD, où le spectateur/lecteur se contente de suivre passivement le déroulement des événements.

Dans un jeu sur micro, c'est le joueur qui provoque ces événements et c'est le scénariste qui les lui a mijotés dans le scénario. D'une certaine manière, tous deux communiquent par l'intermédiaire de la machine et du logiciel.

Et il faut qu'ils communiquent bien. Cette communication s'établit grâce aux commandes, puisque le joueur agit grâce aux outils mis en place par le scénariste (joystick, souris, icônes, écrans, etc.) et grâce aussi à un principe de jeu facile à comprendre, en même temps complexe, intéressant, et amusant.

Le scénariste doit être à la fois très créatif et très concret. Il doit tout concevoir et tout prévoir, du déroulement global du jeu au moindre de ses écrans. Un jeu d'aventure ? Il faut définir chaque objet, sa forme, sa place, son utilité, son moment d'utilisation. Il faut aussi créer chaque personnage, inventer son caractère, déterminer son rôle et son action dans différentes phases du jeu... Sans oublier pour autant d'être imaginatif. On ne fait pas appel à un scénariste de jeu pour qu'il réinvente inlassablement le *Pac-Man*, *Tetris*, ou *Explora*. Et comment trouver une idée originale ? Ce genre de miracle ne se commande pas.

## Choisissez votre genre

Pour clarifier les choses, nous avons fixé trois grandes catégories de scénarios de jeu :

- arcade
- stratégie/simulation
- aventure

**Vous pouvez, bien sûr, mêler plusieurs genres dans votre scénario, mais, dans l'optique du concours, choisissez une seule catégorie, celle qui domine dans votre jeu. Une aventure où il faut de temps en temps combattre un monstre au joystick reste une aventure... Notez que la technique de conception et d'écriture du scénario varie un peu d'un de ces types de jeu à l'autre, mais vous trouverez d'autres conseils et exemples dans les prochains numéros de *Tilt*. Ce n'est pas une raison pour ne pas vous mettre au travail tout de suite !**

Bref, l'écriture d'un scénario de jeu n'est pas un simple exercice de style, juste une vague idée et une histoire joliment écrite. C'est beaucoup de précision et beaucoup d'imagination. Ne vous découragez pas : vous en êtes capable.

## Quelques conseils élémentaires...

**Le génie ne se fabrique pas, d'accord. Mais quelques astuces chères aux professionnels peuvent vous aider à peaufiner votre scénario. Et – pourquoi pas ? – à entamer glorieusement votre future carrière.**

« Un rêve qui reste un rêve reste un rêve » (Lao-Tseu). C'est-à-dire, plus clairement, que si vous pouvez laisser divaguer votre imagination autant que vous le voulez pour inventer les grandes lignes de votre scénario,

vous devrez très vite vous astreindre à en préciser tous les détails.

Exemple : « C'est un jeu d'aventure. Le joueur incarne le célèbre Captain Tornad, qui part en mission pour délivrer la galaxie

des méchants envahisseurs Truggls. » C'est une idée comme une autre, pas très originale on vous l'accorde ! Mais son principal inconvénient est surtout de n'être encore qu'une idée très vague, presque rien... Un seul moyen pour lui donner consistance : vous poser des questions sur chacun de ses éléments, puis répondre à ces questions. Ces nouvelles réponses entraîneront d'autres questions, puis d'autres réponses, et ainsi de suite... Enfin, au bout du compte, vous vous retrouverez avec une histoire bien construite et, le plus souvent, beaucoup plus originale que l'idée de départ ! D'abord, qui est le Captain Tornad ? Est-ce un envoyé officiel de la Fédération ou un aventurier ? A-t-il un vaisseau spatial super-sophistiqué, ou un vieux clou qu'il améliorera au fur et à mesure ? Est-il seul ou a-t-il un équipage ? Dans ce dernier cas, quels sont les membres de l'équipage, leur fonction, leur caractère ?

Le Captain part en mission... Mais quelles sont les conditions de sa mission ? Et donc le but du jeu ? Doit-il agir dans un temps limité, avant une catastrophe par exemple ? Doit-il chasser tous les Truggls en usant de diplomatie ? Doit-il seulement défier et vaincre leur chef ? Et dans ce cas, qui est ce chef ? Quels sont ses pouvoirs, ses faiblesses ? Est-ce un vieil ennemi du Captain ?

Délivrer la galaxie... La galaxie, c'est bien grand et c'est bien vague ! C'est pourtant le terrain même du jeu qu'il faut définir à ce propos. Le Captain va-t-il sauter de planète en planète pour agir à même le sol, ou va-t-il seulement combattre dans l'espace ? Ou les deux ? Jusqu'à quel degré de précision descendra-t-on ? Le Captain ira-t-il jusque dans les maisons, palais et magasins des Truggls, ou se contentera-t-il de bombarder leurs villes ? Rencontrera-t-il uniquement les puissants, ou se mêlera-t-il à la population pour remplir sa mission ?

Et les Truggls... Pourquoi ont-ils envahi la galaxie ? Comment la tiennent-ils : économiquement, par la force, par la magie ? Et qui sont-ils ? Car il faudra bien qu'on les voit dans les écrans du logiciel... Et vous ne pouvez pas tout laisser à l'imagination du graphiste, parce que les caractéristiques physiques des Truggls doivent influencer sur le scénario : ils sont humains par exemple, mais ils ont le petit doigt raide ! Ou ils ont un



Battle Chess : classique n'est ennuyeux.



Devenir maître d'une ville : le pari de Sim City.



Lemmings, entre arcade et stratégie.



## Les idées ne manquent pas. Le plus difficile est de garder les meilleures. Originalité n'est pas forcément synonyme de succès.

trionpher, les preuves indiscutables abondent : *Tetris*, dont l'idée tient toute entière en quelques mots (ranger des formes géométriques qui tombent pour créer des lignes qui disparaissent), les casse-briques et leurs variantes, *Quix* (entourer des surfaces avec une ligne), *Klax* (empiler des blocs de couleur) ou même, dans les jeux classiques, les Dames, Othello, ou le Bridge, c'est-à-dire des jeux aux règles très, très simples mais à la stratégie très, très compliquée.

A notre avis, il y a trois moyens de se mettre sur la piste d'une idée originale. Primo, trouver dans la réalité quelque chose de rare et de nouveau à simuler. Par exemple, la bataille du rail (comme l'ont fait les

créateurs de *Tycoon Railroad*), la construction et la gestion d'une ville (cf. *Sim City*), donner au joueur le rôle d'un dieu (comme dans *Populous*) ou d'un chirurgien (comme dans

*Surgeon*). Ensuite, il faut aller à contre-courant des idées reçues. Un exemple, l'extraordinaire *Lemmings* : il s'agit d'assurer la survie d'un groupe

de personnages en leur donnant des ordres.

D'habitude,

dans un jeu d'arcade, on dirige directement au joystick un personnage

unique. Cette fois, on donne des ordres indirects, avec la souris, et à plusieurs personnages à la fois (notons que *Populous*, à sa façon, avait déjà un peu ouvert la voie). Résultat : des stratégies inédites, un plaisir de jouer complètement nouveau et, au bout du compte, un hit !

On peut ainsi rêver à un wargame où il faudrait essayer d'empêcher les combats, à un jeu d'arcade où le joueur dirigerait des aliens désarmés et nombreux contre un seul ennemi très puissant, ou encore à un jeu d'aventure où il ne se passerait (presque) rien...

Le secret est au bout du délire !

Troisième mode de recherche vers la « grande idée » : enrichir les principes de jeu déjà existants et mélanger les genres. Un excellent exemple est *Battle Chess*, jeu d'échecs classique où les combats entre les pièces sont animés. *Centurion Defender*



énorme cerveau sur deux petites pattes. Ou ils sont recouverts d'une peau en titane absolument indestructible... sauf sous les bras ! Ou ils sont invisibles (« Non ! Non ! » crie le dessinateur). Ou... Ou...

Enfin, libre à vous d'imaginer les scénarios les plus fous ! Une seule exigence : être précis, tout détailler, tout prévoir. Une seule méthode : braquez-vous en pleine face votre lampe de bureau et commencez l'interrogatoire !

En jeu comme ailleurs, c'est ainsi que travaillent les scénaristes professionnels. Souvent même à plusieurs, pour qu'un pro-

blème ou une question qui échappe à l'un soit toujours posée par un autre.

### L'ORIGINALITE

Comment inventer une idée de jeu originale ? Mystère. Si nous avons déjà trouvé une méthode sûre, nous bronzerions actuellement au soleil de Californie au lieu de vous donner des conseils !

Il y a cependant quelques principes de base. D'abord, ne pas essayer de faire trop compliqué. On peut faire très simple et

of Rome mêle à la fois stratégie, arcade et simulation. Plus simplement, rendons encore hommage à *Arkanoïd* : le simple fait d'avoir ajouté des bonus sous les briques a d'un seul coup relancé le genre ! Reste enfin tous les jeux d'aventure qui s'agrémentent de parties de roulette, de Black Jack et de séquences d'arcade... Mais cette piste-là commence à être un peu usée !

Il est enfin possible de bâtir son scénario autour d'un personnage célèbre. Une course de voile avec Florence Arthaud, par exemple... Un avantage : les éditeurs risquent d'être plus facilement séduits. Un inconvénient : on risque un peu d'oublier que le jeu doit, lui aussi, être de qualité pour devenir célèbre...

Voilà de très bons conseils. Pourtant, ils ne valent rien. Car le jeu le plus original, c'est évidemment celui auquel on ne pense jamais ! Ah, *Tetris*, *Tetris*, si j'avais inventé *Tetris*...

## DE L'HISTOIRE AU SCENARIO

Bon. Ca y est, vous avez une bonne histoire, qui vous plaît, et qui se tient. Hélas, vous n'êtes pas encore au bout de vos peines ! Car un scénario de jeu pour micro doit déboucher sur une réalité concrète, un logiciel, un vrai, qui tourne... Vous devez donc tenir compte des impératifs techniques et des possibilités actuelles de nos ordinateurs.

Donc, soyez réaliste : pas de jeu d'arcade où 250 sprites dévalent simultanément l'écran ; pas de jeu de stratégie pour douze joueurs reliés en réseau sur PC 486 sous OS/2 ; pas de jeu d'aventure de 5 000 écrans digitalisés sur CDI ! Faites simple et ne cherchez pas nécessairement l'exploit technique. Nos pauvres micros, dont les joueurs du XXI<sup>e</sup> siècle rigoleront, permettent quand même d'excellents jeux, vous le savez par la pratique !

### Tous ces conseils ne valent pas un clou

**Vous êtes libre. En matière de création, il n'y a pas de règles. En tout cas, pas de règles définitives que l'on ne puisse jamais transgresser. Et même, c'est bien souvent en les transgressant qu'on aboutit aux œuvres les plus originales !**

**Ne vous bloquez donc pas sur ces quelques conseils que nous vous donnons. Faites seulement en sorte que votre scénario soit précis et réaliste, et que votre jeu soit amusant et intéressant. C'est l'essentiel. Pour le reste, suivez seulement nos conseils si vous les estimez utiles. Secouez vos cellules grises !**



**Pour communiquer avec la machine, le joueur utilise des commandes propres à chaque jeu : cliquer sur les verbes d'action (*Indiana Jones*), utiliser les icônes (*Explora*), taper du texte (*Fish*).**

En outre, un éditeur est toujours plus séduit par un logiciel dont le scénario n'exige pas cinq programmeurs à plein temps pendant deux ans, plus Ennio Morricone pour la musique et Jean-Paul Goude pour le graphisme ! Une idée originale qui ne réclame qu'un budget de développement assez modeste est à coup sûr le plus fort des atouts pour un éditeur confronté quotidiennement aux dures lois de la concurrence.

## JOUABILITE

Vous devez aussi définir toutes les conditions matérielles du jeu (c'est ce que nous vous demanderons dans la fiche technique de votre scénario) type de contrôle utilisé, écrans et menus d'ouverture, construction générale des écrans, options, etc. Cette fois, vous devez penser à la fois au programmeur qui réalisera votre jeu et au

joueur qui le jouera. N'oubliez pas non plus l'éditeur, qui reçoit d'innombrables projets : le vôtre doit trancher sur la masse !

N'oubliez pas qu'un bon jeu est un jeu facile à manipuler et difficile à résoudre. Par exemple, le mode de contrôle (clavier, joystick, souris...) doit être bien adapté à votre projet et faciliter la vie du joueur. La difficulté doit se trouver dans le jeu lui-même, et non dans d'affreuses et décourageantes commandes.

Ce qui implique, au clavier, des combinaisons de touches proches, qui n'exigent pas les vingt-trois doigts indépendants des Truggs. Avec la souris, ne prévoyez pas des clics au pixel près : préférez des surfaces assez larges et visibles. Le joystick, lui, a moins d'exigences... Méfiez-vous quand même des directions diagonales, bien imprécises sur bon nombre de modèles.

Dans un jeu d'aventure, choisissez un système agréable d'entrée des ordres. Finis les ordres textuels ! Préférez un échantillon d'icônes type *Explora* ou un système intermédiaire type *Indiana Jones* ou *Monkey Island*...

Enfin, et surtout, faites en sorte que le joueur retrouve toujours strictement les mêmes modes de contrôle. L'ensemble des commandes doit être logique et facile à assimiler.

Soignez aussi tous les écrans : il en va du succès de votre jeu ! D'abord, ils doivent être parfaitement lisibles, c'est-à-dire clairement organisés en zones : bien définir la place du score, des vies restantes, des objets transportés, de l'écran de jeu, etc. Comme pour les commandes, cette organisation doit se retrouver tout au long du jeu, afin que le joueur, dans vos écrans, se sente peu à peu « comme chez lui ».

Si vous utilisez des icônes, regroupez-les et arrangez-vous pour qu'elles ne puissent être confondues (la seule faiblesse de *Lemmings*, à notre avis).

Pensez aussi à tous les écrans secondaires : choix de départ, messages intermédiaires, options, scores, etc. L'agrément de votre jeu, dépend largement d'eux.

Par exemple, prévoyez un écran d'attente où le joueur a le temps de lire son score en fin de partie... Élémentaire ? Même des éditeurs renommés, comme Océan avec *Puzznic*, peuvent oublier ce genre de détail crucial !

Si le joueur doit faire un choix complexe, prévoyez un écran à part entière. N'oubliez pas une validation finale, en cas d'erreur.

Dramatisez ! Si le joueur a réussi un exploit très extraordinaire, a franchi un cap crucial, ou a atteint un lieu exceptionnel, donnez-lui en récompense un bel écran annexe qui illustre son triomphe. Rien de plus décevant qu'un logiciel mou, qui ne réagit jamais à vos prouesses...

Conseil contraire : ne multipliez pas pour autant les écrans secondaires ! Certains logiciels, que nous ne nommerons pas par charité, deviennent injouables du fait de

continuels et interminables accès-disque... et changements de disquettes ! De la mesure, donc.

## ET LA DIFFICULTE ?

C'est vraiment le point le plus délicat. Vous devez imaginer la difficulté du jeu dès le scénario, c'est-à-dire avant même que le jeu soit réalisé et puisse être testé...

Quelques règles simples peuvent vous aider. On peut estimer d'abord que la difficulté du jeu doit être croissante. C'est le principe appliqué dans la plupart des jeux. La raison en est évidente : il est catastrophique pour le joueur d'être bloqué dès le début. Par contre, plus il avance dans le jeu, plus il le maîtrise, et plus il est capable d'en résoudre les difficultés.

La progression peut cependant ne pas être linéaire. Une pointe soudaine de difficulté, un monstre soudain très récalcitrant sont les bienvenus. Et juste après,

par exemple, une phase tranquille et amusante, une sorte de havre de paix après le drame... avant de rencontrer d'autres épreuves encore plus sérieuses ! *Rainbow Island*, d'Ocean, est un bon exemple de ce genre de dosage.

Méfiez-vous aussi de vous-même. Un obstacle peut vous sembler facile, parce qu'il correspond à votre façon d'agir ou de jouer, et être complètement infranchissable pour les autres ! Ce que vous imaginez, les autres doivent pouvoir aussi facilement l'imaginer... Cela n'interdit pas les passages secrets les plus subtils, ou les astuces les plus délirantes. Mais pensez toujours à mettre le joueur un peu sur la piste ; pensez toujours à l'autre, cet autre qui va utiliser votre jeu pour se défier et s'amuser. Au besoin, testez auprès d'amis les difficultés.

Attachez en même temps une grande importance à la logique de votre jeu. Les délires sont possibles, mais ils doivent présen-

**Il n'y a pas de recette miracle ! Ecrivez un jeu dont vous aimeriez être le premier à jouer. Cherchez avant tout à vous faire plaisir.**

ver la logique interne du scénario. Vous pouvez d'ailleurs mettre le joueur, discrètement, sur la piste. Dans *Monkey Island* par exemple, le sanctuaire du grand singe s'ouvre en introduisant un coton-tige géant dans l'oreille de sa statue : peut-on faire plus fou ? Mais le joueur a été prévenu, une dizaine d'écrans plus tôt, que « Le singe n'ouvrira la bouche que s'il a l'oreille propre ». Toujours dans le même logiciel, les scénaristes se moquent des jeux d'aventure à la logique indéchiffrable : votre personnage disparaît soudain dans une autre pièce, vous en perdez le contrôle, et vous voyez alors apparaître les ordres les plus délirants : « Planter le marshmallow sur la corne du rhinocéros », « Aboyer trois fois en se bouchant le nez », etc. Faites en sorte qu'ils ne se moquent pas ainsi de votre propre scénario !

Pour maîtriser la difficulté et renforcer l'intérêt du jeu, multipliez aussi les solutions. Un jeu est bien plus riche si plusieurs chemins différents peuvent également mener au succès. Au besoin, ajoutez des fausses pistes... Enfin, ne martyrisiez pas le joueur ! Piétinez pour lui ! Ne découpez pas un jeu d'arcade en tableaux nécessitant chacun une heure de jeu ininterrompue ! Prévoyez aussi un système de codes d'accès progressifs : rien de plus lassant que de devoir recommencer éternellement les premiers tableaux déjà ultra-connus et ultra-résolus (*Rock'n Roll*, de Rainbow Arts, en est un triste exemple...)

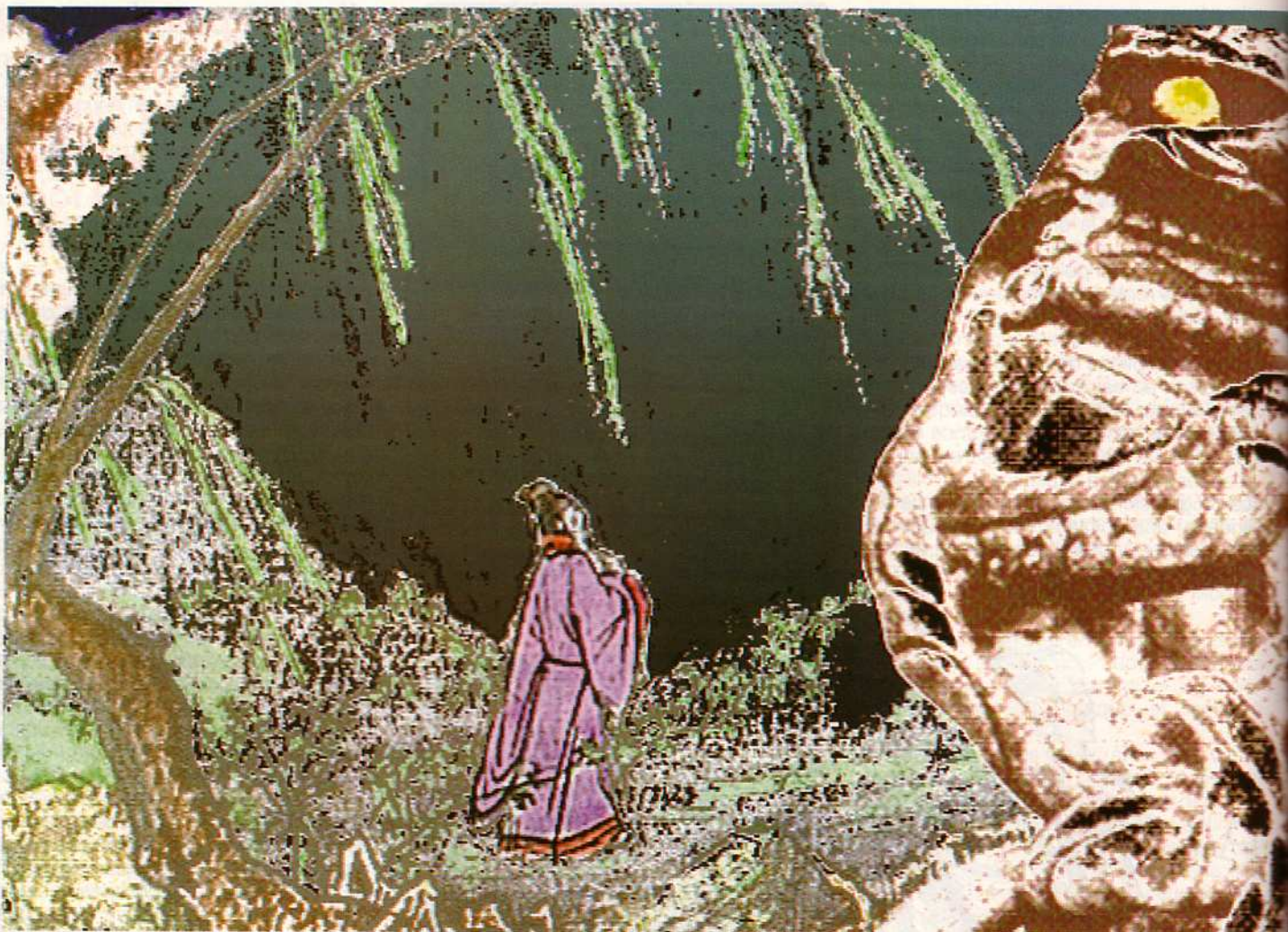
Ne placez pas au début d'un jeu d'aventure un objet qui sera absolument indispensable à la fin et que le joueur aura vraisemblablement perdu ou mal utilisé en cours de route. Cinquante heures de jeu annulées car il doit repartir à zéro... Après cela, si vous recevez des paquets par la poste, ouvrez-les avec précaution ! Bref, réalisez le jeu auquel vous rêveriez de jouer vous-même.

Laurent Defrance et Jean-Michel Maman

*Le mois prochain, nous reviendrons plus en détails sur la technique et sur la présentation que nous vous conseillons d'adopter pour participer à notre concours.*

*Vous pourrez également consulter le règlement. Mais n'attendez pas la dernière minute pour commencer. Les scénarios devront en effet nous parvenir avant le 31 octobre prochain.*





## Heart of China



PC 640 ko VGA ou EGA, carte son

Heart of China était sans doute l'un des softs les plus attendus de cette fin d'année. Il ne vous décevra pas ! Très bien réalisé, très « beau », mais aussi non linéaire et mêlant action, jeu interactif et aventure traditionnelle, ce titre devrait séduire ceux qui ont apprécié Rise of the Dragon ou Countdown.

**Dynamix. Concept :** J. Turnell ; **programme :** L. Mc Crady, J. Leavens, M. Shepherd, S. Vandevender, R. Rayl, D. Lukaszuk et K. Ryan ; **scènes arcade :** D. Lukaszuk, N. Bruckner et K. Ryan ; **graphismes :** C. Kanga, M. Brenneman, D. Brent Burkett, B. Hahn, D. Mitchell, M. Peasley, R. Caracol, M. Jahke, J. Jester, I. Gilliland, R. C. et J. Burton ; **musique et bruitages :** D. Latarski, C. Stevens, A. McKean, K. Rogers.

Je serais bref en ce qui concerne le scénario de cette partie. Un aventurier se voit contraint de voler au secours d'une belle jeune fille. A ses côtés, Chi, un Ninja dont la sagesse et les pouvoirs sont remarquables... Plus de 8 Mo de données vont tirer parti de votre dis-

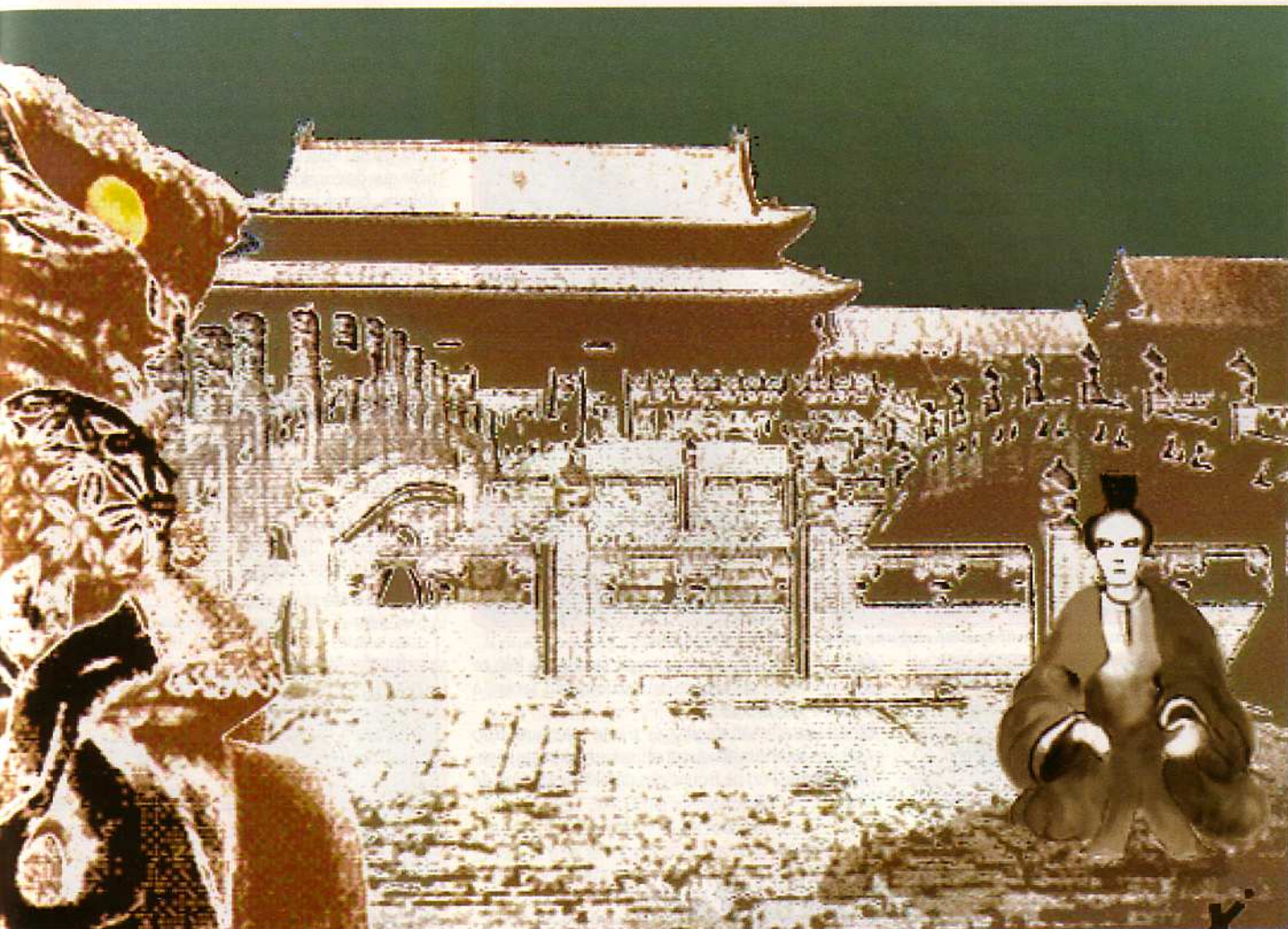
que dur, et surtout de votre compatible PC, pourvu qu'il soit configuré VGA et carte son. Côté bruitage, c'est un délice. Toutes les actions sont sonorisées et chaque lieu possède sa propre atmosphère musicale. Les graphismes de cette aventure sont digitalisés.



*Les décors sont soigneusement réalisés.*

Les scènes sont toutes plus réalistes les unes que les autres. Elles donnent lieu en outre à quelques animations qui viennent égayer les écrans fixes. Visuellement, Heart of China développe une mise en scène variée. Le jeu enchaîne plusieurs types d'écran : vue générale du décor, gros plan sur une action précise, bulle de dialogue, vue en plongée ou enchaînement d'images style BD par exemple. Des scènes d'arcade animées en 3D viendront encore renforcer la profondeur et la richesse de cette mission. Voilà pour la mise en scène. Parlons maintenant du maniement du jeu et de sa continuité. A la souris, vous décidez de la plupart des actions de votre héros. La gestion des





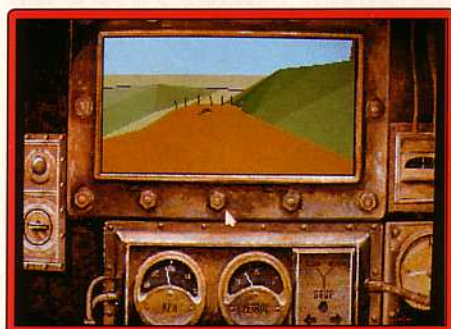
personnages (vous manierez jusqu'à trois héros simultanément) est typique : avec le curseur, on peut ouvrir l'inventaire de chaque personnage, y puiser un objet ou utiliser une arme. Sur l'écran, la souris scrute pour vous tous les indices. A la manière du célèbre BAT, le curseur prend une forme différente selon qu'il soit question de « regarder », de « prendre », d'« utiliser » ou de « dialoguer ». Ce maniement est d'une souplesse remarquable. Le scénario de ce programme est lui aussi très intéressant : il est à la fois très linéaire et laisse cependant au joueur un grand nombre de possibilités. Pour certaines parties de l'histoire, il vous faudra effectuer les actions dans un



**Un inventaire très visuel...**

ordre strict. On retrouve alors la logique à laquelle nous a habitués l'aventure micro jusqu'à ce jour. De même, de très nombreuses phases de jeu mettent en scène des séries de dialogues (juxtaposition de fenêtres et bulle style BD) très linéaires. Le joueur lira les questions et réponses de tous les personnages. Parfois seulement, il aura à choisir entre plusieurs réparties possibles. Si tout cela est très, voire trop linéaire, il existe en certains points de la partie des « plot branches », c'est-à-dire des carrefours signalés dans le jeu. Les programmeurs vous informent par exemple qu'il est possible d'entrer dans la forteresse comme vous venez de le faire, mais qu'il existait un autre chemin, un égot dangereux... Quelle est la

meilleure voie d'accès ? A vous de le découvrir ! Cette technique vient donc briser la linéarité énoncée plus haut, et vous donne l'impression d'une grande liberté, ce qui est chose rare dans l'aventure micro. Comme il sait mêler les genres (phases d'action, de dialogue BD, d'aventure traditionnelle), *Heart of China* mélange donc aussi les styles de jeu et il faudrait, pour le situer, le comparer tout à la fois à *Rise of the Dragon* et à *Countdown*. Ceux qui ont apprécié la richesse scénique de *Rise* la retrouveront dans *Heart of China*, accentuée par la qualité graphique et sonore plus poussée et la linéarité moins visible. Face à *Countdown*, HOC fait très bonne figure. Même s'il



**Mais qu'y a-t-il sur la route ?**



**Images digitalisées et dialogues souples.**



*Heart of China est un jeu d'une grande variété et d'une grande richesse graphique.*

ne parvient pas à égaler son confrère côté bruitages ou animations 3D, il entre d'ores et déjà dans cette nouvelle race d'aventure multigenre dont nous espérons beaucoup. Face à tant de qualités, est-il alors possible de trouver des défauts à ce nouveau hit ? A vrai dire, *HOC* en compte quelques-uns, mais de peu d'importance à mon sens. On pourra, par exemple,

reprocher à ce titre sa trop grande facilité. En fait, ce soft enchaîne des séquences relativement faciles à d'autres plus ardues. Et même s'il ne s'agit pas d'une aventure trop « hard », le terrain de jeu est suffisamment vaste et varié pour que l'on ne trouve pas de sitôt la solution de l'énigme.

Autre défaut, il arrive que l'on souffre de ne pas pouvoir effectuer certaines actions. Impossible par exemple de prendre des objets qui semblent pourtant en évidence, impossible aussi de séparer les personnages comme bon nous semble, d'envoyer le ninja en reconnaissance en laissant Jake et Lucky en arrière-garde. Mais là encore, c'est se montrer bien difficile que de considérer ces lacunes comme de graves défauts, face à la richesse des situations proposées. Les mordus de l'aventure PC considéreront donc *Heart of China* comme le digne successeur de *Countdown*, *Rise of the Dragon*, *Elvira* ou même de votre Sierra favori. A ne pas manquer, c'est un ordre !  
Olivier Hautefeuille

**Intérêt** \_\_\_\_\_ **18**

*Quand les PC haut-de-gamme utilisent toutes leurs possibilités, un jeu très riche et varié.*

**Type** \_\_\_\_\_ aventure animée multigenre

**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★★★★  
*Graphismes digitalisés, animations 3D : une mise en image superbe !*

**Animation** \_\_\_\_\_ ★★  
*Des détails animés sur les plans fixes et quelques scènes arcade 3D. Bien, mais ce n'est pas la force majeure du jeu.*

**Bruitages** \_\_\_\_\_ ★★  
*Bruitages moins bons que ceux de Countdown ou d'Elvira. Par contre, chaque lieu a son ambiance propre.*

**Prix** \_\_\_\_\_ C

# Mega lo Mania



AMIGA

*Neuf groupes de deux ou trois îles, plus une île terminale, la « Mega lo Mania ». Quatre généraux qui combattent pour la suprématie totale. Des armées, des ressources qu'il s'agit d'utiliser à bon escient. Non, ce n'est pas Populous, ce n'est pas Powermonger, c'est Mega lo Mania !*

**Mirrorsoft. Programmation : Cris Chapman et Chris Yates ; graphisme : Jonathan Hare ; musique : Michael Burdett et Richard Joseph.**



*Au début, les maîtres du jeu.*

Au début du jeu, vous devez choisir un général parmi les quatre personnages proposés, chacun ayant ses caractéristiques et sa personnalité. Les trois généraux ennemis sont contrôlés par la machine. Vous disposez de cent hommes par groupe de trois îles (niveau) et vous devez répartir tout ou partie de ces hommes sur chaque île. Au premier niveau, vous pouvez, par exemple, utiliser 20 hommes pour Aloha, 20 pour Bazooka, 30 pour Cilla et en garder 30 pour le niveau suivant (vous en aurez alors 130). Sur chaque île, vous avez à faire face à un ou plusieurs généraux ennemis, avec comme seul but l'élimination des adversaires. Simple. Chaque niveau possède son degré d'avance technologique.



*Grande activité en 3000 avant J.-C.*

« normands ». Au cinquième niveau (« moyen âge »), vous pourrez aller jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, en passant par l'ère victorienne et la Première Guerre mondiale.

Pour faire des armes, il faut des matières premières. Au début, bois, pierre et os sont à la surface ; il suffit donc de les ramasser. Par la suite, pour fabriquer des armes plus performantes, il faut aller chercher dans le sol les métaux et les minéraux qui vous sont nécessaires. Quand vous avez une avance technologique suffisante, une mine à ciel ouvert apparaît, suivie quelques niveaux plus tard d'une mine plus profonde. En allouant des hommes à l'extraction des minerais (aux noms poétiques de « moonlite », « planétarium », « bethlium », ...), vous augmenterez la production des armes qu'ils utilisent.

Arrivé à un certain stade, la fabrication artisanale des armes sera insuffisante pour couvrir vos besoins. Une usine apparaîtra alors, à laquelle vous devrez encore allouer des hommes. De même, à l'époque moderne, les inventions ne sont plus le fait d'originaux solitaires : il faudra développer des centres de recherche, nécessitant, eux-aussi, de la main-d'œuvre. Mais, me direz-vous, si on ne dispose que de cent hommes par niveau, il ne doit plus en rester beaucoup après ça ! Ne vous inquiétez pas ! Vos petits bonhommes se reproduisent, évidemment d'autant



*Il faut fabriquer des armes en prévision des nombreuses attaques.*

nêtre expliquant leur fonction apparaît chaque fois que vous passez dessus. Contrairement à *Populous* ou à *Powermonger*, il n'y a aucun scrolling. Une carte réduite, en haut à gauche de l'écran vous permet de vous déplacer entre les différents secteurs d'une même île.

L'animation des petits personnages est correcte, sans plus. La musique et les bruitages sont mignons mais le plus étonnant sont les voix digitalisées qui vous annoncent les événements importants (« Vous avez perdu... »). Ubi Soft, qui importe ce produit, les a intégralement francisées et la qualité de ces digitalisations est époustouflante !



*Même par grand froid, il faut agir.*

Ce jeu, absolument passionnant, souffre de quelques défauts mineurs. Ainsi, si vous désirez attaquer l'ennemi avec une force armée importante, puis passer à un autre secteur de l'île, il faut agir très, très vite ! En effet, dès que votre armée a vaincu l'ennemi, elle commence à construire son propre château, qui, étant donné le nombre de soldats, risque fort d'être terminé avant que vous ayez pu réagir ! Il suffit alors qu'une armée ennemie, même réduite, attaque votre nouveau château (qui ne possède aucune défense), pour qu'elle le détruise et qu'elle détruise du même coup toute votre armée (cela risque surtout d'arriver si vous oubliez de remettre le jeu en vitesse lente...) !



*Les options avant la deuxième époque.*

plus vite qu'ils sont nombreux (et qu'ils n'ont pas de tâche à accomplir) ! Toute la finesse du jeu sera donc de trouver le juste équilibre entre la répartition des tâches et l'augmentation de son cheptel humain. Comme je vous l'ai expliqué plus haut, vous disposez d'armes offensives et défensives. Vous pouvez en plus développer des « boucliers », qui sont en fait des points de réparation. Si une armée ennemie endommage un bâtiment, vous pouvez le réparer en cliquant dessus avec un de ces boucliers.

Au départ de chaque île, vous ne possédez rien et vous ne savez rien fabriquer. Vous devez, pour le développement de chaque arme, assigner des hommes, et plus ils sont nombreux, moins cela prendra de temps.

Pour éviter les attentes interminables, trois facteurs d'accélération sont disponibles : 1 pour 1, 1 pour 3 et 1 pour 9. Il est important de ne pas gaspiller vos ressources, les minerais étant en quantités limitées. Vos ennemis ont leur personnalité et, si l'île comporte plus de deux généraux, certains peuvent vous proposer des alliances (vous pouvez aussi leur en proposer !). Tant que celle-ci est active, vos armées ne s'attaqueront pas.

Graphiquement, ce jeu rappelle fortement *Populous*. Les bâtiments sont plus grands, mais le décor moins fouillé et moins varié. Les icônes qui symbolisent les actions possibles sont très claires et une fe-



*Attribuez les tâches à bon escient.*

Malgré son nom assez peu évocateur, *Mega lo Mania* est tout simplement génial. Les parties sont rapides, la difficulté progressive et l'ergonomie parfaite. Le jeu, malgré ses ressemblances avec *Populous* ou *Powermonger*, est tout à fait original. J'adore !

Jean-Loup Jovanovic

**Intérêt**

**17**

Malgré une certaine ressemblance avec *Populous*, *Mega lo Mania* est résolument original. Beau, prenant, rapide, il dispose de tous les atouts pour devenir un grand classique.

**Type** \_\_\_\_\_ stratégie

**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Peut-être un peu moins beau que *Populous*, il reste d'une très bonne lisibilité. Les petites fenêtres explicatives qui apparaissent lorsque vous passez sur un dessin sont bien pratiques.

**Animation** \_\_\_\_\_ ★★

Vos petits personnages bougent bien, mais c'est tout. Aucun scrolling, aucune autre animation ne vient soutenir le jeu.

**Bruitages** \_\_\_\_\_ ★★★

La musique est angoissante à souhait et les voix digitalisées superbes.

# Bandit Kings of Ancient China

AMIGA

L'économie, la diplomatie et la guerre s'imbriquent étroitement dans cette excellente simulation qui réussit à allier le réalisme au plaisir du jeu. Et comme si cela ne suffisait pas, le logiciel offre, en plus, la possibilité de disputer des parties à sept joueurs !

**Infogrames-KOEI. Conception : Kou Shibusawa.**

L'histoire commence au XII<sup>e</sup> siècle. Gao Kiu, le Premier ministre, trahit l'empereur Hui Zhong et s'empare du pouvoir. Le joueur incarne un jeune seigneur qui va tenter de devenir suffisamment populaire et puissant pour restituer son trône au souverain bien-aimé.

Chaque partie met en compétition sept concurrents (dirigés par des joueurs ou par l'ordinateur), tous prétendants au commandement des forces loyalistes, mais un seul d'entre eux sera désigné par l'empereur pour devenir son champion et affronter l'ignoble Gao Kiu. Une fois implanté dans une des quarante-neuf provinces qui composent la carte, chaque joueur devra parcourir le pays à la recherche de compagnons fidèles. Une grande partie du jeu repose, en effet, sur le recrutement de ces subordonnés, à qui vous confierez la gestion des provinces sur lesquelles vous étendrez votre domination. La plupart des personnages rencontrés (on en compte plus de deux

cent cinquante !) sont des personnalités historiques, et tous possèdent leurs propres caractéristiques et compétences. Celles-ci jouent un rôle déterminant dans la partie, puisqu'il est vital de confier à chacun une tâche qui corresponde à ses qualifications. Mieux vaut, par exemple, confier la chasse à un bon guerrier, et les négociations de traités à un fin diplomate ou, mieux, à une femme ! De même, il vous sera impossible de fabriquer des armes tant que vous n'aurez pas dans vos rangs un armurier.

Le jeu se décompose en tours, qui correspondent à des saisons. Au début de chaque année, l'empereur passe en revue tous les concurrents et apprécie leur valeur. Si aucun d'entre eux n'est suffisamment « mûr » pour se mesurer à Gao Kiu, le souverain, dont la sagesse est légendaire, remet sa décision à l'année suivante. S'il juge, au contraire, que l'un d'entre eux est parvenu à un niveau suffisant, il le désignera pour l'affrontement final avec Gao Kiu.



On a tout sous les yeux avec le menu.

Mais il vous faudra bien des saisons avant d'en arriver là et de maîtriser parfaitement tous les facteurs économiques, diplomatiques et stratégiques de cette simulation très complète. Pour commencer, il est important d'affermir ses positions dans ses propres territoires... Les jeunes ambitieux devront donc d'abord développer les villes, l'agriculture, le commerce, chasser pour nourrir leur peuple et repousser les bêtes sauvages qui s'attaquent à leurs gens. Une fois devenu riche et populaire, vous pourrez lever une armée afin d'annexer les provinces inoccupées. Fort de votre puissance économique et militaire, vous serez en meilleure position pour négocier des traités



La carte pour la partie wargame.

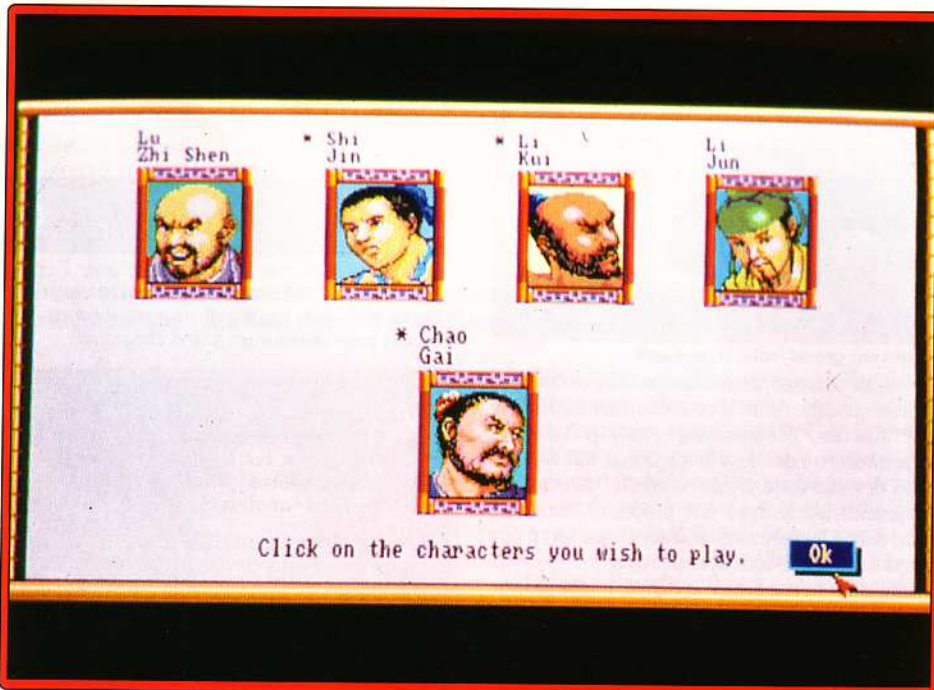
et des alliances avec les autres seigneurs. Ce n'est qu'avec une armée puissante et l'appui de quelques solides alliés (méfiez-vous des trahisons !) que vous pourrez enfin attaquer les provinces adverses.

La partie wargame du logiciel est, elle aussi, très riche. Les combats se déroulent sur une carte de type wargame (petits hexagones) sur laquelle les joueurs déplacent leurs troupes.

Les possibilités stratégiques sont relativement peu nombreuses (charges, duels, utilisation de la magie, déploiement d'archers, de fantassins et même de bateaux) mais s'avèrent largement suffisantes.

On trouve différents types de terrains (forêts, lacs, rivières, plaines, montagnes, etc.) qui influent, bien entendu, sur les performances de vos troupes. Mais mieux encore, le terrain lui-même varie en fonction des saisons... Par exemple les lacs, obstacles infranchissables en été, sont parfaitement traversables en hiver, lorsqu'ils sont gelés.

Comme il se doit, votre réussite fera naître des jalousies et il vous faudra parfois avoir recours à la force pour conserver vos acquis. Mais la simulation est d'autant plus difficile qu'il ne suffit pas d'envahir une préfecture pour que celle-ci vous appartienne « corps et âme ». En effet, les habitants ne sont pas obligés de se soumettre et il vous faudra agir avec eux comme avec vos propres administrés, de façon à obtenir une cote de popularité élevée.



Le choix des personnages est capital : utilisez-les selon leurs compétences.

La réalisation du logiciel est particulièrement soignée : l'action est accompagnée d'une musique très « couleur locale », et les graphismes, bien que peu nombreux, sont très travaillés. L'écran est orné de motifs issus du folklore chinois et chaque action s'accompagne d'une petite animation en bas de l'écran (guerrier en train de chasser, fête populaire, acclamations du peuple...). On trouve, bien entendu, la plupart des options « confort » habituelles : désactivation de la musique ou des animations, option de sauvegarde, etc. Les personnages contrôlés par l'ordinateur réagissent intelligemment et surtout rapidement, ce qui n'est malheureusement par toujours le

# World of Adventure II : Martian Dreams

**PC CGA/EGA/VGA, Toutes cartes sonores**

*Le futur vu du passé garde un charme incomparable. Nostalgiques de la science-fiction à la Wells, vous ne serez pas déçus par cette planète Mars rougeâtre peuplée de martiens au crépuscule de leur civilisation. Les aventuriers amateurs de variété et de surprises y trouveront aussi leur compte. Un jeu consensuel !*

**Origin. Programmation : Mike McShaffry, Paul Meyer, Bob Quinlan ; graphisme : Jeff Dee, Keith Berdak, Steve Cantrell, Manda Dee, Paul Meyer ; musique : « The Fat Man ».**



**Cliquez dans la fenêtre pour l'action suivante.**

cas dans la plupart des softs de ce genre où la lenteur de vos adversaires n'a souvent d'égale que leur promptitude à se jeter dans les pièges les plus grossiers.

Seule ombre au tableau, le manuel est rédigé en anglais. C'est d'autant plus dommage que celui-ci est fort complet et bien documenté. En plus des règles, on y trouve, en effet, la biographie des personnages les plus importants, ainsi que la nouvelle d'où est issu le scénario du jeu.

Il existe une infinité de possibilités pour remporter la victoire et chacun prendra plaisir à mettre au point sa propre stratégie (agressivité ou ambitions pacifiques, domination économique ou militaire, fidélité ou trahisons, etc.).

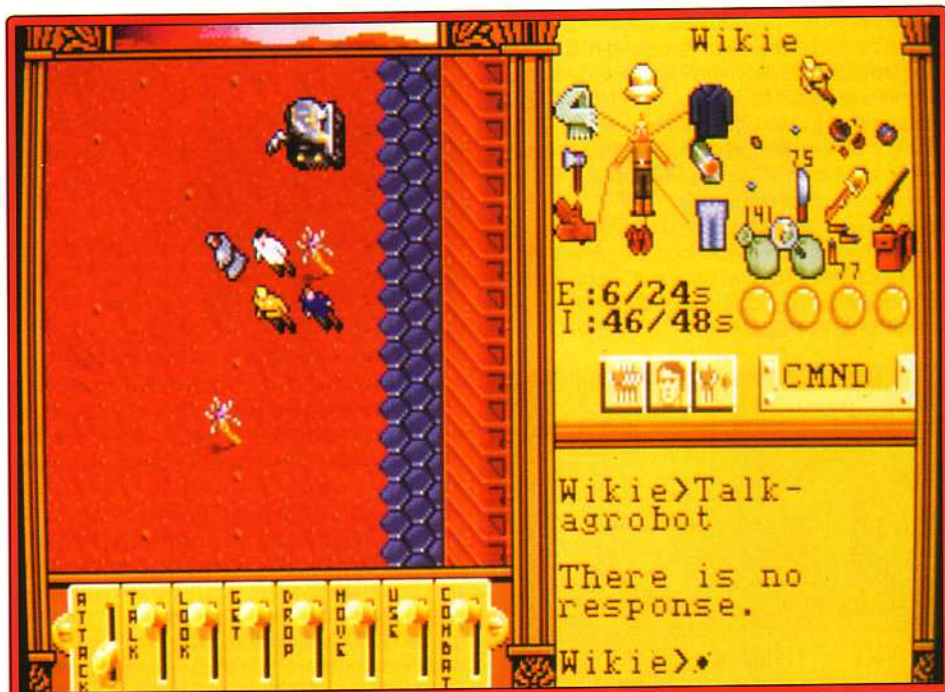
Quoi qu'il en soit, les quatre scénarios proposés, les cinq niveaux de difficulté, ainsi que le nombre de joueurs (sept) assurent de toute façon des parties chaque fois différentes. La complexité de l'ensemble s'efface rapidement devant le plaisir du jeu, et la richesse de la simulation séduira même les débutants.

Marc Lacombe

Le scénario est l'élément le plus important dans un jeu d'aventure ou de rôle. Origin (et Richard Garriott, le créateur des *Ultima*) l'a bien compris. Ayant développé avec *Ultima VI* une interface de jeu ergonomique tirant bien parti des PC (rapides de préférence), il la réutilise dans d'autres créations de type très différent. Je vous avais déjà présenté *World of Ultima I : Savage Empire*, voici *World of Ultima II : Martian Dreams* (ce changement de nom est sans doute dû à un problème de copyright ? *Ultima* est une marque déposée d'Origin et de R. Garriott, alors qu'*Adventure* n'est déposée par personne). Dans *Savage Empire*, vous pénétriez dans l'univers préhistorique et sauvage d'E.R. Burrough. *Martian Dreams* vous invite à visiter l'univers d'H.G. Wells, quelque peu modifié pour la circonstance.

1893, l'Exposition universelle présente un canon astronomique destiné à envoyer sur Mars un obus transportant une expédition scientifique. Alors que plusieurs personnalités visitent ce train spatial très particulier, une main inconnue (c'est Raspoutine, mais, chut...) met le feu à la poudre et aux poudres ! Voici donc notre petit monde, Thomas Edison, Marie Curie, Theodore Roosevelt, ainsi qu'une douzaine de personnages de première importance, projeté sur Mars. Ils y arrivent et découvrent que la vie est, sinon agréable, du moins possible. Ils fabriquent un miroir géant et envoient des signaux lumineux vers la Terre.

L'ingénieur électricien Tesla, Freud et quelques autres savants décident de porter secours à leurs confrères. C'est à ce moment-là que vous (l'Avatar !)



**Attention, l'agrobot n'aime pas que l'on vienne marcher sur ses champs de patates.**

**Intérêt** \_\_\_\_\_ **16**

Riche et complexe, cette excellente simulation propose des parties chaque fois différentes.

**Type** \_\_\_\_\_ simulation historique

**Graphismes** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Très sobres, ils contribuent à créer l'ambiance du jeu.

**Animation** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Des petites animations viennent égayer l'ensemble.

**Bruitages** \_\_\_\_\_ ★★★★★

La musique qui accompagne les parties est discrète et agréable.

**Prix** \_\_\_\_\_ C



Un exemple de la complexité du jeu : réparez l'excavatrice avant de libérer les mineurs.



La centrale d'énergie martienne : en panne !

intervenez. Un de vos amis du  $xx^e$  siècle, le Dr Spector, a trouvé un livre parlant de cette expédition. Et hop ! Un petit coup de Moon Stone (pierre qui ouvre des portes dimensionnelles) et vous rejoignez Tesla et les autres pour leur voyage vers Mars. Votre obus, qui n'est décidément pas prévu pour atterrir, s'écrase lourdement sur le sol de la planète rouge. Le jeu débute à cet instant dramatique.

Après avoir pris dans le vaisseau tous les objets qui vous semblent utiles, vous débloquez la porte (c'est le seul endroit où la protection intervient !) et vous pouvez vous aventurer à l'extérieur, vous, Spector et une journaliste du  $xix^e$  siècle.



Le désert rouge de la planète Mars.



L'une des sympathiques bestioles de Mars.

emplir les canaux qui quadrillent la carte et vous empêchent d'accéder à certains endroits ? Ou encore réparer et utiliser une de ces machines à rêves qui ont déjà rendu folle la moitié de la première expédition ? Il va de soi que chacune de ces aventures se décompose en plusieurs missions différentes. Et il y en a bien d'autres ! En ingurgitant des baies martiennes de couleurs variées, vous vous découvrirez des talents psy, qui vous permettront de déplacer les objets à distance, de leur parler, etc. Les objets sont très nombreux, les armes variées (et très utiles, les choses désagréables étant particulièrement fréquentes).

Les graphismes MCGA sont, comme d'habitude, superbes ; les autres résolutions, comme d'habitude, hideuses. La présentation est vraiment très réussie ! L'animation et le déplacement des personnages nécessitent toujours une PC très rapide (Origin conseille, au minimum, un 286 à 10 MHz, mais un 386 à 20 MHz n'est pas de trop !). L'ergonomie est identique à celle de *Savage Empire* ou d'*Ultima VI*, c'est-à-dire excellente : tout peut être géré à la souris ou au clavier, avec un nombre d'ordres limité. Les bruitages, enfin, sont très réussis et de petites musiques ponctuent le jeu (si vous avez une carte sonore !).

Origin avait prouvé avec *Savage Empire* qu'il pouvait créer de toute pièce une ambiance, il récidive magistralement avec *Martian Dreams*. On se prend à s'interroger sur la destinée dramatique des Martiens. Ce jeu est avant tout destiné aux vrais amateurs d'aventure, à ceux qui ne se décourageront pas après quelques jours de jeu. Ceux-là, et eux seuls, pourront parvenir au bout de ce périple. Un très bon jeu.

Jean-Loup Jovanovic

Première surprise : l'air est si ténu que vos capacités en sont diminuées. Le Dr Blood, un des savants qui vous accompagnent, vous prépare des bouteilles d'oxygène, qui ne durent malheureusement pas longtemps. Il va falloir trouver autre chose. Il existe cependant sur Mars des « gommages à oxygène », dont le nom scientifique est « oxium », qui les remplacent avantageusement.

Deuxième surprise, qui n'en est pas vraiment une, tout est rouge. Très rouge. Vous vous éloignez un peu du point d'atterrissage et, troisième surprise, il y a de la vie sur Mars ! Vous trouvez quelques plantes, puis rapidement des drôles de bestioles qui vous atta-



Saurez-vous apprivoiser ce robot ?

quent ! Un peu à droite de votre vaisseau, se trouve celui de la première expédition, où vous rencontrez un militaire colonial, qui se joint à vous. Votre but, dès cet instant, est de trouver le moyen de ramener tout ce petit monde vers la Terre !

Comme dans *Savage Empire*, les scénarios se coupent et s'entrecroisent, pour notre plus grand plaisir... Que faire en premier ? Traverser toute la carte pour trouver Raspoutine, venu perpétrer ses méfaits chez les petits hommes verts (en fait, ils sont très grands !)? Ou visiter les mines de charbon des Martiens pour remettre tout le système énergétique de la planète en route ? Ou tenter de réparer les lentilles de rubis sensées faire fondre la glace du Pôle Nord et

## Intérêt

17

Origin montre une maîtrise parfaite de ce type de jeux rôle+exploration. Seule la lenteur relative sur 8088 et 286 peut rebuter les joueurs. Un jeu superbe !

Type \_\_\_\_\_ jeu de rôle

Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
C'est beau !

Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Elle est assez limitée, mais ce n'est pas très grave dans ce type de jeux.

Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Avec une carte sonore, vous avez droit à de superbes musiques. Sans, seuls quelques bruitages viennent soutenir l'action.

Prix \_\_\_\_\_ C

# Nobunaga's Ambitions II



PC

La conquête du Japon, ce n'est pas une mission impossible. Nobunaga's Ambitions II vous propose de la conduire à bien, mais pendant le Moyen Âge... Complexe par son scénario, austère dans sa présentation, facile dans son maniement, voici un wargame-soja dépassant et passionnant.

**Infogrames. Conception Koei.**

Vous vous rappelez peut-être de *Nobunaga's I*, que nous avons testé il y a déjà longtemps (*Tilt* n° 63 !). Voici donc la suite, *Nobunaga's Ambition II*. Mélange de Wargame et de gestion, il s'avère, malgré quelques limitations (affichage EGA, pas de gestion de la souris), être un bon jeu. L'action se déroule dans le Japon médiéval, pendant la guerre civile (xvi<sup>e</sup> siècle), et permet à quatre joueurs de s'affronter.

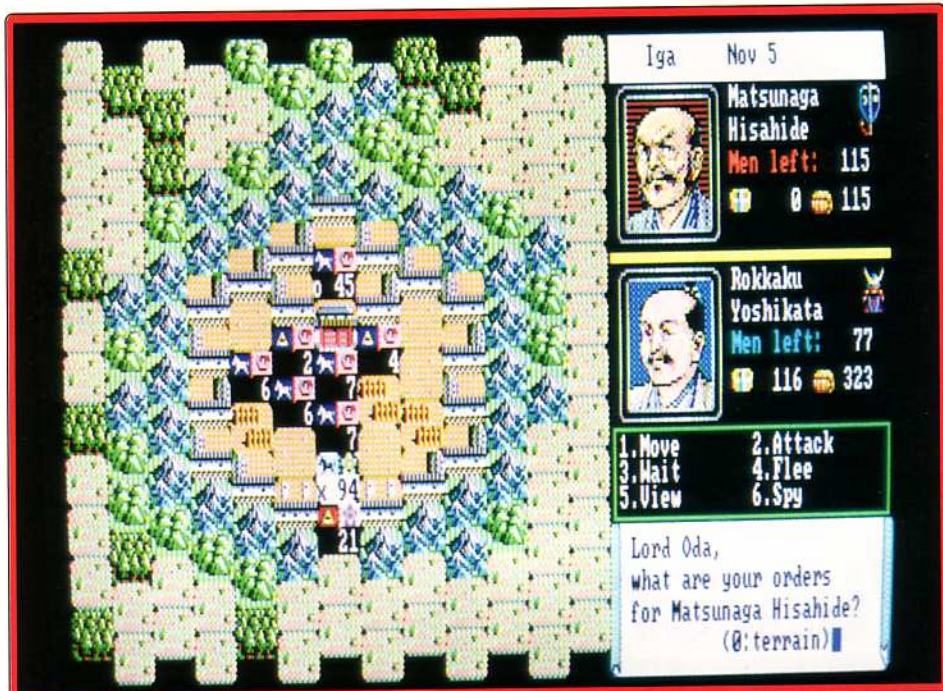
Deux scénarios vous sont proposés. Le premier, de quelques années antérieur au second, a pour cadre un pays morcelé, composé de petites régions qui combattent pour survivre. Dans le second, en revanche, plusieurs chefs ont émergé et pris chacun les commandes de plusieurs provinces.

La grande originalité de ce jeu tient à la personnalisation. Chaque contrée possède ses samurai, qui ont un nom et des caractéristiques propres. Chaque groupe de territoires est contrôlé par un daïmio, sorte de petit roitelet. Vous incarnez l'un d'eux, choisi en début de jeu parmi les vingt-deux du premier scénario ou les dix du deuxième.

Le jeu est divisé en tours pendant lesquels vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le désirez. Vous disposez, comme chacun de vos samurai, d'un certain nombre de points d'action, que vous utilisez à chaque fois que vous transférez des hommes, de l'or ou du grain vers une contrée adjacente vous appartenant, que vous développez l'agriculture (pour obtenir plus de nourriture pour vos armées), le commerce (pour l'argent), les digues (contre les typhons) ou les fortifications de votre région, ou encore apprêtez des armées ou améliorez vos relations diplomatiques.

Ces possibilités variées font de ce jeu l'un des plus complets du genre. En fonction de l'état de vos cultures, vous en tirez plus ou moins de nourriture, vous permettant d'envoyer vos armées conquérir les provinces avoisinantes, ce qui augmentera votre prestige, etc.

Chaque samurai, outre les particularités classiques comme les compétences au combat ou en diplomatie, possède une caractéristique « loyauté ». Si celle-ci



Ce jeu mêle wargame et jeu de diplomatie. Ici, la partie wargame.



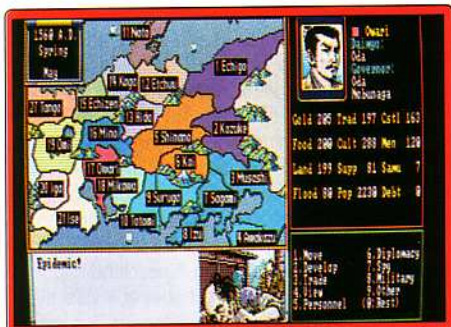
Les prisonniers peuvent être recrutés.

est trop basse, il peut être acheté par un autre daïmio ou, pire, se retourner contre vous au plus fort de la bataille. Ils commandent une escouade pouvant aller jusqu'à cent hommes plus ou moins entraînés et armés.

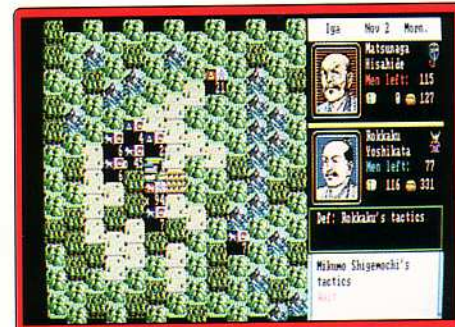
Quatre niveaux de difficulté sont proposés et, aux niveaux les plus ardues, épidémies et tempêtes ravagent régulièrement vos possessions. Au début, comme votre prestige est encore bas, les relations diplomatiques sont rarement couronnées de succès. Cela vous oblige, pour pouvoir étendre votre territoire, à attaquer vos voisins les plus proches et, si possible, les plus faibles. Vous passez alors en vue wargame classique, avec une carte découpée en cases hexago-

nales. Au fur et à mesure que vous vainquez les armées ennemies, vous capturez leurs commandants. Vous pouvez enrôler les troupes (vous pouvez aussi les décapiter !) à la fin des combats... si vous êtes victorieux !

Lorsque vous approchez le château de l'ennemi avec des forces importantes, celui-ci se réfugiera derrière ses fortifications, et vous devrez faire un siège. Il s'agit en fait d'un wargame similaire à celui de la phase précédente, mais vous devez aussi défoncer les portes et vous frayer un passage jusqu'à votre adversaire. C'est là qu'interviennent les provisions : en effet, si vous ou votre adversaire terminez complète-



Une catastrophe inévitable...



Tous les terrains sont différents.



## Consolidez votre armée.

ment ses réserves, il a perdu. Cela vous obligera souvent à presser le pas pour ne pas être à cours de vivres ou, au contraire, à temporiser si vous avez plus de nourriture et/ou moins d'hommes que votre ennemi. Un samurai vaincu peut être recruté, le daimio, lui, sera exécuté et sa lignée s'arrêtera là ! S'il ne s'agissait pas de son dernier territoire, un autre daimio est élu pour prendre sa place. De temps en temps, et de plus en plus en fonction de l'étendue de vos conquêtes, d'autres régions veulent avoir des relations diplomatiques avec vous. Cela va du simple accord de non-agression à un mariage ou à un don d'argent.

Si vous êtes en position de force, vous pouvez même tenter d'intimider votre adversaire qui se joindra alors à vous, sans combattre. Il est aussi possible de louer les services d'un ninja, qui aura pour mission de répandre des rumeurs, de fomenter des révoltes ou

d'assassiner un daimio ennemi. Bien entendu, tout cela coûte cher. Tous les ans, au printemps, vous touchez les impôts, qui varient entre 40 et 50 % et, en automne, vous recevez des provisions de vos paysans. Vos samurai vieillissent puis meurent. Régulièrement, des « apprenti-samurai », les ronin, demandent à se joindre à vous. La gestion d'une quinzaine de régions étant particulièrement fastidieuse, vous pouvez déléguer vos pouvoirs aux gouverneurs de tout ou partie de ces régions, qui géreront les revenus et les dépenses et déclareront la guerre tout seuls.

Malgré l'utilisation de l'affichage EGA, les graphismes sont variés et agréables. A chaque action, de

ennemi (!) ou vos paysans en train de labourer. Ces images participent à l'ambiance, mais auraient gagné à être animées. Les bruitages se limitent à quelques bips peu convaincants. L'ergonomie du jeu, sans être exceptionnelle (pas de souris !), est relativement confortable. Vous n'utilisez que le pavé numérique pour entrer vos options, la touche *Return* pour refuser et *Insert* pour accepter. *Nobunaga's Ambitions II* est un jeu dépayant, à la fois complexe et facile à manier. Les amateurs de wargames simples trouveront là leur bonheur. Jean-Loup Jovanovic



## La carte du Japon médiéval.

petites images s'affichent dans des fenêtres en bas ou à droite de l'écran. Vous pouvez ainsi admirer l'entraînement de vos hommes, la décapitation d'un

## Intérêt

15

Sur un sujet peu connu des Occidentaux, les guerres féodales du Japon, Koei a réussi le tour de force de produire un jeu passionnant.

## Type

wargame

## Graphisme

★★★

Les graphismes EGA sont corrects, mais manquent parfois de lisibilité. Les images intermédiaires sont, en revanche, nombreuses et rendent bien l'atmosphère.

## Animation

—

## Bruitages

★

Les pauvres musiques qui sortent du petit haut-parleur des PC gagnent à rester où elles sont !

## Prix

C

# Hunter

AMIGA



Le char est puissant, mais méfiez-vous tout de même des lance-roquettes.

Hunter vous met dans la peau d'un soldat d'élite pour un jeu combinant avec bonheur aventure, action et stratégie. Les ingrédients du succès sont au rendez-vous : vaste univers, missions variées et large éventail de possibilités. Un programme prenant.

**Activision. Programmation : Paul Holmes ; bruitages : Martin Walker.**

Les puissantes armées du continent ont envahi l'Archipel. Pourtant, en dépit de leur supériorité technique et numérique, les armées d'invasion marquent le pas, en butte à l'efficacité des « hunters », combattants d'élite entraînés à toutes sortes de missions dangereuses. Vous êtes justement l'un de ces hommes et devrez prouver votre valeur. Votre commandant va vous soumettre trois types de missions. La catégorie « hunter » est plus basée sur le côté aventure et concerne principalement un aspect stratégique de la guerre. Ces missions sont longues et vous amèneront à explorer des territoires inconnus, à recueillir des indices pour progresser, mais aussi à affronter



l'ennemi. Les « missions » sont, pour leur part, des actions de commando plus ponctuelles, où chaque seconde est comptée. Quant aux « actions », elles vous plongent à un moment crucial de la grande bataille, votre principale tâche étant de semer la confusion dans les rangs ennemis tout en survivant.

Quel que soit le type de mission, le déroulement du jeu est similaire. Vous évoluez dans un monde 3D vectoriel bien rendu et doté d'une grande richesse de détails. Ainsi, outre les différents bâtiments et engins, vous y verrez des animaux plus ou moins dangereux (lapin, vache, taureau, mouette, requin, etc.), des fleurs, des montagnes, des collines et bien d'autres



#### Surveillez le niveau de carburant.

choses encore. Vous disposez en outre d'un zoom pour centrer l'action sur votre personnage ou, au contraire, embrasser une plus grande étendue. Selon le but recherché, vous aurez besoin d'objets différents. Peu sont fournis au départ et la plupart sont à découvrir en explorant les différents bâtiments. La richesse de l'univers se retrouve au niveau des objets. L'un des plus importants est l'horloge. En effet, le jeu se déroule en temps réel et chaque mission doit être terminée avant une certaine limite. Mais tant que vous n'aurez pas trouvé et activé l'horloge, vous ne saurez rien du temps qui passe. Le radar portable vous sera d'une grande utilité pour vous repérer, tout



#### Grande variété des moyens de locomotion.

comme la carte et le log book qui fournit l'emplacement des éléments importants. A ce propos, il est capital d'utiliser ce dernier au début de chaque mission pour savoir où diriger ses pas. L'unité d'observation aérienne vous fournira les indications très précises sur ce qui vous entoure. Bien d'autres objets sont disponibles, utiles à un moment ou à un autre. Le jeu met à profit la souris pour la gestion des objets et le joystick pour les déplacements, ce qui s'avère très pratique.

Une fois votre cible localisée, il faut vous y rendre le plus rapidement possible. Vous disposez là encore d'une grande panoplie de moyens de déplacement. Outre la marche à pied (lente) ou la nage (fatigante et



#### Dans l'eau, attention aux requins.

dangereuse dans les zones peuplées de requins), vous serez amené à utiliser vélo, planche à voile, voiture, char, hovercraft, camion, ambulance, vedette, bateau à rames, hélicoptère, avion et que sais-je encore ! Bien entendu, vous devrez surveiller le niveau de carburant des véhicules à moteur et refaire le plein à l'aide des jerricans que vous aurez ramassés. N'oubliez pas non plus de vous munir d'un parachute si vous prenez les airs. La conduite des véhicules est aisée, en dehors des hélicoptères qui demandent une certaine habitude de pilotage pour ne pas s'écraser prématurément. Vous devrez cependant toujours éviter les missiles des batteries de défense et zig-



#### Les missions sont très diverses.

zaguer jusqu'à ce qu'ils perdent votre véhicule de vue ou n'exploient.

Votre armement se compose au départ d'un simple pistolet. Heureusement, vous trouverez dans les magasins, pour peu que vous ayez de l'argent, des bazookas, des explosifs minute, des grenades, des mines ou des missiles SAM, qui ont chacun leur usage propre. Le cycle jour-nuit a son importance et vous serez obligé de recourir aux fusées éclairantes pour vous repérer dans l'obscurité. Au cours des différents mandats, vous allez rencontrer divers personnages. Les ennemis sont à détruire sans pitié avant qu'ils ne vous blessent. Vous pourrez heureusement vous re-

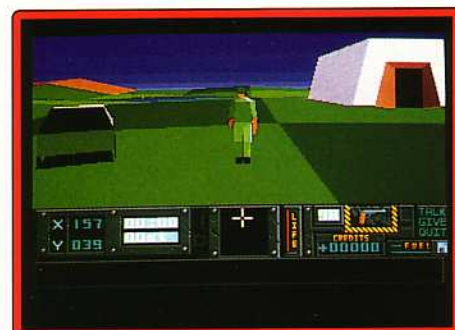


#### Utilisez à bon escient les objets trouvés.

faire une santé à l'aide des kits médicaux. Les civils et les alliés doivent, en revanche, être abordés plus calmement, car ils sont à même de vous fournir des renseignements utiles si vous les questionnez.

Une fois la première mission terminée dans les temps, votre commandant vous en confiera de nouvelles, toujours plus difficiles, mais qui vous permettront de monter progressivement en grade. Je vous conseille toutefois de sauvegarder fréquemment, car le minutage de la plupart des missions est si rigoureux que la moindre perte de temps est fatale.

Le jeu est absolument passionnant, à la fois par sa diversité et par la richesse du monde dans lequel vous



#### Dépêchez-vous, le temps presse !

évoluez. Les trois aspects (aventure, action et stratégie) sont importants et il faut les maîtriser tous pour progresser. La réalisation est d'un excellent niveau. Je vous ai déjà parlé de la qualité et de la variété de l'univers 3D. L'animation n'est pas en reste, avec de nombreuses animations complémentaires qui renforcent l'ambiance (vol des mouettes, course des lapins, mouvements des pales de certaines machines, etc.). Les bruitages digitalisés sont peu nombreux mais suffisants. Un jeu qui ne vous décevra pas.

Jacques Harbonn

### Intérêt

18

Le monde est vaste, les missions d'une grande diversité et le jeu passionnant.

Type \_\_\_\_\_ aventure/action/stratégie

Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★

Le monde 3D fourmille de détails qui lui donnent corps, et les différents éléments sont facilement reconnaissables.

Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★

L'animation est rapide et fluide pour une représentation 3D surfaces pleines, le zoom étant un « plus ».

Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★

Les bruitages digitalisés sont peu nombreux mais collent bien à l'action.

Prix \_\_\_\_\_ C

### Avis

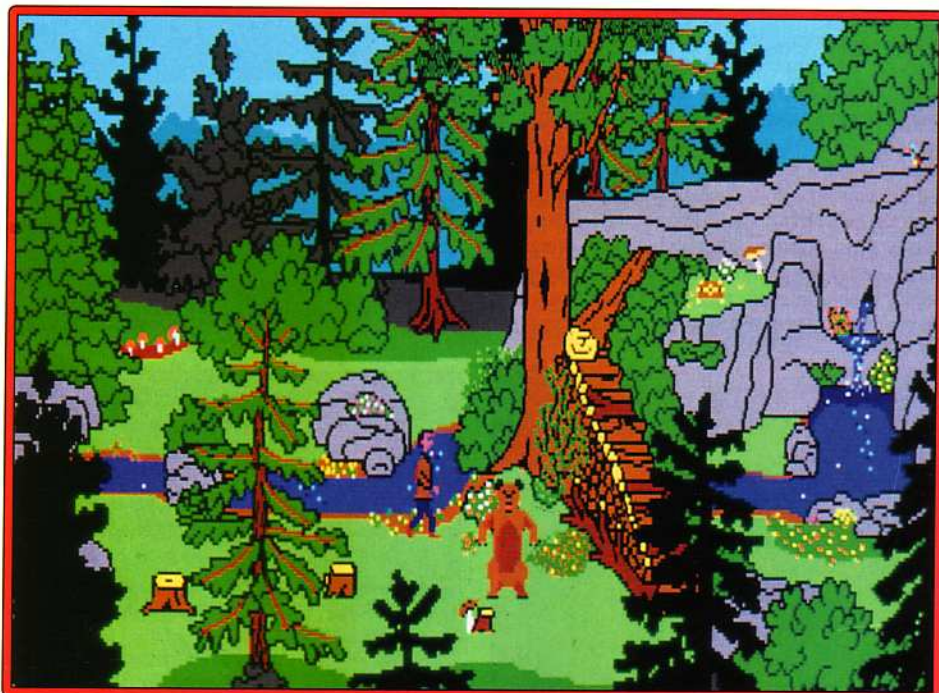
Ce qui m'a le plus séduit dans Hunter, c'est la 3D superbe et très bien animée et la richesse des situations proposées. Je suis entièrement d'accord avec Jacques en ce qui concerne l'intérêt du jeu à long terme. Par contre, je tiens à signaler au joueur que, même s'il touche à tous les genres, ce titre ne comblera ni les amateurs d'action pure, ni les plus fins stratèges. Si vous avez par contre craqué sur Midwinter I et II par exemple, achetez Hunter sans hésitation. O.H.

## Armaeth 1

PC CGA/EGA

L'aventure est originale : le héros ne sait ni où il est, ni ce qu'il doit faire. Le monde lui est ouvert. Il peut donc tout faire. Plus facile à imaginer qu'à réaliser. Armaeth I, malgré ses qualités laisse un goût de trop peu. Heureusement, il y a quand même, dans le fond, un arrière-goût de revenez-y. Seuls, les « vraiment bons » peuvent tenter l'aventure avec succès.

Editions du Dolmen. Conception : D. Gremillet.



Attention, si vous passez entre les pattes de l'ours, il ne fera qu'une bouchée de vous.



Les graphismes EGA sont très corrects.

Comment, vous ne connaissez pas les Editions du Dolmen ? C'est normal. D. Gremillet, l'auteur de Armaeth I les a créées pour pouvoir distribuer son jeu !

Quoi qu'en dise son programmeur, c'est un jeu d'aventure des plus classiques, très fortement inspiré de King Quest III. Notre héros, qui n'a pas de nom (s'il en a un, je ne l'ai pas trouvé...) est venu pour une raison inconnue faire des actions dans un lieu où des nains ont séjourné. Ne souriez pas, c'est à mon sens le grand défaut de ce jeu : il n'y a pas de scénario. Alors que, dans les Sierra, on a plutôt tendance à peser contre la rigidité de l'histoire, là, il n'y en a tout

simplement pas ! Au début, vous êtes au pied d'une cascade, et vous devez chercher (quoi ?) et essayer de survivre. En fait, cette dernière condition est facultative : non seulement il est possible de sauvegarder à tout moment, mais vous pouvez ressusciter votre personnage d'une seule touche ! Evidemment, s'il est mort en tombant d'une falaise, tout ce qu'il portait est tombé avec lui, et vous avez peu de chance de pouvoir jamais le récupérer ! Le but est donc de créer son propre scénario. L'univers où vous évoluez est constitué d'un nombre important de tableaux, et surtout est peuplé d'une multitude de personnages (nains, bûcherons, ours...) qui ont leur vie propre. Ils



Le royaume des nains...

tres actions, en revanche, offrent moins de logique. Outre les nombreux précipices qu'il faut longer, les rochers hauts comme trois pommes qui bloquent votre passage, vous trouvez des pentes qui entraînent votre chute (heureusement rarement mortelle). Pour un programme qui se veut l'antithèse des Sierra, cela y ressemble pourtant fortement ! Certains problèmes présentent plusieurs solutions, les autres personnages, s'ils meurent, changent le cours des événements... Cela donne une richesse certaine au jeu, même si le joueur ne se rend pas toujours compte de l'indépendance des personnages.

Les graphismes EGA sont très bons... pour de



De très nombreuses animations !

se déplacent, vaquent à leurs occupations, et peuvent se haïr ou se craindre. Tout ce petit monde est géré en temps réel par le programme, ce qui donne un semblant de vie à ce jeu. Ce n'est pas superflu ! En effet, le terrain, bien qu'immense, comporte bien peu d'action. De plus, ces actions, souvent complexes et enchaînées, rebuteront les plus novices. Par exemple la grotte de l'ours n'est évidemment pas éclairée. Un peu plus loin se trouve un feu en train de s'éteindre. Plus loin encore, des bûches de bois. Vous devez aller ramasser au moins trois bûches, en mettre deux dans le feu pour le raviver et allumer avec la troisième bûche. Vous pouvez ainsi aller visiter la grotte, et ramasser le pied de biche qu'elle contient ! D'au-



Cela rappelle fortement King Quest III...



Certains passages sont frustrants.

l'EGA ! De très nombreuses petites animations sont dissimulées dans le décor : oiseaux faisant leur nid, chute d'eau, fontaine, abeilles...

C'est très plaisant à l'œil, mais finalement pas très différent de King Quest 3, qui offrait le même type d'animations.

Armaeth se différencie d'un King Quest par la gestion du relief. La représentation en fausse 3D est identique, jusqu'à ce que votre personnage (ou un autre, puisqu'ils sont indépendants) s'avance en montant. On le voit alors s'élever, comme si le relief existait vraiment. De même, votre héros devra grimper sur une colline. C'est assez impressionnant, mais

rapidement et se déplace de même. En plus des quatre directions, il peut, grâce aux touches + et -, grimper divers obstacles comme des arbres ou des rochers.

Le vocabulaire est assez étendu (650 mots), et permet de se faire comprendre assez rapidement. Un programme externe d'aide, enfin, permet aux joueurs égarés de retrouver le chemin de l'aventure. Le niveau de difficulté de ce jeu est élevé, et les blocages pas toujours logiques, frustrants. A réserver aux « bons », ceux pour qui un King Quest ou un Space Quest est une promenade de santé.

Jean-Loup Jovanovic



Ouf, qu'est-ce qu'il fait chaud !

ce n'est finalement qu'un gadget. Autre différence avec les jeux Sierra, il n'y a aucune musique, aucun bruitage dans ce jeu. Son programmeur se dit prêt à l'ajouter si suffisamment de joueurs le lui demandent, mais je trouve qu'un petit bip de temps en temps était un minimum !

L'ergonomie est bonne, votre personnage réagit

### Intérêt

13

Sans valoir les derniers Lucasfilm ou Sierra on Line, Armaeth est plaisant. En revanche, la difficulté et le manque d'objectif découragera les joueurs néophytes.

Type \_\_\_\_\_ aventure

Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★

Encore de l'EGA ! Cela n'empêche pas le graphisme d'être agréable, mais sans plus.

Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★

Votre personnage bouge bien, mais sa démarche est assez saccadée. De très nombreuses petites animations annexes agrémentent le paysage.

Bruitages \_\_\_\_\_ -

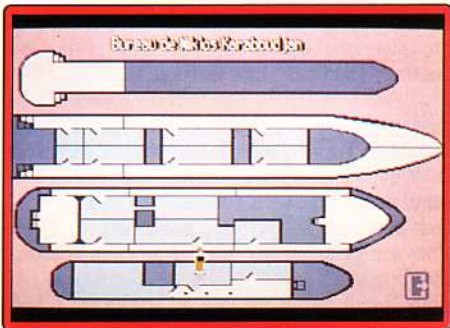
Prix \_\_\_\_\_ D



Les textes sont courts et percutants.



L'action au cœur de l'enquête.



Le plan pour des déplacements rapides.

sonnage que vous incarnez), commence son enquête. Mais cela ne vous mène pas très loin : on vous assomme. A votre réveil, le corps de Niklos a disparu. Difficile de débiter plus mal !

Bien évidemment, des huit invités, personne n'a rien vu. Un prêtre pas très catholique, une femme acariâtre, une épouse malheureuse, un jeune Espagnol oisif, un notaire de famille imprudent, un homme au passé trouble... Voici les quelques personnages qui hantent le voilier. Votre seule arme (au début) est le dialogue : poser des questions et comparer les différentes versions des faits. Un flot d'informations surgit de ces discussions et de nombreuses pistes s'of-



Souvenirs, souvenirs ! Retour dans le passé.

# Croisière pour un cadavre

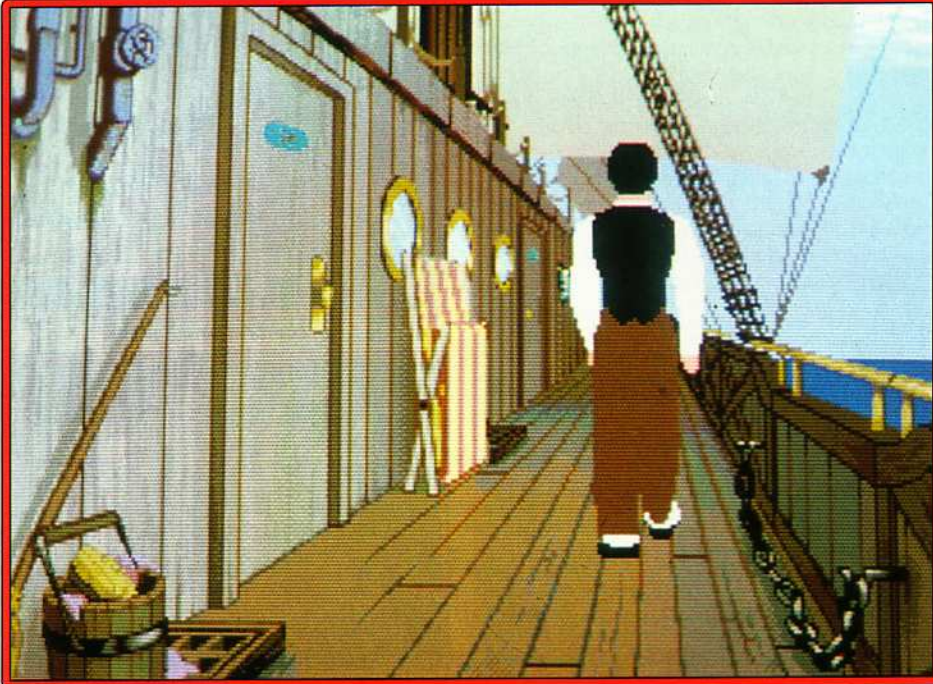
## AMIGA

Déjà annoncé pour le début de l'année, ce cadavre va vous mener en bateau ! Entre l'aventure et le polar, le troisième jeu de Delphine Software ne tombe ni dans la facilité ni dans l'infaisable. Accrochez-vous au bastingage, la mer va se déchaîner... Inspecteur de police, vous menez l'enquête sur la mort et la disparition de l'armateur grec Niklos Karaboudjan. Les confessions de ses amis vous plongent dans le chaos troubles d'un passé agité. Interroger et fouiller sont vos seules « armes ».

**Editeur : Delphine Software. Scénario : Paul Cuisset, Denis Mercier, Philippe Chastel ; programme : Paul Cuisset, Philippe Chastel, Benoist Aron ; graphisme : Denis Mercier, Christian Robert, Thierry Perreau ; musique : Jean Baudlot.**

Toute l'action se déroule à bord du somptueux voilier Le Karaboudjan, en l'année 1927. Son propriétaire, riche armateur grec, invite quelques amis pour

une croisière de rêve. Mais cela tourne vite au cauchemar. Niklos Karaboudjan est assassiné dans son bureau. Raoul Dussentier, inspecteur de police (per-



La vue en 3D du personnage est une réussite.

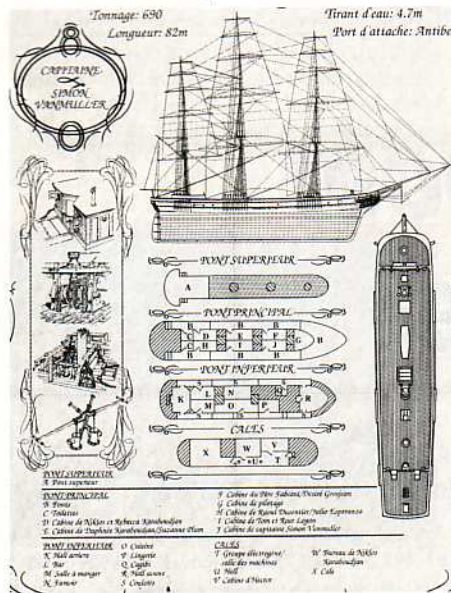
frent à vous. Un épais brouillard d'incertitude et de doute va planer tout au long de l'enquête. Mais, à la fin, tout s'illumine et vous lancerez, soulagé : « Mais c'est bien sûr ! » N'allez pas croire que le joueur passe son temps à faire la conversation. Dussentier arpente le pont de tribord à babord, fouille les cabines, visite les cales pour trouver les indices (papier, clé...) nécessaires à confondre le ou les assassins. Une scène d'arcade (assez simple) a été intégrée au jeu.

Pour son troisième jeu d'aventure (après *Voyageur du Temps* et *Opération Stealth*), l'équipe de Delphine a eu le vent en poupe. Le scénario est d'une richesse comparable aux romans d'Agatha Christie : la psychologie des personnages est bien étudiée, les rebondissements sont nombreux et l'explication finale est digne des leçons du professeur Hercule Poirot. L'histoire n'a pas été écrite de façon linéaire. Dussentier dispose de plusieurs moyens pour arriver à la fin. Cela laisse une grande liberté au joueur. Pour savoir si son enquête progresse, une horloge s'affiche. Dix minutes s'écoulent lorsque l'inspecteur a découvert un élément important du puzzle. Les cas de fin de jeu sont très rares. Lorsque l'enquête piétine, il est toujours possible de revenir en arrière. Autre point intéressant du scénario : le dialogue entre les personnages. Lorsque Dussentier apprend un fait nouveau, ce dernier s'ajoute à la liste des ques-



Les décors sont à la hauteur du scénario.

tions. Montré à certains personnages, ce nouvel élément va en amener d'autres et ainsi de suite. C'est un peu le principe de la poupée russe. Les graphismes et la musique sont à la hauteur du scénario. Les dessins (générés sur *Deluxe Paint 3*)



Une carte du voilier est fournie avec le mode d'emploi : elle se révèle indispensable si vous ne voulez pas tourner en rond et chercher la cabine du capitaine dans la cale !

ont été minutieusement travaillés (les vues des ponts sont superbes). Les couleurs pastel des décors témoignent d'un passé révolu. Le joueur est vu en pied (sauf pour les scènes de dialogue) et se déplace à l'écran en respectant la perspective. En fait, Dussentier est un personnage vectoriel en trois dimensions. L'animation de ses déplacements est plus fluide. Lorsqu'il se déplace vers vous (c'est-à-dire au premier plan), il grossit de plus en plus jusqu'à recouvrir

l'écran. L'effet est inversé lorsqu'il s'éloigne. Cette technique originale n'est pas sans défaut : il lui arrive de faire quelques pas « en crabe » avant d'avancer. Les vues en plongée et contre-plongée donnent un aspect cinématographique au jeu (voir la présentation et les images de fin !). La musique d'origine (*Perfect Sound*) est variée et colle parfaitement à l'ambiance (standards de jazz des années trente par exemple). Malheureusement, les bruitages sont réduits à leur plus simple expression : quelques cris de mouettes ou des pas qui résonnent, et encore faut-il disposer d'un méga de mémoire. Les permutations des cinq disquettes qui contiennent le jeu ne sont heu-



Début de l'enquête : le bureau de Niklos Karaboudjan. Fouillez la cabine : le premier indice s'y trouve.

reusement pas assez fréquentes pour gêner le déroulement de l'histoire.

La souris est l'outil indispensable de Dussentier. Il suffit de cliquer (bouton gauche) sur un objet ou une partie du décor pour qu'apparaissent les verbes d'action (procédé devenu classique dans les jeux Delphine). Avec le bouton droit, vous avez accès à l'inventaire, à l'horloge et à la carte. Ce dernier élément permet au joueur de se rendre d'un point à un autre du bateau sans perdre de temps. Très utile, il ne faut cependant pas en abuser : vous risqueriez de ne jamais rencontrer certains personnages.

Comment ne pas résister à l'appel du grand large ? On est très vite séduit par l'ambiance de ce huit-clos. Même si vous n'êtes pas un spécialiste des enquêtes policières. *Croisière pour un Cadavre* ne vous laissera jamais « mariner » : des codes sont prévus pour venir en aide aux joueurs désespérés.

Laurent Defrance

## Intérêt

18

C'est un grand jeu d'aventure policière. Il y a un bon dosage entre action/réflexion. Vous ne serez pas déçu par la résolution de l'énigme.

Type \_\_\_\_\_ aventure policière

Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★

A la fois sobre et travaillé, chaque décor recrée l'ambiance des croisières d'antan.

Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★

Le déplacement du joueur en 3D est bien rendu. Ses actions sont fluides.

Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★

Pour ce type de jeu, on aurait aimé entendre davantage de bruitages.

Prix \_\_\_\_\_ C

“Six tops d’un block,  
c’est six tops non stop”



**LA RADIO FUN, C'EST FUN RADIO.**

Toutes les fréquences FUN RADIO sur 36.15 code TOP FUN  
PARIS 101.9 FM. BORDEAUX 103.2 FM. LILLE 96.8 FM. TOULOUSE 97.4 FM. LYON 98.9 FM

Au 36 65 01 23\*, écoutez le disque du jour et gagnez tous les cadeaux dont vous rêvez.

\*3,65 par appel

## Cohort : Fighting for Rome

Peu de stratégie dans ce wargame d'une ergonomie douteuse.

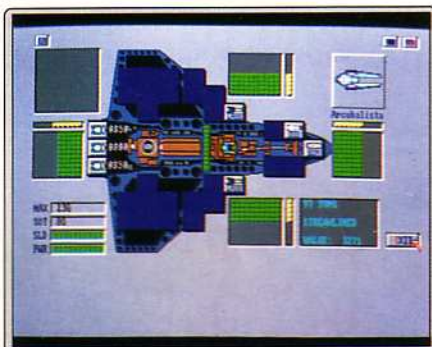
wargame tactique : type  
9 : intérêt  
★ ★ ★ : graphisme  
★ ★ : animation  
- : bruitages  
français : langue  
C : prix



## Renegade Legion Interceptor

Un wargame complexe et peu original d'une tristesse affligeante.

wargame : type  
5 : intérêt  
★ ★ ★ : graphisme  
★ : animation  
★ : bruitages  
anglais : langue  
C : prix



## Centurion : defender of Rome

Un bon et beau jeu : il vous faudra ruser pour ravir le pouvoir.

wargame : type  
14 : intérêt  
★ ★ ★ : graphisme  
★ ★ ★ : animation  
★ ★ : bruitages  
anglais : langue  
C : prix



## Lords of Chaos

Difficile de se laisser prendre à ce jeu de rôle très moyen et d'une réalisation fade et sans relief.

aventure/rôle : type  
10 : intérêt  
★ ★ ★ : graphisme  
★ ★ ★ : animation  
★ ★ : bruitages  
anglais : langue  
C : prix



## Cadaver-the Payoff

Un second épisode aussi passionnant que le précédent.

aventure/rôle : type  
16 : intérêt  
★ ★ ★ ★ : graphisme  
★ ★ ★ : animation  
★ ★ ★ : bruitages  
anglais : langue  
B : prix



Ce wargame, que nous vous avons déjà présenté sur Atari ST, propose plusieurs batailles (peu) différentes : action classique sur champ de bataille, défense d'une falaise, attaque d'un pont, etc. Le jeu se déroule sur un terrain en 3D isométrique, et vous dirigez vos troupes en cliquant dessus et en faisant certains choix dans un menu. Le contrôle, bien que le jeu soit entièrement géré à la souris, laisse à désirer. Vos troupes (fantasmes, cavaliers et archers) sont représentées dans une vue élargie, qui ne contient qu'une toute petite partie du champ de bataille. Pour sélectionner ou afficher des soldats non présents sur l'écran, vous êtes soit obligé de recourir à la carte, soit de passer, un par un, par tous les soldats qui vous en séparent. Les graphismes sont propres, le jeu nettement plus rapide que sur ST (avec un 386 sx 16 MHz). En revanche, le côté stratégique est toujours aussi peu développé. Les bruitages, qui n'étaient pas très bons sur ST, ont ici complètement disparu, et il n'est pas évident de savoir ce que fait un groupe de soldats entourés par des ennemis... Un tout petit jeu, pour fanas du genre (disquette Impression pour PC CGA/EGA/VGA).  
Jean-Loup Jovanovic

A la tête d'une flotte rebelle comprenant les meilleurs pilotes de la galaxie, vous allez affronter un gouvernement tyrannique (celle-là, on nous l'a déjà faite !). Pas d'options économiques ou diplomatiques, le jeu se limite aux escarmouches spatiales inhérentes au conflit. Il est possible de recruter des pilotes de cinq races différentes et de leur attribuer un des vingt-quatre modèles de vaisseaux disponibles. Le jeu propose quatorze missions sélectionnées aléatoirement. Les affrontements, gérés à la souris par une succession de menus peu pratiques, comprennent une phase de déplacement sur une carte formée de petits hexagones, et une phase de combat. Malgré un grand nombre de paramètres, le jeu est ennuyeux et la complexité des règles n'arrange rien. Un effort a été fait pour les graphismes, mais le son se limite à quelques bips peu évocateurs. Les combats, dans lesquels sont engagés plus d'une dizaine de vaisseaux, sont particulièrement fastidieux et les capacités des chasseurs ennemis sont parfois décourageantes : tandis que vous êtes obligé de ralentir pour tourner péniblement de dix degrés, il arrive que votre adversaire fasse carrément demi-tour à pleine vitesse ! (disquette SSI pour Amiga)  
Marc Lacombe

Mélange de jeu de royaume (économie) et de wargame, *Centurion* est déjà un classique sur Amiga. Centurion romain, vous devez conquérir le monde connu du deuxième siècle avant notre ère. Le jeu se contrôle à partir d'une carte et de menus, et propose, outre les phases de wargame « pures », de petites phases d'arcade optionnelles (courses de chars, jolies mais assez inintéressantes, batailles maritimes). Vous pouvez soit combattre, soit tenter l'approche diplomatique. La première option sera de toute façon la plus fréquente... Des armées de barbares (Huns, Goths, etc.) sillonnent tous les pays et viennent vous agresser de temps en temps. Pendant les combats, vos troupes peuvent soit être dirigées individuellement, soit suivre des tactiques préétablies. Les graphismes, très réussis, sont presque plus beaux que sur Amiga (c'est un comble !), l'animation assez bonne et l'ergonomie serait meilleure s'il n'était pas si facile de se tromper de bouton. La difficulté du jeu est paramétrable et, si les niveaux faciles ne posent pas de problème, il en est autrement des autres. Quelques bruitages réussis mais peu nombreux agrémentent le jeu (disquette Electronique Arts pour Megadrive). Jean-Loup Jovanovic

*Lords of Chaos* combine aventure et jeu de rôle. Un à quatre joueurs vont s'affronter dans ce monde, tenus par un humain ou par le programme. L'étape de création de votre magicien est assez importante puisqu'elle conditionne aussi bien le niveau des capacités de l'aventurier que la liste de ses sorts, tout aussi riche. Trois scénarios sont offerts, consistant à récupérer un certain nombre d'objets et/ou à détruire vos ennemis. Le programme se déroule selon un système de tours à la manière des wargames. L'éventail des actions est très large et la gestion à la souris efficace une fois que l'on a compris son fonctionnement exact. En dépit d'une variété certaine dans quelques domaines, *Lords of Chaos* n'est pas particulièrement prenant. Le jeu se résume surtout à des phases d'exploration et les combats sont simplifiés à l'extrême. La réalisation est moyenne, avec une 3D isométrique rendant bien le relief, mais des décors quelconques. De plus, les bruitages sont quasi inexistantes. S'il peut constituer une initiation correcte aux jeux de rôle, *Lords of Chaos* risque de décevoir les habitués qui n'y trouveront pas leur compte (disquette Blade pour Amiga).  
Jacques Harbonn

Si vous avez aimé *Cadaver*, cet excellent jeu d'aventure/rôle/action que nous avons testé dans le n° 83, *The Payoff* est fait pour vous. Il s'agit d'une disquette complémentaire contenant quatre niveaux, formant plus de deux cents pièces avec, bien entendu, de nouveaux puzzles. Deux de ces niveaux sont entièrement nouveaux, les deux autres étant dérivés du premier volet, mais suffisamment remaniés pour donner le plaisir de la découverte. L'histoire se place dans le village de Wulfheim où vous devrez découvrir les mystères du temple. La réalisation graphique qui était déjà l'un des points forts de *Cadaver*, a été encore améliorée, avec, en particulier, des décors souvent plus riches. L'animation et les bruitages restent, en revanche, du même niveau. Le jeu est tout aussi prenant que le premier volet et les nombreuses difficultés mettront votre sagacité à l'épreuve : recherche des objets parfois cachés sous un tapis ou dans un tiroir, dont il faut ensuite découvrir l'usage, ouverture des portes, gestion des sorts, etc. *The Payoff* redonne une nouvelle jeunesse à *Cadaver* et vous fera passer de longues heures passionnantes (disquette Image Works pour Amiga).  
Jacques Harbonn

# CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



## BON DE COMMANDE

à retourner à **TILT/Service Reliures**  
**BP 53 77932 Perthes Cedex - Tél. : (1) 64 38 01 25**

Je désire recevoir \_\_\_\_\_ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit \_\_\_\_\_ F.

Ci-joint mon règlement:    par chèque     par mandat     à l'ordre de TILT.

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

## Tom Clancy, The Cardinal of the Kremlin

Réservé aux initiés qui maîtrisent l'anglais et aux plus fins stratèges.

stratégie : type  
13 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
- : animation  
★ : bruitages  
anglais : langue  
B : prix

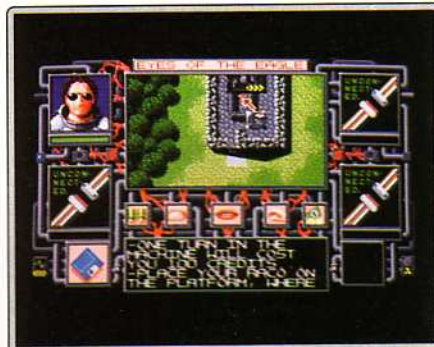


Ce logiciel de stratégie est véritablement complexe. Il vous invite à diriger le centre anti-missile des USA. Ce jeu est composé d'une impressionnante série de tableaux que vous gèrerez à la souris. Tout commence par la mise en route des laboratoires de recherche, puis par le test des nouvelles armes et, enfin, par leur application si cela s'avère nécessaire. Tous les aspects politiques et économiques sont de la partie. Vous enverrez des espions, assurez la sécurité des membres de l'institut, etc. Entièrement rédigé en anglais, ce titre rebuttera par sa difficulté une grande proportion de joueur. La notice fournie traduit en français l'emploi des tableaux mais aucunement toutes les finesses du jeu. Seule l'expérience vous aidera à comprendre les multiples rouages qui régissent ce genre d'entreprise. Développé par le créateur de *Red Storm Rising* et *Hunt for Red October*, ce soft souffre comme ces deux derniers titres d'un trop grand souci de réalisme qui brise peut-être la jouabilité de la mission. Un jeu réservé donc exclusivement aux anglophones et aux adeptes de simulation techniquement très réalistes. (disquette Accolade, pour Amiga).  
Olivier Hautefeuille

## Chaos in Andromeda

Un jeu de rôle complexe mais sans ambiance ni de véritable intérêt.

aventure rôle : type  
12 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★ : animation  
- : bruitages  
anglais : langue  
B : prix



Un scientifique de renommée a disparu sur la planète Androméda... Votre tâche, le retrouver ! *Chaos in Andromeda* aurait pu s'élever au rang des grands de ce monde. Bien réalisé, riche en détails et développant un aspect jeu de rôle complexe, il ne m'a pourtant pas enthousiasmé pour autant. Le décor vue aérienne est détaillé mais on y manie un personnage trop petit. Tout se passe alors très vite et le jeu n'a pas toute la maniabilité souhaitée. Lorsque votre personnage rencontre un ennemi, par exemple, le combat se passe sur un écran auxiliaire, sans aucune visibilité de l'action. Même chose pour ce qui est des objets découverts ou achetés : on n'en a qu'une description textuelle. Les nombreux personnages que l'on rencontre communique des indices qu'il faudra prendre en note. Mais là encore, quel manque de saveur ! Dans *Chaos in Andromeda*, tout se passe en fait très vite et l'absence totale de bruitage renforce cette apparence de froideur. Si le jeu est alors complexe et qu'il développe de nombreuses stratégies, il manque d'ambiance et ne sait pas vous tenir en haleine. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais ce n'est pas un hit non plus (disquette On Line pour Amiga).  
Olivier Hautefeuille

## Secret of the Monkey Island

Pour les passionnés de Lucasfilm, de pirates et d'île au trésor

aventure animée : type  
14 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★★★ : animation  
★★★ : bruitages  
français : langue  
C : prix



Pour devenir pirate, un jeune homme se voit confié trois missions : apprendre à manier l'épée, voler un objet et découvrir un trésor. S'il réussit, il devra ensuite affronter le pirate de l'île au singe, un fantôme redoutable... Pour les amateurs d'aventures animées des plus classiques, cette nouvelle version de *Secret of the Monkey Island* (dont nous testions le jeu sur PC dans *Tilt 82* page 138) a de quoi séduire. La partie reprend en tout point les atouts d'*Indiana Jones* ou de *Zac Mac Kracken* du même éditeur. Les graphismes y sont très agréables, dans le style dessin animé. Les paysages profitent d'un très bon effet de profondeur et les couleurs donnent beaucoup de relief au décor. Mais ce qui plaira le plus aux joueurs novices, c'est la très grande ergonomie du logiciel. Qu'il s'agisse de se déplacer, de prendre un objet ou de choisir une réponse lors des dialogues, tout se passe à la souris. Et mieux encore, le jeu a été entièrement traduit en français pour son arrivée sur Amiga. *Secret of the Monkey Island* n'est pas un soft incontournable. Par contre, je le conseille à ceux qui ont craqué sur *Zac* ou *Indy*, ou qui débutent dans l'aventure (disquette Lucasfilm, pour Amiga).  
Olivier Hautefeuille

## Keys to Maramon

Votre mission : nettoyer ville et donjons de créatures monstrueuses. Rien de bien original...

rôle/action : type  
11 : intérêt  
★★★ : graphisme  
★★★ : animation  
★ : bruitages  
anglais : langue  
C : prix



Mélanger jeu de rôle et action est original. Ce jeu, adapté de l'*Apple II*, vous propose de nettoyer la ville de Maramon et ses donjons. Vous dirigez votre petit personnage (vous pouvez choisir son statut entre guerrier, archer ou magicien) dans une vue 3D isométrique. Vous pouvez frapper, utiliser des objets, parler... Chaque nuit, des monstres (épouvantables, comme il se doit) sortent des nombreuses tours de la ville, et votre fonction est de les éliminer (vous êtes payé pour cela !). Après un certain nombre de combats, vous trouvez la clef de la première tour, que vous devez nettoyer, puis vous passez à la deuxième... Pas de sorts dans ce jeu, mais des plantes et des objets magiques tout droit sortis de *Magic Candle*. Les graphismes EGA sont supportables, les bruitages quasi inexistantes. La vitesse du jeu est paramétrable en début de partie (pour la régler correctement, de nombreux essais sont nécessaires, ce qui oblige à charger plusieurs fois le jeu...). Un jeu amusant, qui manque néanmoins de substance. A réserver aux plus jeunes pour qui il constituera une bonne initiation aux jeux de rôle (disquette Mindcraft pour PC CGA/EGA).  
Jean-Louis Jovanovic

## Magic Candle

Un jeu de rôle qui a mal supporté le transfert Apple/PC. Dommage : il n'était pas sans intérêt.

jeu de rôle : type  
13 : intérêt  
★★★ : graphisme  
★★★ : animation  
★ : bruitages  
anglais : langue  
C : prix



Un certain nombre de sociétés commencent à transférer sur PC des jeux ayant eu leur heure de gloire sur *Apple II*. *Magic Candle* fait partie des bons jeux mal transférés... Dans ce jeu de rôle, vous dirigez une équipe de six aventuriers dont le but est d'empêcher que la bougie magique ne finisse de brûler, ce qui entrainerait le chaos. Lieux variés, magie, objets et monstres divers sont au rendez-vous. En revanche, les graphismes EGA sont hideux, la sonorisation succincte et l'ergonomie plus que discutable (pour valider, il faut parfois appuyer sur « Espace », parfois sur « Return » ! De plus, la souris n'est pas reconnue...). Ne seraient ces défauts, ce jeu serait plaisant. Il est par exemple possible de diviser son équipe en plusieurs groupes, et ainsi de faire travailler un personnage bijoutier pendant que deux chassent et que les autres visitent un donjon. L'histoire est complexe, le territoire immense et le jeu finalement assez prenant. A réserver tout de même aux fans du jeu de rôle qui n'ont rien d'autre à se mettre sous la dent. Pour les autres, qu'ils ne résistent pas au plaisir de sortir leur vieux *Apple II* de sous leur lit... (disquettes Mindcraft pour PC EGA).  
Jean-Louis Jovanovic



# AMIE

## LE PRO.

**OFFRE SPECIALE RENTREE :**  
**POUR LES MICROS BUDGETS**  
**ACHETEZ EN SEPTEMBRE ET**  
**PAYEZ EN NOVEMBRE \***

\*Pour un achat de plus de 3000F et après acceptation du dossier

### PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500	DISQUES DURS A 2000	MONITEURS
45 Mo 3.290 F 52 Mo 3.790 F 105 Mo 5.990 F	45 Mo 3.990 F 52 Mo 4.490 F 105 Mo 6.390 F	Moniteur Couleur 1083 S 2.290 F Moniteur Couleur 1084 S 2.490 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500	EXTENSIONS MEMOIRE A 500	EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
512 K avec interrupteur sans horloge 340 F avec horloge 390 F	0 Mo à 6 Mo 0 Mo 990 F 2 Mo 1.900 F 4 Mo 2.600 F 6 Mo 4.900 F	0 Mo à 8 Mo 0 Mo 990 F 2 Mo 1.690 F 4 Mo 2.390 F 6 Mo 3.290 F

EMULATEUR A 500	EMULATEUR A 2000	LECTEURS EXTERNES
AT ONCE 1.990 F POWER PC 2.390 F	XT 2.990 F AT 4.990 F	3" 1/2 550 F 5" 1/4 990 F 3" 1/2 Golden Image 990 F

### PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS	EXTENSIONS MEMOIRE STE	MONITEURS
20 Mo 2.990 F 40 Mo 3.990 F 52 Mo 4.990 F 80 Mo 5.990 F	+ 512 Ko 250 F + 1 Mo 700 F + 2 Mo 1.500 F + 4 Mo 2.200 F	SM 124 1.100 F SC 1435 2.290 F MULTISYNC 3.990 F

SCANNERS	SOURIS	EMULATEURS
A Main GOLDEN IMAGE 1.990 F A Plat PRINT TECHNIQUE 4.990 F	CHIC MOUSE 170 F GOLDEN IMAGE 490 F TRACK BALL 390 F	MAC SPECTRE GCR 3.790 F PC: Super Chargeur 2.890 F AT: ONCE PLUS 2.190 F (NF)

### DISQUETTES 3"1/2 DF-DD

Par 50 : 3 F l'unité  
 Par 10 : 3,50 F l'unité

AMIGA 500		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale	2.790 F	4.790 F
Unité Centrale + Pack N°1 + Extension mémoire 512 Ko	2.990 F + 200 F	4.990 F + 150 F

AMIGA 2000		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale	5.290 F	6.990 F
+ Extension mémoire 4 Mo	+ 2.090 F	+ 1.990 F

ATARI 520 STE		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale	2.890 F	4.890 F
Unité Centrale + Pack N°2 + Extension mémoire 512 Ko	2.990 F + 200 F	4.990 F + 150 F

ATARI 1040 STE		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
Unité Centrale	3.590 F	5.390 F
Unité Centrale + Pack N°3 + Extension mémoire 1 Mo	3.740 F + 250 F	5.440 F + 200 F

ATARI MEGA STE 2 MO		
+ Moniteur Monochrome	9.990 F	
+ Moniteur Couleur	10.990 F	
Cadeau: Extension mémoire à 4 Mo		

### LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant  
 GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)  
 CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt\*  
 REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50% de sa valeur\*\*

REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.  
 \*Après acceptation du dossier  
 \*\*Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F  
**POUR COMMANDER 43.57.48.20**  
 TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

### LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 : 5 Logiciels de jeux + 1 Manette.  
 PACK N° 2 : Logiciels : BLOOD MONEY - OUT RUN - ELIMINATOR - GAUNTLET II - XENON - OVERLANDER - BUGGY BOY - SPACE HARRIER - IKARI WARRIOR - NEBULUS - SUPER HUEY - BOMB JACK - BLACK LAMP - SOCCER - STARGLIDER - STAR GOOSE - RICK DANGEROUS - IMPOSSIBLE MISSION II - STARRAY.  
 PACK N° 3 : Logiciels : TORTUE NINJA - OMIKRON BASIC - DALI LIGHT - ANGLAIS DEBUTANT - GRAAL TEST-CLÉ DE SOL (MUSIC) - SERVEUR 36 15 ATARI

### CONSOLES

SEGA MEGADRIVE	SEGA GAME GEAR	ATARI LYNX
+ 1 JEU 1.190 F	+ 1 JEU 1.190 F	+ 1 JEU 990 F

### AVA la star du PC... à prix cadeau !

AVA 2012	
• AT 286 à 12 MHz	• 2 Port série
• Disque dur 40 Mo	• 1 port parallèle
• 1 Mo RAM ext. à 4 Mo	• Clavier 102 touches
• 1 Lecteur 3"1/2	• Carte VGA

Avec cadeau AMIE : Moniteur VGA Mono 6.000 F + Moniteur couleur 1.500 F

AVA 3016	
• 80386 SX à 16 MHz	• 1 Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
• Disque dur 40 Mo	• 1 port parallèle
• 1 Mo RAM	• Clavier 102 touches
• Boîtier Baby AT	• Carte VGA
• 1 Lecteur 5"1/4 1 Mo	

Avec cadeau AMIE : Moniteur VGA Mono 8.000 F Avec Ecran VGA couleur 9.900 F

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL | | | | | TEL \_\_\_\_\_

MON ORDINATEUR \_\_\_\_\_  
 (Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI\* \_\_\_\_\_

POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F Par colis/ C.R 70 F TOTAL

CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE  CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION \_\_\_\_\_

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. OFFRES VALABLES JUSQU'AU 30 SEPTEMBRE 1991

-TILT 9-91-PC 86 B

# Message in a bottle

## Eye of the Beholder

Elrick est sorti victorieux de la grande saga de *Eye of the Beholder*. Il a décidé de communiquer à *Tilt* les plans qu'il a tracé tout au long de la route. Cette solution, très complète puisqu'elle donne la position exacte de tous les monstres et indices, vous permettra sans aucun doute de terminer cette superbe quête. Mais attention, il vous faudra encore faire preuve de bien du courage pour découvrir un jour le Beholder et, peut-être, percer les points qui demeurent obscurs aux yeux d'Elrick, à qui je laisse maintenant la parole...

Les plans et notes que je vous fournis par l'intermédiaire du Message sont aussi complets que possible. Toutefois, je dois préciser que les niveaux 9 et 12 me semblent incomplets. D'autre part, au niveau 4 (le niveau des araignées), une idole a le bras libre dans la pièce qui se trouve en face de l'escalier descendant au niveau 5 (le niveau des nains). Je n'ai pas trouvé le moyen de m'en servir... Au niveau 10 enfin, une pierre peut s'enfoncer dans la pièce derrière celle des porches. Mais je n'ai, là encore, pas vu de déclenchement significatif. Avant de vous lancer dans l'étude des plans, voilà encore quelques remarques d'ordre générale :

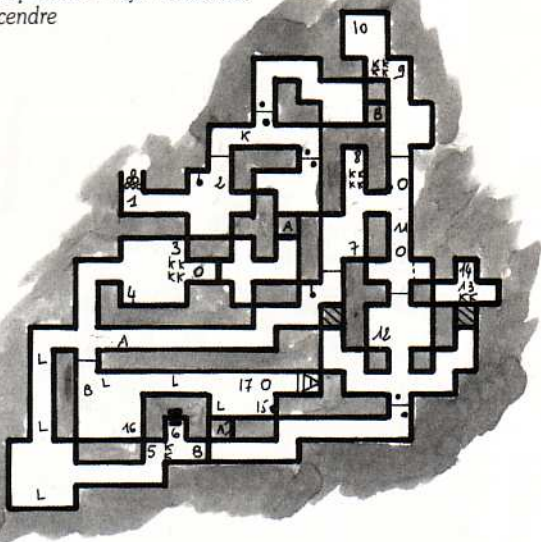
- pour les déplacements en terrain « infesté », surtout chez les araignées et les Kenkus, il faut utiliser la technique « commando ».
- pour les combats contre les monstres les plus délicats (Kenkus, araignées, le Beholder), utilisez la technique du « groupe ivre ».
- pour optimiser les points de coup (*hit points*) lors des montées de niveau, il ne faut pas hésiter à utiliser la sauvegarde juste avant.

### NIVEAU 1

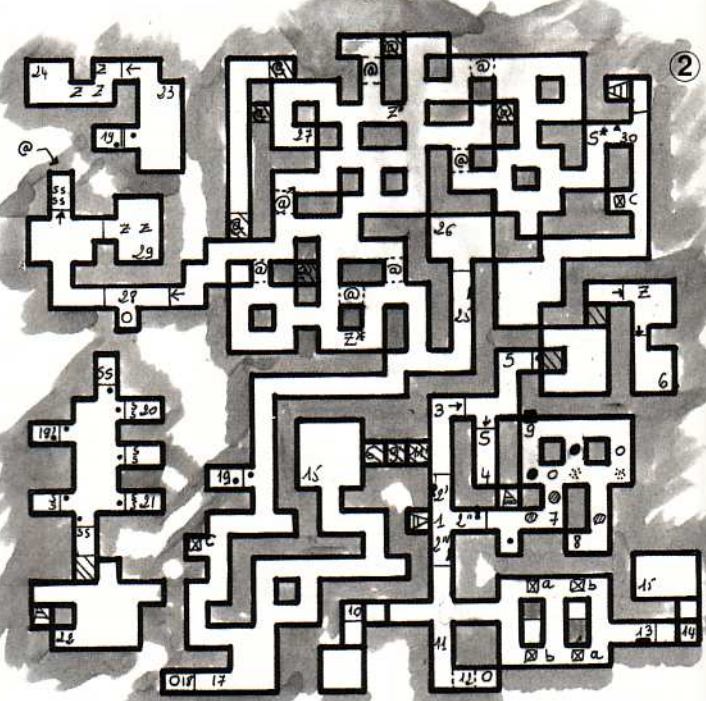
- 1 : 2 rocks
- 2 : lock picks, halving bones
- 3 : (tuer les Kobolds) detect magic (M1), 2 dagger
- 4 : 2 rations
- 5 : (tuer les Kobolds) 2 dagger
- 6 : armor (M1), bless (C1)
- 7 : rock
- 8 : (tuer les Kobolds) 3 dagger

- 9 : (tuer les Kobolds) 3 dagger, rations
- 10 : rations
- 11 : laisser quelque chose sur la dalle, le récupérer ensuite
- 12 : rock
- 13 : (tuer les Kobolds) 2 dagger
- 14 : dart
- 15 : arrow
- 16 : shield
- 17 : déposer quelque chose sur la dalle, appuyer sur le bouton, monter sur la dalle, reprendre l'objet et avancer pour descendre

①



**Conseils :** réorganiser ses possessions et prendre des sorts dès le début.  
**Attention :** le jeu décide de façon aléatoire la présence des éléments A ou B. Ici, j'ai étudié le cas B.  
**Aide :** on pourra ressusciter le halving mort (halving bones) au niveau 5 : Tod Uphill Halfling Male Chaotic Neutral Thief 5 (II 583 XP), HP 32, S 17, I 11, W 14, D 19, C 18, Ch 16, AC 6.



### NIVEAU 2

- 1 : silver key
- 2 : crocheter et ouvrir avec la silver key
- 3 : actionner le bouton puis forcer la porte
- 4 : potion de vitalité
- 5 : pour ouvrir, lancer un projectile à travers la grille

- ↓ porte, grille (à forcer)
- trappes ouvertes
- permanentes
- fermées
- mur illusoire se créant
- mur illusoire
- ⊗ téléportation
- \* génération des monstres
- @ entraîne des modifications
- S Skeleton
- Z Zombie



- 6 : potion Giant Strength, rations, silver key si elle a été utilisée en 2.
- 7 : lancer un objet vers la dalle
- 8 : rations
- 9 : rations, silver key si elle a été utilisée en 2
- 10 : shield (M1)
- 11 : sling
- 12 : rock
- 13 : rations, silver key si elle a été utilisée en 2
- 14 : 2 arrows
- 15 : rations
- 16 : stone dagger
- 17 : lancer un projectile à travers la grille
- 18 : rations, potion « extra healing »
- 19 : fermer la porte puis actionner le bouton (même manoeuvre pour 19' et 19')
- 20 : bow
- 21 : invisibility (M2)
- 22 : potion healing

- ⊗ éboulement initial
- ↓ levier
- H portes, grilles
- o dalle déclencheuse
- passage secret
- △ échelles, escaliers
- K Kobold
- L Giant Leech



- 23 : rock
- 24 : gold key
- 25 : ouvrir avec la silver key
- 26 : leather boots, rations
- 27 : rations
- 28 : laisser un objet sur la dalle
- 29 : potion healing
- 30 : ouvrir avec la gold key

**Conseils :** pour récupérer l'objet jeté en 7, sauter dans une trappe et arriver en 23. Inutile d'attendre la régénération des Skeletons et Zombies, elle ne rapporte que peu de points.

### NIVEAU 3

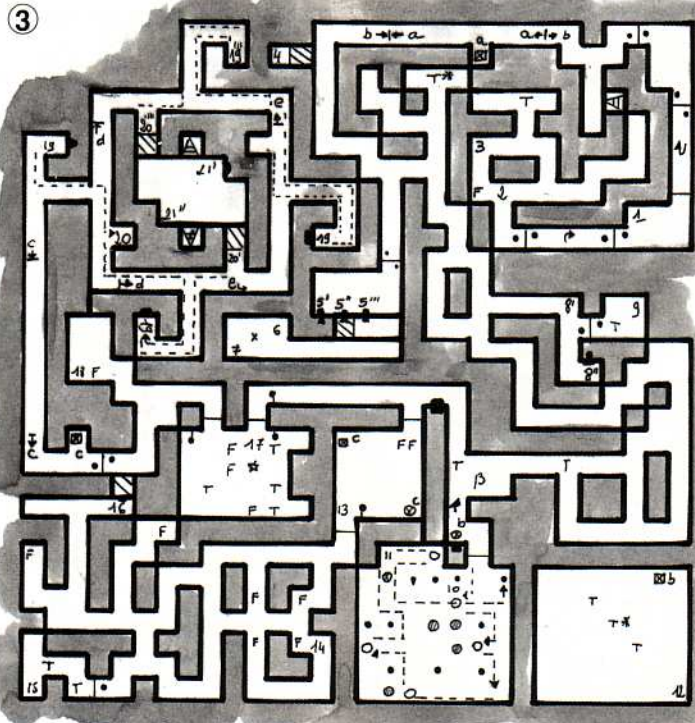
- ⊗ arrivée d'une téléportation
- entrée d'un raccourci
- ← sortie d'un raccourci
- chemin conseillé

F Flint  
T Kuo Toa



- 1 : silver key
- 2 : tuer le flint, silver key
- 3 : arrow
- 4 : « cause light wounds » (C1)
- 5 : arrow (5' et 5'') génère un Kuo Toa
- 6 : « detect magic » (M1)
- 7 : gem rouge, dagger « backstabber » (+3)
- 8 : ouvrir en 8'', 8' génère en plus deux Kuo Toa
- 9 : potion extra healing, healing
- 10 : rock
- 11 : gem rouge, 4 arrows, potion Speed
- 12 : wand of magic missiles (2)
- 13 : « fireball » (M3)
- 14 : gem rouge
- 15 : human bones, spear, leather armor, long sword
- 16 : rock
- 17 : la zone \* libère des monstres, rock, potion healing, « flame blade » (C2), shield
- 18 : rations
- 19 : 4 gem blue
- 20 : ouvrir les passages en plaçant les gems bleues dans les yeux noirs
- 21 : arrow, shield, chain mail, 3 iron rations (reprendre les gems bleues), potions giant strength et extra healing

**Conseils :** exterminer quelques Kuo Toa régénérés permet normalement à un Cleric mono classé de devenir 5<sup>e</sup>... avec « create food ». Glisser de côté permet d'éviter un lightning bolt. On peut ressusciter : Anya, Human Female Chaotic Good Fighter 4 (8000 XP), HP 45, S 18/59, I5, W11, D14, C16, Ch9, AC10.



**Attention :** les trappes en alpha et bêta mènent au niveau 4, respectivement en 15 et 16. Prévoir des slow poisons (C2) avant d'aller au niveau 4. Ma progression pour le niveau 4 suivant correspond à une descente par l'échelle nord.

### NIVEAU 4

- 1 : « tend his wounds », NPC
- 2 : dwarven key
- 3 : tirer sur la chaîne pour empêcher les murs coulissants de bouger.
- 4 : mace
- 5 : mace
- 6 : dwarven key
- 7 : fermer les porte 7' et 7'' pour ouvrir le passage en 9
- 8 : robe, médaillon
- 9 : « drow cleaver » axe (+3), tirer sur la chaîne pour ouvrir S
- 10 : 4 potions Cure Poison
- 11 : oracle of knowledge, placer une orb of power pour identifier les objets
- 12 : les serrures en 12' sont aisément crochetales, pas celles en 12''
- 13 : répéter 4 fois : ouvrir une porte, prendre la potion healing, fermer la porte, changer de porte

- ⊓ mur coulissant
- ⋮ chaîne
- ⌘ toile d'araignée
- A Spider



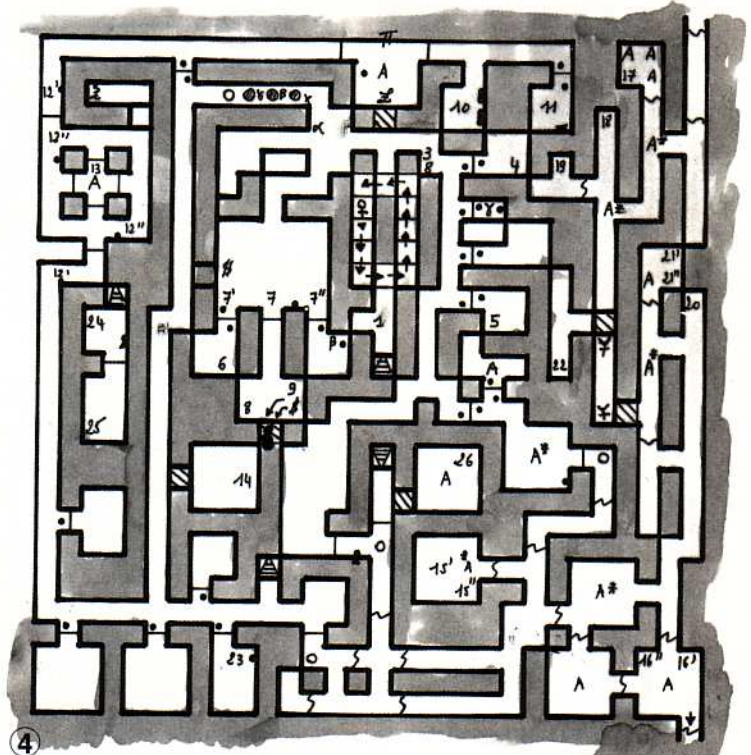
- 21 : arrow, ring
- 22 : 2 potions cure poison
- 23 : rock
- 24 : potion healing, utiliser une dwarven key pour ouvrir vers 25
- 25 : potion healing, slow poison (C2), flame arrow (M3)
- 26 : (arrivée par l'échelle sud du niveau 3) 3 iron rations

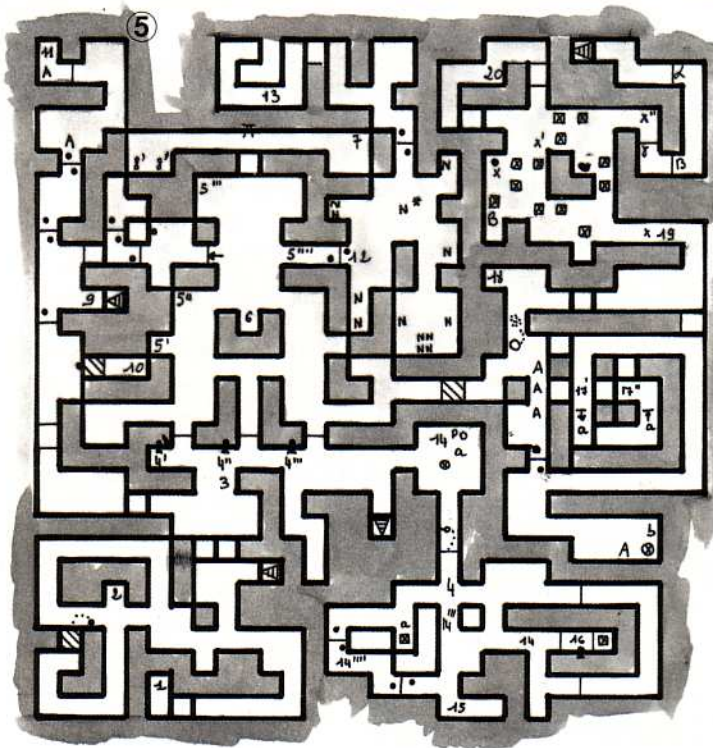
**Attention :** toute personne empoisonnée meurt si elle se repose (rest). Il y aura encore quelques araignées au niveau 5.

**Conseils :** le NPC en 1 est Taghor Dwarf Male Neutral Good Fighter 5 (16234 XP), HP 3/45 (... très affamé !), S17, I11, W15, D15, C19, Ch9, AC4, Chain mail, axe, dwarf helmet. Les trappes alpha, bêta et gamma mènent en 13 du niveau 5.

### NIVEAU 5

- 1 : prayer (C3)
- 2 : scale mail, dwarven key
- 3 : arrivée de la trappe en 14 du niveau 4
- 4 : serrures faciles à crocheter
- 5 : 4 iron rations
- 6 : potion of poison
- 7 : stone necklace
- 8 : aid (C2), haste (M3)
- 9 : monter en 24 du niveau 4
- 10 : dispel magic (M3)
- 11 : hold person (C2)
- 12 : (aider les nains) 6 rations, stone médaillon (NPC proposé)
- 13 : arrivée des trappes alpha, bêta et gamma du niveau 4





• zone où s'ouvre une trappe lors que l'on en part

N Dwarf



- 14 : sling (-3), axe (-3), ring (feather fall), 2 keys
- 15 : leather boots
- 16 : plate mail, « invisibility 10'Radius » (M3) (entrer en reculant dans le téléporteur)
- 17 : rock, wand of cone of cold (2)
- 18 : rock (la trappe mène en 3 du niveau 6)
- 19 : -
- 20 : spear, iron ration

**Conseils :** le « papi nain » permet de ressusciter les morts rencontrés au différents niveaux. Il me semble bon de ne pas se mettre les nains à dos !  
Le NPC proposé chez les nains est Dohrum Dwarf Male Lawful Good Fighter 3 (5024 XP), HP 28, S 18/29, I13, W11, D16, C17, Ch14, AC3, chain mail, dwarf helmet, axe, 2 rations, potion healing.  
Les trappes du 14 mènent en 22, en 23 ou en 25 du niveau 6.

## NIVEAU 6

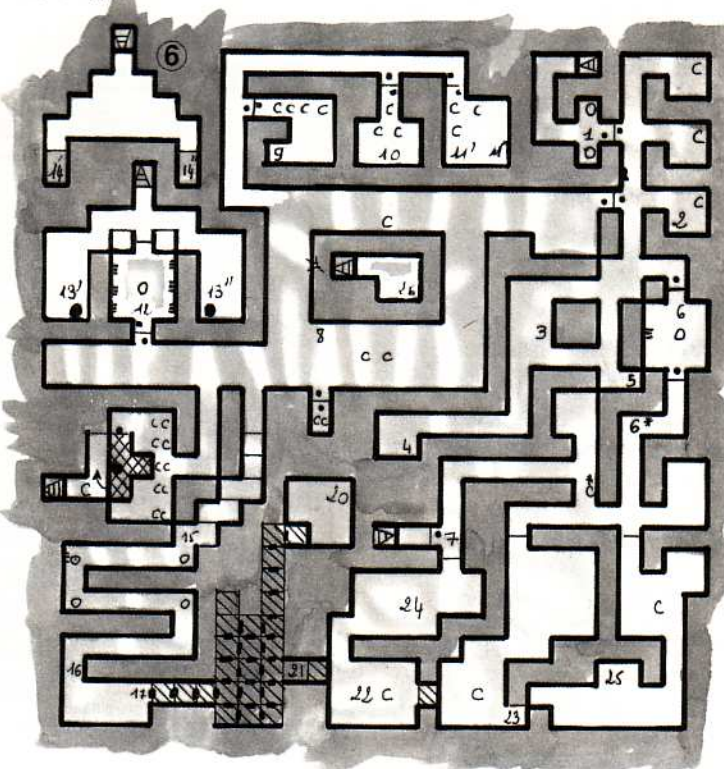
- 1 : déposer une arme sur chacune des dalles pour ouvrir une porte
- 2 : kenku egg (nourriture)
- 3 : arrivée de la trappe en 18 du niveau 5
- 4 : egg

- 5 : tuer le sorcier (on n'a pas le choix), « hold person » (M3) et soit deux potions extra healing, soit une potion extra healing et un wand of cone of cold (10)
- 6 : la dalle déclenche un jet de dards
- 7 : key
- 8 : rock
- 9 : egg
- 10 : 5 eggs

- 11 : 2 eggs
- 12 : la dalle peut déclencher un jet de dards
- 13 : sauter de chaque côté
- 14 : 2 dwarven key
- 15 : les dalles déclenchent des jets de dards
- 16 : dagger, adamantite dards (+4)
- 17 : wand of magic missile (20)
- 18 : dwarven key
- 19 : dwarven shield (+1)
- 20 : dispel magic (C3), cure serious wounds (C4)
- 21 : mace (+3)
- 22 : ring
- 23 : flame blade (C2)
- 24 : rock
- 25 : bracers
- 26 : stone rings (y venir du 13 au niveau 7)

**Conseils :** un haste (M3) est très utile en arrivant en 22, de même que le wand de 2 cone of cold.  
Préparer beaucoup de remove paralysis (C3) avant de se risquer à continuer au niveau 7.

- ☐ passage secret à réceptacles
- ≡ lance dards
- ≡ pan de mur tournant
- C Kenku



## NIVEAU 7

- ☐ déclencheur de fireball
- † lance fireball
- \* porte drow
- D Drow
- ⓓ skeleton drow



- 1 : faites vite !
- 2 : slow poison (C2)
- 3 : create food (C3)
- 4 : dépêchez vous !
- 5 : attendre le boom avant de repartir...
- 6 : fireball (M3)
- 7 : bless (C1), iron ration, necklace
- 8 : arrow
- 9 : shield
- 10 : appuyer sur le bouton et aller sur la dalle, attendre les deux fireball
- 11 : attention, la dalle ouvre les trois portes... remove paralysis (C3), key, protection from evil 10'Radius (C4)
- 12 : human bones, symbol
- 13 : monter chercher le stone ring en 26 du niveau précédent
- 14 : medallion (luck stone)
- 15 : arrow
- 16 : potion healing, key
- 17 : 3 arrows
- 18 : option : chercher le prince des Dwarfen utilisant le stone ring sur le porche du niveau 6. On arrive en 11 du niveau 10. libérer le prince en 12 de ce niveau, reprendre le porche. Au niveau 6, remonter au niveau 5 et ramener le prince vers son peuple... Il se proposera alors de rester avec vous
- 19 : ring (protection +2)
- 20 : 2 jeweled key
- 21 : banded armor, cure light wounds (C1)
- 22 : ruby key, fear (M4)
- 23 : 3 arrow, drow key, mettre quelque chose dans le réceptacle (l'objet sera perdu)
- 24 : drow key
- 25 : lightning bolt (M3)
- 26 : utiliser dans l'ordre les clefs : jeweled, drow, drow, jeweled
- 27 : rock, rock noir, wand of stick
- 28 : la porte est bien ouverte si l'on vient de 27...
- 29 : attention, une seule porte pourra s'ouvrir : à vous de choisir entre a) ring, b) bracers drow (+3), c) slicer short sword (+3)

**Conseils :** le NPC mort (human bones) est Ileria Male Lawful Good Half-elf Cleric 6 (20 000 XP), HP 52, S10, I12, W9, D15, C17, Ch17, AC9. Rappel des sorts : 3x1<sup>er</sup>, 3x2<sup>e</sup> et 1x3<sup>e</sup>.

ARMAETH est une nouveauté mondiale : ARMAETH est un Moteur de Jeux de Rôles.

ARMAETH gère un royaume fantastique en Quatre Dimensions : de vrais reliefs 3D en couteurs EGA plus une gestion réelle du temps, la Quatrième dimension.

ARMAETH est un authentique Jeu de Rôle. ARMAETH gère des personnages autonomes, chacun a sa propre logique, ses buts, un comportement personnel et des caractéristiques variables. Tout personnage va et agit en tous lieux selon ses objectifs personnels sans souci de votre partie. Vous prenez le rôle d'un de ces personnages, sans prérogatives particulières.

ARMAETH gère les événements, la magie, les mécanismes secrets, les attaques, le temps, etc, mais ce jeu n'intervient aucunement sur la partie en cours. Ce sont vos actes et ceux des autres personnages qui créent et redéfinissent la partie à chaque instant.

Nul ne peut prédire qui vous rencontrerez, ni où, ni quand, ni en quelles circonstances. Les réactions des personnages dépendront de leurs objectifs et de leur état à cet instant. Nul ne peut dire comment se terminera la partie ... à vous de jouer ... une infinité de parties toutes différentes.

**ARMAETH I requiert un PC compatible avec 480K Ram et une carte EGA 128K Ram**

Nom Prénom  
 Adresse Ville  
 Code Postal

Format de disquette PC désiré (biffer la mention rejetée) : 5"1/4 ou 3"1/2

Prix unitaire : 499 F, frais de port et emballage 20 F, frais de Contre Remboursement ajouter 30 F  
 Paiement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre des Editions du Dolmen, 2 Rue de l'Eglise, 89760 Vareilles

TILL 93

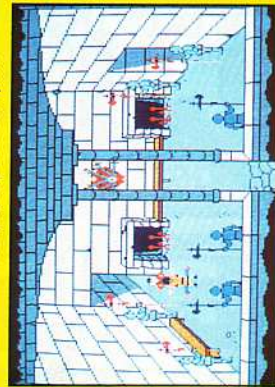
**UN MOTEUR DE VRAI JEU DE ROLE, EN VRAIE 4D, EN FRANCAIS**



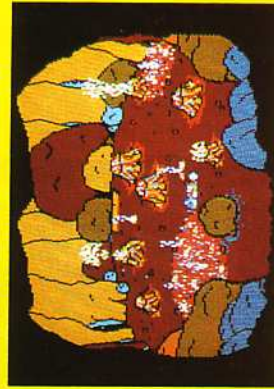
Découvrez des paysages bucoliques



Parcourez un monde réel en 4D



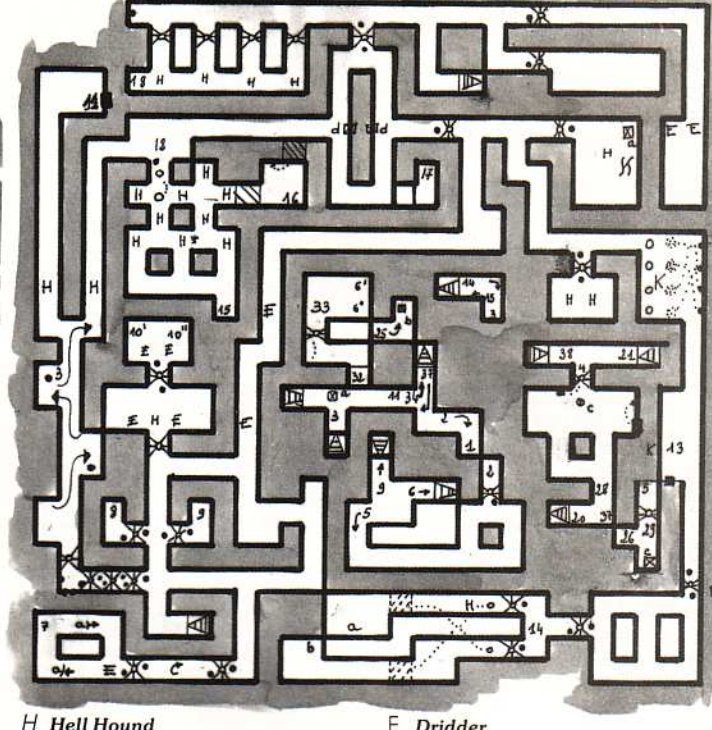
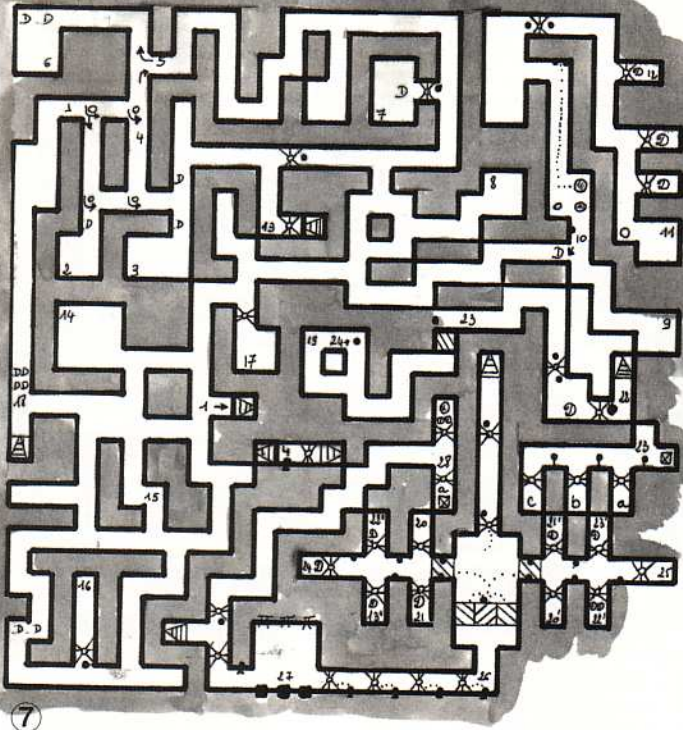
Liez des amitiés durables



Prenez des risques calculés

**UNE NOUVEAUTE MONDIALE - ARMAETH I - UN MOTEUR DE JEU DE ROLE**

NIVEAU 8



H Hell Hound

E Drider



# S.O.S AVENTURE

- 1 : drow key, gem rouge
- 2 : shield (M1), jeweled key
- 3 : drow key
- 4 : ruby key
- 5 : raise dead (C5), potion extra healing
- 6 : ruby key, drow bow, « vampiric touch » (M3)
- 7 : scepter of lingly might, robe
- 8 : plate mail of great beauty (-3)
- 9 : flail
- 10 : « protection from evil » (C1), drow boots
- 11 : ring (of sustenance)
- 12 : ne pas ouvrir avant d'être revenu en 14, vous risquez sinon de voir les monstres proliférer dans les couloirs
- 13 : wand of lightning holt (10)
- 14 : attention, le fait d'entrer d'un côté bloque l'autre... a) ice storm (M4), b) (thieves) tools picks
- 15 : invisibility 10' Radius (M3)
- 16 : hold person (C2)
- 17 : « night stalker » longsword (+3)
- 18 : ring, medallion


- 7 : drow shield (+3)
- 8 : invisibility (M2)
- 9 : oracle of devouring
- 10 : chain mail
- 11 : mettre un objet dans le réceptacle (il sera perdu) et appuyer sur le bouton pour ouvrir le passage
- 12 : wand of fireball (10)
- 13 : detect magic (C1)
- 14 : potion of poison
- 15 : paladin holy symbol, helmet, severeious longsword (+5), shield, plate mail, human bones
- 16 : drow key
- 17 : lancer un projectile au nord, puis à l'ouest... Cela ouvre le passage vers 18
- 18 : protection from evil 10' Radius (C4)
- 19 : cure serious wounds (C4), dispel magic (C3), récupérer les projectiles lancés plus avant.
- 20 : raise dead (C5)
- 21 : raise dead (C5)
- 22 : potion extra healing (sauter depuis la trappe gamma du niveau 8)

Conseils : le NPC mort (human bones) est Beohram, Human Male Lawfull Good Fighter 7 (78 000 XP), HP 55, S17, 9, W15, D13, C18, Ch17, AC10.

Conseils : les trappes en alpha mènent en 1 du niveau 5, la trappe bêta mène en 18 du niveau 9, la trappe gamma en 22 du niveau 9.

## NIVEAU 9 ▽

- 1 : rock
- 2 : stonesskin (M4)
- 3 : drow key
- 4 : la dalle arrête les vols... reprendre ce que l'on a perdu !
- 5 : 3 arrows
- 6 : drow boots

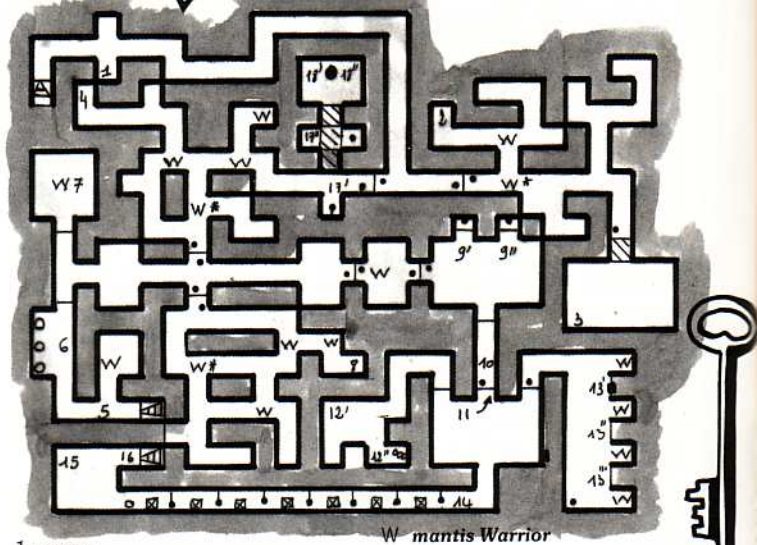
-  mur perméable aux projectiles
- B déplacer beast
- R rust monster



Attention : les trappes en 17 mènent en 7 du niveau 10. Prévoir des remove paralysis avant de descendre...

10 : un autre p.a.c, si vous voulez lire l'inscription...  
11 : Tuer Shindia qui apparaît dès que l'on s'avance sur la porte

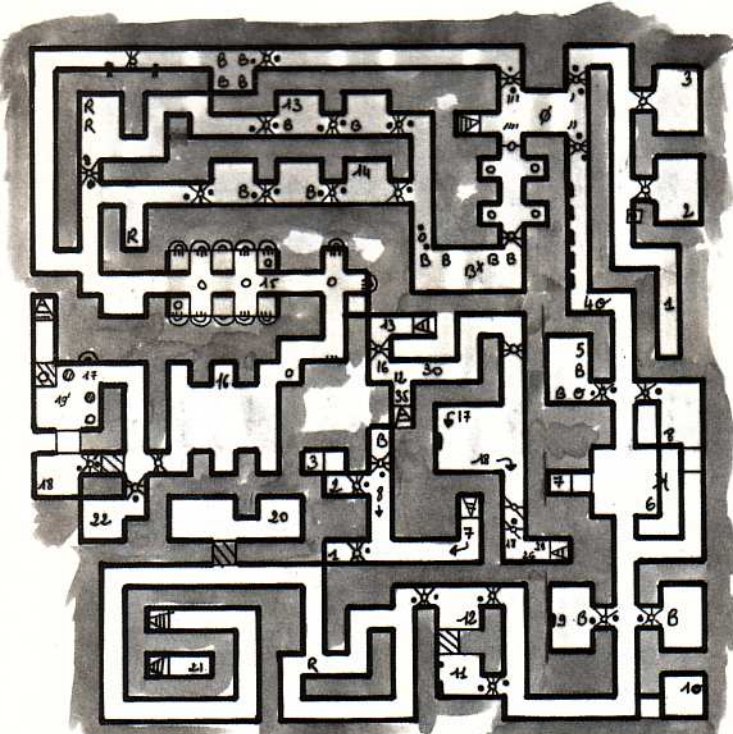
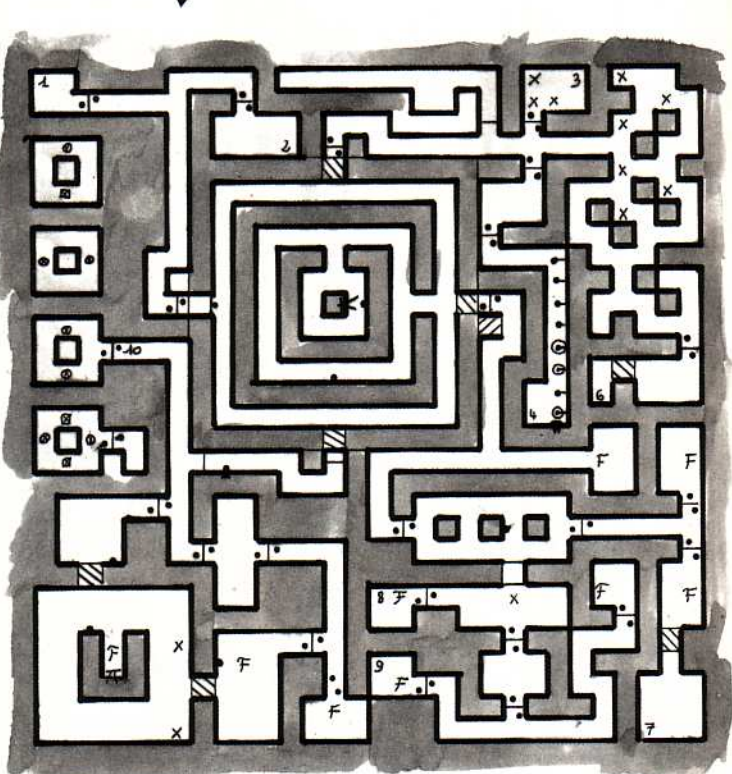
## NIVEAU 10 ▽



- 1 : arrow
- 2 : neutralise poison (C4)
- 3 : cone of cold (M5)
- 4 : skull key, human bones
- 5 : remonter en 20 du niveau 9
- 6 : si la porte est fermée, placer une arme sur chaque dalle pour l'ouvrir (les armes seront perdues...)
- 7 : arrivée en 17 du niveau 9
- 8 : arrow
- 9 : 2 « p.a.c », les boutons derrière les portes font des dégâts !

- 12 : wand of stick (10), libérer le prince
- 13 : potion of poison, wand of cone of cold (10), flame blade (C2), cure serious (C4)
- 14 : faire un pas vers l'ouest, puis un pas vers l'est
- 15 : plate mail
- 16 : remonter en 21 du niveau 9
- 17 : actionner le levier deux fois
- 18 : potion of giant strenght, ring of feather fall... Sauter !

## NIVEAU 11 ▽



1 : banded mail (+1), slasher long-sword (+4)  
 2 : ring  
 3 : rock (+2), raise dead (C5)  
 4 : cure serious wounds (C4)  
 5 : dwarf healing potion (à ramener aux nains), wand of cone of cold  
 6 : drow key, orb of power  
 7 : orb of power (placé dans l'oracle of knowledge, il identifie vos objets)  
 8 : drow key  
 9 : human bones, robe, ring (+2), bracers (+2), flica dagger (+5), spell book, stone symbol. Passer par le porche central pour ramener la potion aux nains. Pour cela, utiliser le symbole puis le necklace.  
 10 : tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la porte, dans le sens contraire pour revenir. hold monster (C5), wand of lightning (10), medallion of luck, raise dead (C5)  
 Conseils : taper en « haste » sur les mind flayer. Les xorms ne craignent ni le feu, ni le froid.

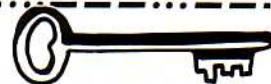
♣ mind Floyer  
 X Xorm

Le NPC (human bones) en 9 est Kirath, Half Elf Male True Neutral Mage 7 (70 000 XP), 20 HP, S11, I17, W13, D18, C8, Ch12, AC6.

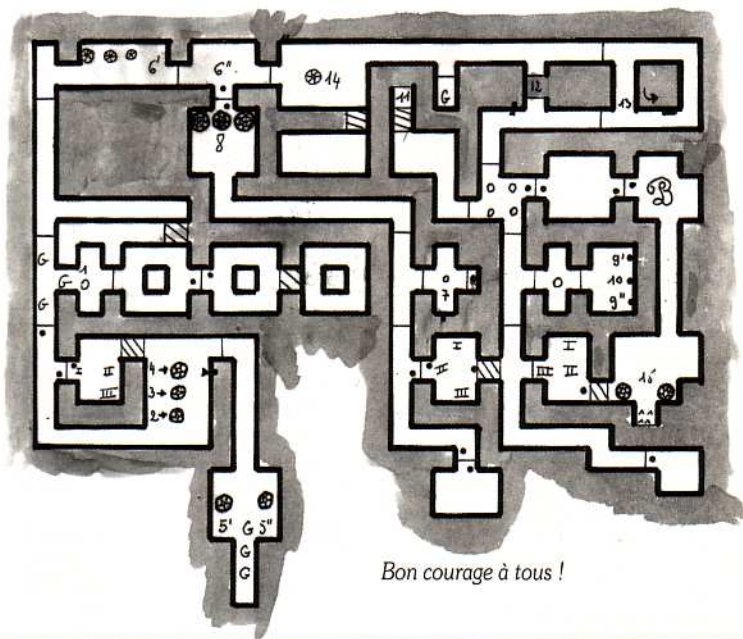
### NIVEAU 12

1 : skull key, laissée par le dernier Golem tué  
 2 : potion extra healing, necklace (on perd deux objets pour un pris)  
 3 : skull key  
 4 : potion extra healing, ring (même remarque que pour 2)  
 5 : potion of invisibility, potion of vitality  
 6 : générateur de golems  
 7 : le bouton derrière la porte fait apparaître le réceptacle avec un wand of fireball  
 8 : mettre un orb of power sur chaque tête libre  
 9 : potion of speed, orb of power ou 2 wand  
 10 : BOOM !  
 11 : 2 potions of invisibility  
 12 : wand of magic missile (10)  
 13 : 4 rations (les prendre, cela fait pivoter le bloc de murs)  
 14 : 3 orb of power (à utiliser en 8)  
 15 : doubles des objets « stone... » pour les téléporteurs

Conseils : les Golems ne craignent pas la magie. Le Beholder peut faire très mal (desintegrate, death spell, etc.) ! La technique du groupe ivre est assez efficace. Par contre, ne vous rendez surtout pas (surrender)... Il attaquerait après que vous ayez déposé vos objets en main !



- ⊙ stèle (avec ou sans œil)
- ⌘ sol pour fakir
- G Golem
- B LE BEHOLDER !



Bon courage à tous !

# 3615 TILT

## NOUVEAU

N'oubliez pas la rubrique **CONSOLES+**!

Pour cela, tapez **CPLUS**, de n'importe quel endroit du serveur **TILT** et découvrez: des tips à gogo pour avancer dans vos jeux préférés, toutes les infos, sur toutes les consoles et encore bien d'autres surprises.

Ah! J'allais oublier. Vous pourrez aussi gagner des cadeaux tout en vous amusant. Pour cela, tapez **\*JEU**.

A bientôt sur le **3615 TILT**

## Messages en vrac

### NEL

Voici un truc pour **Super Marioland** sur Game Boy. Lorsque l'on est grand et que l'on veut passer dans un passage réservé au petit Mario, il suffit d'avancer puis de se baisser, face au passage. Puis, lorsque l'on s'est suffisamment avancé, aller vers la diagonale (en bas à droite) et appuyer sur le bouton A pour avancer. Salut.

### PERVERS PEPERE

Après avoir appelé le général Braxton, comment quitter l'île ? Personne ne répond au téléphone. Concernant **Conquest of Camelot**, comment s'orienter dans le désert pour trouver l'oasis ou Jérusalem ? Manger des lézards n'est pas suffisant, le Lodeston semble inefficace et j'ai déjà utilisé la rose pour traverser le lac gelé d'Ot Moor... Si j'ai déjà terminé plusieurs **King Quest**, **Larry** et **Police Quest**, là, je craque !

### LOIC STE

Sur Atari, j'aimerais savoir comment battre le dragon dans le dernier tableau de **Super Wonderboy**. Merci d'avance.

### INDIANA B

Je lance un appel plus que désespéré à propos du jeu génial qu'est la **Secte Noire**. Est-il possible de passer la porte à l'est, au début du jeu ? Dans le cimetière, y'a-t-il une sortie ou une entrée ? Enfin, peut-on passer la rivière et comment ? Merci à tou(te)s les aventurier(e)s qui pourront répondre. Tchao.

### FONZIE

Voici les codes des six premiers niveaux du jeu logique de **RA** : wobbler, yig, cthulhu, lovecraft, tommyknockers, watchers, midgard, unicorn et isis. Comment passer le niveau deux de **Gods** ? Comment obtenir l'invincibilité dans **Silkworm IV** ? A bientôt !

### STEPHANE

Bonjour à tous ! Voici quelques détails supplémentaires pour trouver le tendeur dans **Opération Stealth**. Il faut retourner sous l'eau (bonjour les requins !) et chercher une algue avec un bout de verre. Normalement, elle se trouve dans l'écran situé le plus en bas à droite. Examinez-la plusieurs fois jusqu'à trouver le tendeur. Sinon, il faut fouiller toutes les algues une à une.

En ce qui me concerne, je voudrais

connaître les codes de **Fétiche Maya**, et notamment celui de la ville Tikal.

Dans **Indy III**, rappelez-moi svp les notes qu'il faut jouer avec les crânes. Merci et salut.

### LEGOLAS

Dans **Captive**, pour Anonyme III (Tilt 90), il te faut avancer vers la paroi du fond en appuyant sur le bouton droit de la souris, non sur le gauche ! C'est ainsi que l'on fait pivoter les parois secrètes.

Pour **Sword of Soddan**, tapez CTHULHU dans les scores.

Dans **Cadaver**, il m'est impossible de revêtir les armures ou de tuer les monstres avec les armes que j'ai découvertes. La notice anglaise du logiciel ne m'éclaire guère. Merci d'avance et à bientôt.

### XAVIER

Voici de quoi débloquent tous ceux qui luttent dans la deuxième partie de **Secret of the Monkey Island**.

Dans votre chambre, ramassez la plume puis l'encre. Ouvrez le tiroir, regardez le livre poussiéreux et repérez le marque page. Allez ensuite sur le pont, marchez jusqu'à l'échelle de corde et ramassez le drapeau pirate. Dans la cale, ouvrez le coffre et regardez à l'intérieur. Prenez la baril qui s'y trouve, ainsi que le bout de corde. Dans la cuisine, il faut prendre la marmite et, dans le placard, les céréales. Dans celles-ci, un paquet cadeau... C'est une clef ! De retour dans la chambre, il faut utiliser la clef sur l'armoire. Dans le coffre, on trouve un papier. Vous voilà prêt à préparer une étrange mixture. Dans la cuisine, il vous faut mêler cannelle, bon vin, poudre à canon, drapeau, encre, poulet, pastilles à la menthe et céréales, le tout dans la grosse marmite. Résultat : Boom ! Une fois réveillé, utilisez le liure poussiéreux. Retournez encore dans la cale et reprenez de la poudre à canon. Sur le pont, on peut utiliser la poudre dans le canon, puis le bout de corne sur l'arme. Utilisez ensuite la marmite et voilà ! Je vous laisse découvrir la suite... Pour ma part, je cherche désespérément des vies infinies pour **Rick Dangerous I** sur PC.

### NOXOPYPTEN PEMOSE

Voici quelques trucs pour **Panza Kick Boxing**, sur PC. Vous vous faites battre à tous les coups ? Ne vous tracassez plus : plutôt que de faire des séances d'entraînement toutes les cinq minu-

tes, voici une petite combine pour devenir le plus fort en dix secondes ! Editez le fichier de votre boxeur au secteur 0. Ecrivez alors 63 au déplacement 001 (force), 002 (résistance), 003 (réflexe).

Autre astuce pour **Teenage Mutant Ninja Turtles** sur PC : vous obtiendrez ici un nombre confortable de points de vie. Editez, dans le sous-répertoire DATA, le fichier savegame au secteur 0. Inscrivez FF au déplacement 12, pour LEO, au déplacement 58 pour RAPH, au déplacement 104 pour MICK et 150 pour DONA. Je cherche quant à moi des vies infinies pour **Pop Corn** et **Captain Comic**. Merci d'avance.

### PHILIPPE

Voici comment travailler **BAT** en profondeur. Le mois dernier, il s'agissait de mettre au maximum toutes les caractéristiques de votre personnage. Aujourd'hui, voici le détail de ces caractéristiques :

Dans le fichier de sauvegarde BATGAME1.SAV :

	secteur	offset	maxi
Niveau	00	47	FF
Expérience	00	48	FF
Force	00	49	14
Intelligence	00	50	14
Charisme	00	51	14
Perception	00	52	14
Energie	00	53	14
Réflexe	00	54	14
Potentielle de vie	00	55	64
Hydratation	00	72	64
Calorie	00	74	FF
Argent	00	288	FF

En ce qui concerne les éléments principaux du jeu, tous se trouvent au secteur 06. Pour les posséder, il faut remplacer les FF par 00 :

FF 01 : clef électronique  
 FF 02 : carte de crédit  
 FF 05 : arme  
 FF 0D : nourriture et boisson  
 FF 22 : munitions  
 FF 2A : argent  
 FF 2E, FF 2F : champ de force  
 FF 30 : électronique de la chambre  
 FF 31 : médicaments anti-sommeil  
 FF 32 : médicaments somnifères  
 FF 33 : carte d'accès pilote de Drag  
 FF 34 : carte d'accès technicien de sécurité  
 FF 35 : radar epsilon décodeur appareil MK III  
 Maintenant, à vous de jouer !

### SPOOKY

Cela fait deux mois que je suis sur **Turrican** (Amiga) et je butte toujours au même endroit. Je fais donc appel au Message. Après le passage où il s'agit de piloter un vaisseau, je tombe dans une fosse qui n'a apparemment pas d'issue. Quel est le moyen de sortir de

là et comment finir le niveau car je crois avoir tout vu ? En espérant lire bientôt la réponse à mes questions, je vous remercie d'avance.

### FRONT 242

Quelques petites astuces ! Pour **Disc**, quand vous voyez que vous avez plus de points que votre adversaire, récupérez tous les disques et attendez que le temps s'écoule. Ce n'est pas sportif mais, au moins, on gagne tous les matchs !

Dans **Over the Net**, quand vous êtes au service, il suffit de sauter, d'appuyer trois fois sur le bouton et de mettre le joystick en bas à droite. C'est imparable !

Pour **Lotus Esprit Turbo Challenge**, tapez FIELDS OF FIRE pour le joueur 1 et IN A BIG COUNTRY pour le joueur 2. Ainsi, vous serez qualifié à n'importe quelle course, même si vous arrivez vingtième !

Pour **Panza**, quand votre personnage tombe KO, appuyez tout de suite sur ESC. Vous aurez sans doute perdu le match, mais aucun point de force, de réflexe ou d'endurance...

Pour **Golden Axe**, lorsque vous aurez le premier dragon bleu et que tous les barbares du coin seront morts, attendez que le lutin aille dans le coin droit avant de cracher le feu. Vous aurez alors autant de magie que vous voulez. Pour moi maintenant, je voudrais savoir comment passer les barils sur le train du niveau 4 dans **Retour vers le Futur 3**. Je cherche aussi des cheat mode pour **Shadow Dancer**, **James Pond**, et l'invincibilité dans **Saint Dragon**.

Salut aux rois de l'Amiga et à bientôt pour d'autres bidouilles.

### ERIC

A tous les Segafan, voici un récapitulatif de certains codes anciens et d'autres inédits :

**R-Type** : pour le Sound Test, tournez la manette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pendant le compte à rebours. Pour l'immortalité, il faut placer la manette 1 en bas à droite, la manette 2 en haut à gauche et enfoncer le bouton 1, le tout jusqu'à ce que le logo R-Type apparaisse.

**Space Harrier 3D** : au tableau des scores, branchez le joystick dans la prise n°2 et écrivez le mot SOUND, puis sélectionnez la combinaison suivante : 7 4 3 7 4 8 1.

**Tennis Ace** : le mot de passe HPUC IPAX JRIT YZRU permet de voir la cérémonie de fin du tournoi du grand chelem.

**Vigilante** : à la page de présentation, placez la manette en haut à gauche et appuyez sur le bouton 1 pour obtenir l'option Round Select.



**Gangsters Town** : le boss du dernier tableau apparaîtra si l'on tire dans la coque du navire.

**After Burner** : pour atteindre le stage 12 sans aucun risque, il suffit de se placer dans l'une des quatre diagonales. Les missiles ne vous y toucheront pas.

**Casino Games** : lorsque vous jouez au poker, avec n'importe quel partenaire, faites dix fois de suite FOLD. A ce moment, un dinosaure traversera l'écran de droite à gauche, puis vous pourrez rejouer.

**Double Dragon** : au dernier niveau, il suffit de se placer sous les colonnes jaunes et de sauter dix fois de suite pour obtenir l'immortalité.

**Out Run 3D** : en appuyant deux fois de suite sur la touche pause lors de la page de présentation, vous obtiendrez le menu de Sound Test.

## WILLOCKX (ex-ZIMBABWE JACK)

Zimbabwe Jack était un pseudo souvent trop long ! Il ne rentrait jamais dans les high scores. Alors, maintenant, je m'appelle Willockx. Qu'on se le dise ! Pour vous faire partager ma joie et pour fêter cette renaissance, voici un cheat mode inédit ! Dans **Weird**

**Dream**, lorsque vous êtes dans la salle des miroir, entrez au 3/4 dans la glace de droite et faites SOS avec la touche Help, soit ... ---... en morse (Gag !). Vous aurez ainsi des vies illimitées et passerez des tableaux grâce à la touche Help. Bonjour à Sulphur, the Sneil et Zimbabwe Joe, un vrai frère celui-là !

## AJT (alias PA K'LM)

Dans **Leisure Suit Larry I**, comment utiliser le marteau ? Comment attraper la bouteille de Pills (en anglais SVP) ?

Dans **Police Quest II**, comment retirer la garde de Cotten Cove ?

Pour **Crime Wave**, impossible de tuer le robot ?

Pour Anonyme (Tilt 92), regarde dans la poubelle du casino, tu trouveras la carte de membre.

Dans **Turrican II**, au début du niveau 3.2, après être descendu avec l'appareil étrange, arrangez-vous pour remonter au 3/4... Vous y trouverez 6 vies.

A plus.

## ANONYME

J'ai quelques questions à poser à propos d'**Ultima V**. Quelle est l'utilité de la Wooden Box ou Sandwood, de HMS Capeplan, de l'amulette de Lord British, du Spyglass et de la potion bleue ? Je connais deux noms de Shadow Lords, Nofentor et Astaruth... Quel est le troisième ? Comment faut-

il faire pour les tuer ? Je crois qu'il faut trouver des perles et les jeter dans les trois flammes du courage, de la vérité et de l'amour. En ce qui concerne les Mantras, une voix me demande de trouver la tour inverse. Mais que faut-il y faire ? On m'a dit qu'il est possible de trouver les clefs magiques, les skull keys, chez l'armurier Shenston. Mais où habite-t-il ? Où peut-on trouver aussi le spectre de Lord British et comment délivrer ce dernier ?

Maintenant, pour **Treasure of Monkey Island**, j'ai acheté un bateau et trouvé un équipage dans la première île. Tous me disent de les rejoindre au port, mais l'horloge est bloquée et je ne peux ni partir, ni visiter la maison du gouverneur. Que faire ? Merci de vos réponses.

## MAJOR FIREGUN

Salut à tous. Pour **ST MAD 2**, dans Test Drive, appuie sur Shift/A pour rester sur la route.

Pour WX614, dans **Captive**, le bodyscan sert à voir les pièces d'armures endommagées quand on le branche. Sur les écrans apparaissent des silhouettes vertes avec des parties de couleurs variables, qui indiquent les degrés d'usure de la pièce. Le Sapper « sappe » toute l'énergie du personnage, mais peut-être que nous pouvons le fixer sur un monstre, afin de lui « sapper » toutes ses forces ?

A mon tour, dans l'**Arche du Capitaine Blood**, sur ST, comment trouver le Migrax ? Chaque fois que j'interroge un Izual, il me donne les coordonnées d'un des siens.

Dans **Captive**, comment vaincre les tanks ? Je me fais systématiquement exterminer. Merci d'avance.

## DANGER ROBOT

Salut,

Dans **BAT**, pour faire face aux robots tueurs, achetez des champs de force et utilisez-les pendant le combat. Pour être prévenu, préparez un programme sur votre ordinateur portable « B.O.B. » du genre :

- si robot
- Prévenir
- Afficher « Danger Robot »
- Fin si
- Relancer
- Appuyer lancer

Ensuite, allez au nord du marchand d'armes et entrez dans le bar. Parlez avec Lydia (la fille au bar). Questionnez-la sur Mériog (l'information est payante). Elle répondra qu'elle en a entendu parler par une personne. Attention ! Celle-ci change à chaque fois de nom : Shunk, Glokmups... Après avoir trouvé la personne en question, demandez-lui de vous vendre la carte du Xifo. Allez au Xifo, questionnez les

gens, ils vous révéleront l'heure à laquelle Merigo vient.

Fouillez-le et utilisez la clé que vous trouverez sur lui afin d'entrer dans le souterrain (à droite, en sortant de l'aéroport). Les crédits peuvent se transformer en Krells. Pour ce faire, il vous faut aller au bâtiment devant l'aéroport et placer votre carte dans l'ordinateur.

Quant à moi, je cherche désespérément comment obtenir le code d'identification dans **Infestation**. Merci.

## MALIBU

Pour Gilles PC (Tilt 91) qui se bat dans **Zac**, à San Francisco, sonne trois fois chez le boulanger. Il te jettera son pain rassi.

Pour ma part, dans **Space Quest II**, que faut-il faire après avoir échappé au monstre.

Je cherche également des bidouilles pour **Bruce Lee Lives**. Merci.

## WASP

Hello. Pour Nono, dans **Maniac Manson**, pour ouvrir le coffre dans la chambre d'Edna, il faut avoir le code. Ce dernier te sera communiqué lorsque tu te serviras du télescope. Mettre le jeton dans la fente, puis appuyer sur le bouton gauche. Répète cette opération et tu devrais apercevoir une araignée avec le code. Pour atteindre le laboratoire de Jeff, il faut avoir la clé trouvée dans la piscine pour ouvrir les deux cadenas, ainsi que le code qui se trouve après le high score que Jeff fait au jeu vidéo. Il faut avoir rétabli le courant et pris le jeton dans l'enveloppe, cachée dans le coffre de la chambre d'Edna.

Pour Gilles PC, dans **Zac Mac Kraken** : pour prendre le contrôle de l'oiseau au Pérou, il faut rencontrer le fakir de Katmandou et lui demander de t'expliquer l'utilisation du cristal bleu. Pour attirer l'oiseau, mets des miettes de pain sur la mangeoire. Tu obtiens les miettes en utilisant le broyeur de ton évier. J'allais oublier de t'expliquer comment aller à Katmandou : premièrement, direction Miami, puis Le Caire et enfin Katmandou. Une dernière chose, donne le livre que tu as acheté à l'aéroport de San Francisco au garde et retourne ensuite voir le fakir. N'oublie pas, en sortant, de prendre la hampe du drapeau au dessus du poste de police.

Pour Loxi, dans **Zac Mac Kraken**. Je te rappelle que la solution complète a été donnée dans les Tilt n°s 68, 69 et 70. Je vais quand même te dire quelques petites choses. Prends le cristal bleu à Annie. Prends également la carte de crédit sur le bureau et va à l'aéroport. Annie prendra un billet pour

Londres, pendant que Zac ira, lui, à Miami. Une fois que tu seras à Miami, donne au clochard le livre acheté et, en échange, tu recevras une bouteille de whisky. Va au Caire, puis à Katmandou. Rencontre le fakir et mets le feu en sortant à la botte de foin. Va prendre ensuite la hampe du drapeau et repars en utilisant la carte de crédit sur la plaque d'immatriculation du Yak. Ensuite, il faut aller à Kinshasa et rencontrer le chef. Tu lui offriras le club de golf. Pour te remercier, il se mettra à danser. Il est important de noter l'ordre dans lequel les trois sauvages s'accroupissent. Ensuite, aller au Caire, à San Francisco puis à Lima. Utiliser les miettes sur la mangeoire et le cristal bleu sur l'oiseau. Voler vers la tête et entrer par l'œil gauche. Prendre le parchemin et le donner à Zac, puis aller à Mexico et prendre le morceau de cristal dans le temple. Revenir à Londres, donner la bouteille de whisky à Annie. Prendre alors le contrôle d'Annie, donner la bouteille au garde et, pendant qu'il dort, ouvrir le grillage avec la pince après avoir éteint le courant. Aller vers l'autel de pierre, utiliser la hampe, les deux morceaux de cristal et lire le parchemin.

Maintenant, j'ai quelques questions à poser sur Amiga :

Dans **Secret of the Monkey Island**, comment faire pour acheter le bateau ? J'ai un bon crédit de 5 000 pièces mais le marchand ne veut pas descendre au dessous de 7900...

Dans **Railroad Tycoon**, comment construire des aiguillages et des croisements ? Je cherche aussi une bidouille pour de l'argent illimité.

Dans **Chuck Rock**, comment vaincre le gros mammoth qui se trouve à la fin du niveau 4 ?

## LES BRAILES

Pour Sarroumane, dans **Wings Of Fury**, pour détruire les bunkers, il faut que tu prennes le missile. Pour ce faire, place-toi en haut de l'écran, puis dès que tu vois un bunker, pique sur lui en tirant.

A nous maintenant... Dans **Italia 90** sur PC, comment choisir les touches ? Merci à tous.

## LE CASSE-PIEDS

Qui me dira comment faire fonctionner les armes de **Captive** car, même avec la notice, je n'y comprends rien. Merci d'avance.

## CHRISTOPHE

Je cherche à enregistrer un match entier dans **Kick Off II**. Est-ce possible ? De plus, qui me donnera des vies infinies dans **Midnight Resistance** et **Bubble Bobble**, du temps infini pour **Super Hang On** ? Merci.

## DRIBLY ON PC

Pour ce cher REM, dans **Opération Stealth**, pour passer la course en scooter, de deux chose l'une : soit tu t'entraînes et tu y arrives (!), soit tu fais comme moi, tu appuies sur la touche « - » pour ralentir l'animation.

En ce qui concerne les **Voyageurs du temps**, il ne faut pas monter vers la porte mais plutôt de diriger vers le bas de l'écran. Prends ensuite à gauche pour te cacher derrière les caisses. Attention, la pilule a un effet limité. Tu dois l'absorber le plus tard possible.

Pour ma part, dans **BAT**, je suis arrivé dans les souterrains de Sélénta. J'ai atteint le réacteur et la cité. Devant moi, une porte... A ma gauche une salle d'ordinateur... Que dois-je faire ?

Dans la **Quête de l'Oiseau du Temps**, j'ai les trois éléments, la Conque, le Grimoire et l'Œuf des Ténébres... Là encore, je suis perdu.

Dans **Meurtre à Venise**, comment faire pour rentrer dans le chantier et pour désamorcer la bombe ?

Et enfin, dans **Crazy Cars II**, comment obtenir du temps infini ? Merci à tous.

## HAKIM

Bonjour à tous. En réponse à July pour **Indiana Jones**, il est impossible de détacher le maillet dans la salle de sport. Pour ouvrir la commode de Henri, il te faut tirer l'étagère et prendre le papier collant. Tu retournes ensuite dans ton bureau, tu ouvres le bocal et utilises le papier dedans. Va maintenant chez le père d'Indy et ouvre la commode avec la clef. Quand tu es dehors, regarde la bouteille de vin à la table des amoureux. Prends-la et remplis-la à la fontaine. Il te faut alors retourner dans les souterrains et donner l'ordre « utilise bouteille sur torche », puis tire la torche. En ce qui concerne la grille d'égouts, impossible de l'ouvrir. Il faut trouver un autre passage.

Pour ma part, je cherche un itinéraire pour le château nazi à la frontière... Merci d'avance.

## KHD PC

Je suis désespérément bloqué dans **Ultima VI**, et ce malgré la parution de la solution. J'ai absolument tout ce qu'il me faut. Mais pour faire sacrifier ma quête, j'ai des problèmes. Quand je parle à Altar, il me dit que je comprends sa langue, mais sans la reconnaître : « Thy deeds make three unworthy of enlightenment. Return when your path is more focused ». Donc, je ne suis pas encore en mesure de lui parler, et ce n'est pas faute d'avoir obtenu de l'expérience (j'ai 9 999 points, sans aucune tricherie !).

Pour Anonyme II (Tilt 92), il faut, pour sortir de la clinique de **Countdown**, faire un trou dans la cave avec une pioche. Pour Mister Zippo (Tilt 92), pour sauter de wagon en wagon dans **Dragon Ninja**, il faut aller sur le bord du wagon et mettre la manette en haut, puis tout de suite à droite. Cette technique fonctionne sur ST.

Pour The New PC Kids, dans **Rise of the Dragon**, pour délivrer ta copine, il faut déconnecter les trois fils reliés à son cou en cliquant dessus. A plus.

## AMISTEPH

Pour **Karate Kid II**, si vous n'arrivez pas à finir un tableau, appuyez sur P quand vous combattez.

Dans **Ninja Spirit**, il vous suffit aussi d'appuyer sur shift et F9 pour obtenir l'invulnérabilité.

Voici maintenant les codes des premiers niveaux de **Pipemania** : HAHA, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI, GRIP, TICK, DOCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD.

Pour moi maintenant, dans **Millennium 2.2**, je demande à REM de m'aider à nouveau. J'envoie un Grazer en direction de Deimos, Phobos ou Jupiter, et il se perd. Jusque-là, pas trop de problème... Mais le hic, c'est que par la suite, tous les autres s'y perdent aussi ! Help me, je désespère.

Merci à Firestone pour **Iron Lord** (sympa, mec !). Enfin, pour **Great Courts II**, je fais mon calendrier mais impossible de la jouer avec le personnage créé avant... Salut à tous.

## ABTRILLER

A tous les PC Maniacs et fans de **Wing Commander**. Avec PC Tools, éditez WC.EXE et remplacez les séquences 28 00 28, 3C 00 32 et 50 00 4B par FF 00 FF. Résultat, un bouclier qui frise l'infini !

Pour ma part, je cherche des vies ou de l'argent infini pour **Blood Money** sur PC.

Pour **Countdown**, j'ai fini le jeu avec 504 points... Qui fait mieux ?

Pour **King Quest V** enfin, je reste coincé dans la forêt... A l'aide ! Merci à tous et au mois prochain.

## ALEXANDRE

Je vous fournis quelques aides pour Amiga.

Pour **Histoire Sans Fin**, à la troisième phase, un code : RBFDTSC, pour la quatrième, RXJTPOM, pour la cinquième phase RVIPOMN.

Pour **Gremlins II**, des vies infinies en tapant au tableau des scores SINATRA.

Pour **Beast II**, pour avoir de l'énergie infinie, aller à droite et lorsque vous voyez les sauvages, tapez ASK « TEN PINTS ».

Pour **Unreal**, tapez à la deuxième page de présentation ORDIOLOGICUS. Vous gagnerez des vies infinies.

Pour **Extase**, le code est 3976.

Pour **Dragon's Lair**, vous pouvez mettre le jeu en démo en tapant GET MORDORK DIRK.

Dans **Opération Stealth**, le tendeur se trouve dans l'eau, au niveau des palmiers.

Dans **Targhan**, au lieu d'avoir la baguette, le collier, etc. pour tuer le magicien, prenez plutôt une potion magique qui rend petit. En effet, lorsque votre ennemi est prêt à se lever, utilisez la potion, allez derrière le trône et vous pourrez le tuer sans problème.

A tous les aventuriers perdus dans **Drakkhen**, après avoir trouvé les huit gemmes, il vous faut l'incantation. Pas de panique, elle se trouve séparée dans les trois châteaux : chez NAAKHTK-HA « de nos humbles »... « servants », chez HORDTKEN « dieu »... « omnipotent » et enfin chez HAAZULHEU où l'on trouvera inscrit, là aussi, deux mots. Allez ensuite, sans vêtements et sans armes, au chemin des Dieux et traversez-le.

A mon tour. Je cherche de l'aide pour les jeux suivants : **It Comes From the Desert I et II**, **Rocket Rangers**, **BAT**, **Mystical**, **Obitus**, **Cadaver**, **Ninja Rabbit** et **Knight Force**. Merci d'avance.

## MISTER PC

Dans **Dragon of Flame**, que faire après avoir trouvé Wyrmaslayer et la princesse Laurana ? Où se trouve le dragon qui garde les enfants ?

Dans **Batman Caped Crusader**, je n'arrive pas à battre le Joker... Qui m'y aidera ?

Je cherche aussi des vies, trucs ou magies pour **Golden Axe** sur PC. Merci et à bientôt.

## FANAVENTURE

Pour Saint ST, voici la recette de la bombe : alcool + papier hygiénique + savonnette, à mélanger dans une bouteille vide qu'il ne faut pas oublier de prendre au clochard. Mais attention, tu n'auras besoin de cette recette qu'à la fin du jeu. Tchao.

## BUSTER

Pour Sherlock Holmes STE, dans **Rick Dangerous**, il te faut sauter sur le rebord de l'avant-dernière échelle et sauter en diagonale vers le haut à droite. Si le garde qui se trouve parfois sur cette échelle est là, tue-le ! Mais tu seras alors obligé de recommencer car tu ne peux pas commettre ce crime et arriérer en haut avant le soldat.

Pour ma part, dans **Wind Surf Willy**, y aurait-il un truc pour du temps infini ? Merci d'avance.

## PRINCE OF LEMMINGS

Dans **Prince of Persia**, au niveau 7, appuyez sur fire dès le début du niveau pour ne pas tomber. Continuez à droite et, après avoir tué le premier bonhomme, ne faites surtout pas tomber la dalle de la pièce suivante. Sur la droite du tableau, il faut descendre d'un étage et courir le plus vite possible. Prenez alors la mega-potion qui vous permettra de sauter sans perdre de vie.

En ce qui me concerne, au début de **Captive**, je ne parviens pas à sortir de la salle que l'on ouvre grâce aux quatre boutons. A quoi sert la prise ? Merci.

## TRON

Dans **Gold Rush**, comment utiliser les chaînes pour manœuvrer. Je n'arrive pas à les extraire du wagon. Comment trouver aussi de la nourriture comestible afin de ne pas mourir de faim sur le bateau du Cap Horn ? La malaria est aussi mortelle à Panama... De plus, j'ai vu qu'à Brooklin, je n'ai qu'une cinquantaine de point au départ de cette ville. Pourtant, j'ai vendu ma maison, j'ai pris tout ce qu'il me restait à la banque (200 \$), j'ai acheté un ticket, j'ai vu le poster et suis allé à la poste pour trouver la lettre. J'ai également déposé des fleurs sur la tombe de mes parents et acheté fruits, légumes et farine. J'ai démissionné, pris la photo et lu les papiers sur Joke... Qu'ai-je donc oublié ? Merci à tous.

## STEVE

Pour Phoenix PC qui lutte dans **Space Quest**, les morceaux de verre brisé du pare-brise de ton vaisseau te serviront à contrer le champ magnétique.

Pour the Big PS, dans **Larry III**, la bouteille de vin que tu dois retrouver est dans la hutte où le petit comique fait son spectacle.

Dans **the Secret of Monkey Island**, il faut d'abord parler avec la tête du navigateur pour qu'il te donne son collier. Utilise-le alors et entre dans le bateau. Tu deviendras invincible. Il faut maintenant que tu trouves un poulet pour obtenir une plume. Retourne ensuite dans la cabine où le pirate dort et chatouille-lui les pieds jusqu'à ce qu'il lâche son grog. Ramasse-le bien sûr et va vers la gauche. A plus.

## JEAN-LOUIS

Pour compléter les conseils de Droppy (Tilt 91), voici quelques-unes des plus fines astuces de **Power Monger** sur ST.

Lorsque votre armée et celle d'un ennemi dirigée par l'ordinateur sont toutes deux composées d'archers, ne risquez pas un combat à l'issue

incertaine. Prenez une des positions désertes de l'adversaire et placez-vous en mode agressif, sans rien faire pour autant. Votre capitaine réagira tout seul et exterminera l'armée adverse. Voici maintenant comment obtenir une puissante armée. Si vous possédez des capitaines subalternes, équipez-les de canons ou confiez-leur le barda qui alourdit votre premier capitaine. Ensuite, ordonnez-leur d'aller espionner une position déserte de l'ennemi. Attaquez à ce moment et prenez cette position avant qu'ils n'y soient arrivés. Ils deviendront provisoirement de simples sujets, que vous pourrez alors recruter. L'avantage de cette manœuvre, outre le fait qu'elle vous permet de disposer de plusieurs canons dans une seule armée, est qu'elle permet à chaque capitaine de se mettre à la même vitesse que le premier, et cela sans tenir compte des objets transportés. Sur ce, joyeuses conquêtes

## BEN

Dans **Indiana Jones**, j'ai un sérieux problème. Au deuxième étage, je me suis débarrassé des deux gardes. Mais, dans la salle où se trouve le chien, je n'arrive pas à donner le sanglier au molosse. Qui m'aidera ? Merci d'avance.

## NENUCCEO

Cher Tilteurs, chères Tilteuses, tapez « car » à la page de présentation de **Golden Axe**. Vous obtiendrez des pouvoirs infinis.

Pour **Forgotten Worlds**, c'est « arc » puis la touche help qu'il faut taper sur la présentation. Ensuite, L permet de sauter un niveau, S mène directement à la boutique.

Je cherche en vain des vies infinies pour **Licence To Kill**, **Midnight Resistance**, **Wonderboy II** et de l'énergie infinie pour **Navy Seals**. Help me !

## SYDNEY

Après de longues et dures heures de labeur, je suis venu à bout de ce jeu impitoyable qu'est **Puzznic** sur Game Boy. C'est avec une grande joie que je vous communique le fruit de mon travail. Voici les 127 codes de ce jeu, séparés entre eux par des virgules. Bon courage !

ITOH MIWA, SAWA ITOH, GOTA GOTO, DON DOKO, PUZZNIC., YU-PONTAN, ZUN DOKO, ZUN TATA, TAKA MINE, NISI YAMA, DARI US., FLIP PULL, NAOM I.N., YUYA NISI, MOGU MOGU, TOMO YO.H, TAKA SUZU, AKIT OSHI, HORI MOTO, BABU CHAN, DOKU GASU, SUGA PEE., INEM URI., SEXY ITOH, SERA HOSI, MUKA SHI., ARU. TOKO, RO-

NI OJII, SANT O.OB, AASA NGA., SUND EIMA, SITA MARU, NINT ENDO, GAME BOY., CHAS E.HQ, BAKA TONO, KODO MONI, MAKE RUNA, HATT ORI., MEIJ IN., DONT MAID, UCHI MURA, NOGU NOGU, TENT SUKY, PCNO .SCI, KYOM O..., ICHI NICH, IGAN BARD, PASS WORD, MINA SAMA, NO.O KAGE, DE.N ANTO, NASH IAGA, RIMA SITA, THAN KYOU, MAID OOKA, IAGE ITAD, AKIM ASHI, TEAR IGAI, OUGO ZAM. ? ASU. KNOG, OMOH IKIT, ATEN OHOD, O.YO ROSH, IKUO NEGA, IMOU SHIA, GEMA SU., YONJ UUME, NNO. SAIK, OUTO KUTE, NWA. NANT, ENDE SHOU, HAGA KIWO, OKUT TEKU, DASA I.CH, USEN DEJU, UMEI SAMA, NI.T AITO, TOKU SEIN, O.PR ESEN, TWO. SASH, IAGE MASU, NAO. HAP, YOWA WASS, OUWO MOTT, EKAE SASE, TEIT ADAK, IMAS U.DO, SHID OSHI, OTAY ORI., KUDA SAI., MOUS UKOS, HI-DE OWAR, IDAK ARA., GANB AT-TE, CHOD AINE, INVA DER., YORO SIKU, MOMI AGE., FUTO MOMO, MIMI TABU, HARA HORO, HIRE HARE, SUKI YAKI, FUGI YAMA, TEMP URA., HARA KIRI, DOMODO-MO, BABU KITA, JIMA JOJI, YAMA MOTO, JITA TATA, JUNY A.N., MOHI KAN., SAYO CHAN, HARA KIRI, FAMI COM., SAMU RAI., OGEI CHAN, KOGA YUJI, HARU KUNN, NAO. SAN., TERI YAKI, SHOU TARO, KATU TATU, KORE NITE, SAIS HUU. A bientôt.

## IVANANA

Dans **Little Computer People**, mon bonhomme sort parfois de la maison. J'attends au moins dix minutes et il ne revient pas ! L'écran affiche le message HELP... Que faire. Merci à tous.

## NEW AMIGAMAN

Je cherche partout les codes de **Gods**. Aidez moi SVP. Tchao.

## BLUE EAGLE

Voici un début de solution pour le fabuleux **Countdown** !

Dans la chambre, regardez la plaquette et prenez la clef sous le lit et la tasse. Observez l'insecte sur le mur et capturez-le avec la tasse. Lorsque le garde passe devant la fenêtre, parlez-lui. Essayez alors plusieurs combinaisons pour que le dialogue « tourne bien ». Puis, vous lui offrirez l'insecte. Il vous rapportera alors un repas. Le couteau qui est sur le plateau permettra de débloquent la fenêtre. En passant par la fenêtre et en marchant sur la droite, vous entrerez par la deuxième fenêtre. Là, il est prudent de sauver le jeu... Dans le couloir, il faut aller à

droite, puis à gauche et ouvrir la porte qui se trouve au bout du couloir. Dans cette pièce, il faut prendre le mannequin et le cintre au bout de la pièce. Une nouvelle sauvegarde (le garde risque d'être là quand vous ressortirez). A nouveau dans le couloir, continuez en descendant, prenez à gauche et retournez dans la chambre en passant par dehors. Placez alors le mannequin dans le lit et retournez dans le couloir (sauvegarde). Là, il faut ouvrir toutes les portes, lorsque c'est possible. Dans le débarras, les ciseaux et les couvertures sont importants. Dans la salle d'isolement, il faut lire le dossier sur la table et parler dans l'interphone. Offrez la couverture au pauvre prisonnier. Il vous donnera en échange quelques renseignements. Dans la chambre avec le portrait, soulevez donc l'oreiller. Une clef s'y trouve. Regardez aussi le portrait... Il bouge ! Il sera également utile de lire les graffitis sur le mur. A l'étage supérieur, vous trouverez un pied de biche dans le débarras. Ouvrez la boîte et prenez le grappin, lisez aussi le magazine. Dans le vestiaire, lorsque l'on bouge la blouse, il en tombe une clef. Ouvrez ensuite le casier n° 3 avec la première clef découverte sous le lit. Il faut également ouvrir le casier n°5 et y prendre les boîtes et le sac. Observez bien le sang, cela vous rappellera de mauvais souvenirs. Deux étages plus bas, il ne faut pas rendre visite au médecin tout de suite. Il est préférable de prendre, dans les salles d'opération, la lampe frontale et le scalpel. Maintenant, en route chez le docteur. Là, il faut prendre les clefs visibles, lire le message qui se trouve sur la machine à écrire et ouvrir le deuxième casier. Lorsque l'on bouge le portrait, on peut lire une combinaison : c'est celle du coffre qui est caché derrière les livres. L'argent sera mieux dans votre poche ! Par terre, un journal... Un peu de lecture, comme dirait Jérôme Lange. Avec le scalpel, on peut aussi faire parler le docteur. Il va vous parler de fontaine. Descendez ensuite d'un étage, utilisez la clef sur la porte et entrez. En démontant (ouvrir) le téléphone, on peut couper les fils avec les ciseaux. Ensuite, il faut déplacer le charbon et prendre la pioche. Avec cet instrument, il sera aisé d'agrandir le trou du mur, jusqu'à passer dans un labyrinthe qui vous conduira sans grande difficulté dans une cave à vin. Là, il faut se saisir du chiffon et essuyer la plaque du haut. Vous y obtiendrez des informations. Sur la plaque du bas, on peut lire MCDXXXIII, soit 1433 en chiffres romains. Ce nombre vous permet d'ouvrir le passage secret. Comment ? C'est très simple ! Il faut déplacer la première bouteille de la première rangée en partant du haut

et, à gauche, la quatrième de la deuxième rangée, la troisième de la troisième rangée et enfin la troisième de la quatrième rangée (soit 1 4 3 3, subtil non ?). On arrive à une falaise. Dans le mur sont taillées de petites entailles. Vous réussirez l'ascension en utilisant les chaussures découvertes plus avant. Le grappin sera très utile pour atteindre enfin le sommet. Vous êtes maintenant libre !

A très bientôt sur le Message !

## FABIAN

Malgré l'aide fournie dans Tilt 63 pour **Dungeon Master**, je n'arrive pas à passer la grille de la pièce nommée The Riddle Room. J'ai l'arc, la gemme bleue, la pièce d'or et le miroir. Que me manque-t-il et que dois-je faire ? Merci d'avance...

## DROPPY

Pour Castor Loufoque dans **BAT**, voici encore quelques conseils. Pour lutter contre les robots tueurs, il faut acheter des champs de force en bon nombre (4 ou 5) et des munitions pour ton arme.

Tu pourras alors tranquillement leur régler leur compte. Si tu n'as pas de champ de force, une seule solution : la fuite !

Un autre petit truc valable pour tous. Pour ne pas vous casser la tête en vous mesurant à Sloane au Bizzy Game, il suffit de retirer sa carte de crédit aussitôt après l'avoir mise pour gagner la partie !

Je viens maintenant au secours de Avatar of Legend, dans **Ultima V**. Après avoir détruit les shadow Lords, il te faudra encore délivrer Lord British. Pour cela, rends-toi dans le donjon DOOM. Pour l'atteindre, il faut passer par Shame et faire un sort Blink vers l'est. Doom est sur une île, dans une zone obscure.

En ce qui me concerne, toujours dans **Ultima V**, j'ai entendu parler à Cove d'une organisation située dans l'Underworld nommée Great Abyss... Je crois savoir que cette organisation possède une arme mystique.

Quelle est-elle et où se situe-t-elle exactement ?

Je ne sais pas aussi qui détient le Word of Power du donjon Deceit.

Merci à tous et peut-être au mois prochain.

## FLIP

Cher Cartor Loufoque, dans **BAT**, je voudrais savoir où tu as trouvé les robots tueurs. En m'adressant à tous les agents du BAT maintenant, comment se procurer l'article spécial pour détecter Epsilon ? Peut-on ouvrir les portes du niveau souterrain et si oui, comment ? Merci.



Nous espérons, pour ce mois de congés, des cartes postales du monde entier. Mais à part des nouvelles d'Afrique équatoriale, ni mer bleue, ni cocotiers : juste des problèmes de prix, de DOS et de disque dur. Tristes mois estivaux...

## Tuner

Dans le Forum du numéro 89, Jim Brighton désirait savoir s'il existait une interface tuner-TV pour son moniteur. Philips en propose une, la AV7300. Elle est compatible avec tous les moniteurs disposant d'une entrée CVBS (signal vidéo complet), et permet la sélection de 12 canaux VHF et UHF. Son branchement se fait comme suit : une antenne, un câble de réseau ou encore directement une vidéo (magnétoscope ? *ndj*) vient se brancher sur le connecteur adéquat, la sortie CVBS se connectant à l'entrée correspondante du moniteur et une fiche CINCH fournissant le son par l'entrée laissée souvent libre sur l'Amiga. Ne pas oublier de presser le bouton CVBS/RGB à l'avant du moniteur.

Etant donné les bonnes caractéristiques du moniteur (et du tuner), les images sont d'une qualité exceptionnelle (presque meilleure que sur une TV ordinaire !). D'autre part, si Jim désire brancher son magnétoscope pour visionner des cassettes, il peut le faire sans tuner, directement par l'entrée CVBS du moniteur, en utilisant la sortie que l'on emploie pour faire des copies sur magnéto. Voilà, en espérant que mes renseignements seront de quelque utilité, je vous envoie, à Jim et à l'équipe de *Tilt*, mes salutations branchées.

**Eric Vuisard**

■ *Merci pour ces renseignements.*

## Pas cher', ma GX 4000...

Dernière nouvelle, pour le Forum, la console Amstrad GX 4000 ne coûte (depuis le 15/06/91) que 390 F, et les cartouches 229 F. Du coup, j'ai laissé de côté ma Megadrive pour la GX 4000. C'est fou, non ? ... Et quelle économie ! 1 MD = 1 GX 4000

+ 3 jeux. Un excellent rapport qualité/prix pour celui qui ne veut pas trop se ruiner en vidéo-games. Ou encore 1 NES + 1 jeu = 1 GX 4000 + 3 jeux. La concurrence va être serrée !

**Nguyen Hoai Viet**

■ *C'est effectivement complètement fou. Sans vouloir te vexer ou aggraver en aucune façon Amstrad, je préfère cent fois une Megadrive que dix GX 4000 ! Je viens de terminer Sonic, et je peux t'affirmer qu'il est infiniment supérieur à tout ce que l'on peut voir sur GX 4000 ! Certes, c'est plus cher. Mais le plaisir est tellement supérieur, incomparable, incroyablement fantastique, etc. Bon, je ne juge pas ton choix, mais ce n'est pas le mien. Ok ?*

## Guerre des prix

C'est la première fois que je prend la plume pour écrire à un magazine, mais, là, je vais frapper fort ! Je veux démontrer quelque chose d'inadmissible : le vol des consommateurs. En effet, il y a un mois, j'ai acheté *Bandit King of the Ancient China* pour PC (qui est d'ailleurs un très bon jeu), pour la somme de 239 F à XXX (*j'ai dit pas de pub clandestine ! ndj*). Jusqu'ici, tout va bien. Il n'y a pas très longtemps, j'étais au..., je passe chez YYY, et, que vois-je de mes yeux ébahis ? Le même jeu, mais à 399 F, soit 160 F plus cher que chez XXX ! Je trouve cela honteux, surtout que les logiciels sur PC ne sont pas donnés ! Comment cela est-il possible ? Pourquoi les distributeurs ne sont-ils pas obligés de respecter une limite de prix ?

**Fabrice**

■ *Plusieurs causes possibles à cette différence de prix. Primo, il est possible que XXX ait importé la version anglaise, alors que YYY vendait la version francisée (il y a un mois d'écart !). Il peut aussi s'agir d'un « coup promotionnel ». Toutes les boutiques bais-*

*sent les prix de certains produits en augmentant en augmentant le client. De même, YYY compte peut-être sur sa notoriété pour vendre plus cher, ce qui est inacceptable ! Ta lettre soulève un point important ; la micro, et principalement la micro ludique, est un marché de consommation comme les autres. En revanche, les habitudes en ce qui concerne la concurrence et la comparaison des prix ne sont pas encore entrées dans les mœurs. Cela provoque des dérapages et certains se remplissent les poches sur notre dos. Il suffit de voir le prix de la Super Famicom. Vendue 1 000 F au Japon, elle est arrivée en import parallèle à... 3 500 F ! Elle est maintenant à 2 500 F, et, avec son introduction à 1 000 F aux Etats-Unis, va encore diminuer sa valeur. Malgré son prix en France, elle s'est très bien vendue. Il est évident que certains revendeurs ont gagné beaucoup d'argent... A vous d'être attentifs !*

## Questions...

1) J'ai remarqué que vos couvertures (celle du journal !) étaient faites à partir de graphismes micros (on voit nettement les traits). Je voudrais savoir sur quelle machine vous les concevez et avec quel logiciel ?  
2) Quand vous testez des jeux, combien de temps y consacrez-vous ? (je suppose que les jeux d'aventure prennent plus de temps...)  
3) Je voudrais savoir s'il existe sur le marché un logiciel pour Atari STF qui permette de créer ses aventures, du genre *Zak* (il y a eu en son temps *JADE*, et depuis, plus rien...). En passant, donnez-moi une fourchette de prix.  
4) Ceci n'est pas une question, mais un regret. En effet, le *Tilt* n° 92 comportait seulement deux pages de bidouilles, et dix-sept pages de PA (ça ne veut pas dire Pistolet Automatique, ne vous affolez pas !). Vous pourriez quand même équilibrer ces colonnes (d'autant que presque personne ne lit les PA...).

**? (ndj)**

■ *Très cher ? (à défaut de votre nom, vous pourriez quand même mettre un pseudo, je saurais comment m'adresser à vous !)*

1) Jérôme Teisseyre (non, pas les sirops ! - oui, je sais, on te l'a déjà faite !) nous affuble tous les mois d'une superbe couverture originale. Il travaille sur plusieurs machines et il envisage de s'offrir une station graphique (rien que ça !). Il est en train de vous préparer un dossier complet sur le dessin sur micro... Préparez vos pinces !  
2) C'est très variable. Minimum deux heures (comment ça, deux minutes ?), maximum... des mois ! Ça dépend du jeu, du temps disponible, de l'âge du capitaine, etc.

3) Je ne sais pas si STOS permet la rédaction de jeux d'aventure. C'est le seul que je connaisse qui, peut-être, pourrait convenir.

4) Tu t'avances beaucoup en disant que la rubrique PA est peu lue. D'après les premiers résultats de notre sondage, c'est au contraire l'une des rubriques les plus appréciées. Pour ceux qui vont m'écrire en me disant : « Les PA, c'est plein de copieurs, etc. », je répondrai que c'est sans doute vrai. Mais, 1) il y a bien d'autres choses dans les petites annonces et 2) si je propose de les arrêter, je vais me faire lyncher. Donc, on continue les petites annonces. CQFD.

## Mlle STF

Ayant acheté un 520 STF il y a peu de temps, je cherche à me mettre au courant.

1) Pourquoi tous les magazines ayant un rapport avec l'informatique coûtent-ils tous plus de 20 F ?  
2) Comment créer des programmes ST ? Faut-il des disquettes spéciales ?  
3) Qu'est-ce qu'un logiciel du domaine public ? Où s'en procurer, et à quel prix ?  
4) Peut-on aligner à gauche ET à droite avec World+ ?  
5) On m'a dit que je pouvais imprimer l'écran en appuyant simultanément sur *Alternate* et *Help*. Or, cela ne marche pas souvent pour les images de jeux.  
6) Peut-on transformer la petite abeille du bureau (je possède *Degas Elite*) ?  
7) Quels sont les meilleurs jeux de rôle sur ST ? (à part *Dungeon Master*).

**A.L.**

■ 1) *Les journaux parlant de micro sont ce qu'on appelle communément des magazines spé-*

cialisés. Ils n'intéressent qu'une petite partie de la population globale. De ce fait, il ne s'en vend qu'un nombre réduit, donc les pages de pubs sont moins chères, donc le journal gagne moins. Il est nécessaire, pour que ce soit rentable, d'augmenter le prix. Dans la presse micro-ludique, 25 F est la norme. Pour ce qui est de la micro professionnelle, les prix varient entre 25 et 50 F. Il est certain que pour un magazine vendu à 3 millions d'exemplaires, le prix baisse en conséquence.

2) Pour créer un programme sur ordinateur (ST compris), on utilise généralement un langage. Il y en a plusieurs types, le basic étant le plus simple. Justement, le ST dispose d'un excellent basic, le GFA. Comme tous les langages, il nécessitera une phase d'apprentissage.

3) Un logiciel du domaine public (abréviation : DomPub ; en anglais : freeware) est un programme que son créateur a « donné » à tout le monde. Tu peux le copier et l'utiliser comme bon te semble. Par opposition, un « shareware » est un logiciel qui est distribué librement. Si vous le trouvez intéressant et que vous l'utilisez, il est demandé (librement) d'envoyer une petite participation à son concepteur.

4) Aligner à droite et à gauche s'appelle justifier un texte. Je suppose que World + (Word+ ?) est capable de le faire ça.

5) La plupart des jeux redéfinissent le clavier (ils modifient la façon dont le programme réagit à telle ou telle touche). Cela a comme effet secondaire d'interdire les recopies d'écran via Alt-Hlp.

6) Non. En revanche, il est parfaitement possible d'en changer l'apparence dans un programme de ton cru.

7) Chaos Strikes Back, la suite de DM, est très agréable, bien qu'à mon goût pas assez différent. Legend of Faërgail semble aussi très prenant (je n'ai pas eu le temps d'y jouer). Ultima V est génial, mais assez lent. Pour remonter plus loin dans le temps, je peux te conseiller Bard's Tale, qui est une référence.

## Démodé ?

J'ai fait récemment l'achat d'un PC AT 286 cadencé à 8 MHz et voici mes angoisses :

1) Quelle est la meilleure carte

sonore entre la Sound Blaster et la Ad Lib (qualité sonore, compatibilité avec les jeux, programmes accompagnant la carte...)?

2) A quoi sert le bouton qui se trouve sur les cartes joystick (il indique 8, 12 et 16 MHz)?

3) Mon « pauvre » PC à 8 MHz est-il réellement lent? Combien m'en coûterait-il de le transformer en 16 MHz? **1DNISPC**

■ 1) La Sound Blaster est en théorie un peu meilleure que la Ad Lib. Cela dit, les jeux ne tirant généralement pas parti de ses « plus » (synthèse vocale, par exemple), elle n'a en fait que peu d'avantages, d'autant que son prix est sensiblement supérieur. En revanche, sa principale qualité est, à mon avis, la présence d'un potentiomètre de réglage de volume directement sur la carte. Les logiciels qui accompagnent ces cartes sont, d'un côté comme de l'autre, sans intérêt.

2) Ma propre carte joystick ne comporte pas ce bouton, et j'en suis amené à conjecturer. Sert-il à régler des problèmes de compatibilité? Ou de vitesse de réaction? Ou pour faire répondre des bêtises à un pauvre petit journaliste de Tilt?

3) Mais non, mais non, ton AT n'est pas si lent. On peut tout à fait jouer sur un 286 à 8 MHz. Il est certain que certains jeux, comme Ultima VI, risquent de « ramer » un peu, mais les autres sont parfaitement jouables. Il n'y a aucune raison de te lancer dans des frais considérés pour transformer ton AT 8 MHz en AT 16 MHz. D'autant que les prix des 386sx baissent rapidement et que tu pourras toujours t'en acheter un dans quelques temps.

## PC DT ?

Je saisis ma plume pour te poser quelques questions :

1) Est-ce qu'avec 3D Construction Kit, il est possible de faire des simulations d'avions avec choix de missions, d'armes, etc. ? Si non, existe-t-il un logiciel facile d'emploi ayant cette possibilité et à quel prix?

2) Quelle différence y a-t-il entre les PC AT, XT, DT, etc. ? Y a-t-il un CD-ROM pour PC ? A quel prix ? Peut-on faire des jeux à partir d'un CD vierge ? Peut-on utiliser la mémoire d'un CD-ROM pour créer des jeux ?

Quelle est la meilleure marque de PC ?

3) Je voudrais dire quelques mots en réponse à Simon Gaudent (Tilt n° 80). Il dit que dans Kick Off sur Atari ST, il n'y a pas les panneaux publicitaires, pas de filet de but, et encore moins de ligne de touche. Dans un jeu, ce qui est important c'est la jouabilité. Alors, les filets, on s'en passe, les panneaux publicitaires, on s'en moque, car en pleine partie, on ne s'amuse pas à lire les publicités. Quant aux lignes de touche, s'il ne les a pas vus, c'est peut-être qu'il avait les yeux trop fatigués par la lecture du manuel Comment Programmer sur Amiga... ou qu'il avait oublié ses lunettes ! **PC Thunder**

■ 1) 3D Construction Kit ne me semble pas adéquat pour la création d'un véritable simulateur de vol, et il n'existe pas à ma connaissance de langage simple permettant de faire de la 3D rapide... Heu, peut-être qu'un peu d'assembleur ? Non ? Bon, tant pis...

2) Un petit historique : le PC (1981, comme on vieillit !), basé sur un 8088 cadencé à 4,77 MHz, est fourni avec quelques dizaines de ko de RAM (64 ko, si je me rappelle bien) et un lecteur de... cassette ! Avec un lecteur de disquette (160 ko à l'origine, incroyable ! ) cela s'appelle toujours un PC. Ajoutez-y un disque dur, et vous obtenez un PC XT. Si nous changeons le processeur ? Avec un 80286, vous obtenez un PC AT, et avec un 80386 ou 386sx, vous avez... un compatible PC à base de 386 ! DT ? Connais pas. Peut-être fais-tu allusion aux versions dx et sx des processeurs 80386 et 80486 ? Le sx signifie « moins bon », ou « bridé », comme tu préfères. Un 386 dx est un vrai 386, un 386sx est presque un 386. Ok ? Il existe moult lecteurs de CD-ROM sur PC. En revanche, comme son nom l'indique (CD-ROM = Compact Disc-Read Only Memory), il est impossible avec un simple PC (ou AT, ou 386, ou...) d'écrire sur un CD... Il existe bien des CD réinscriptibles, mais ils sont hors de prix ! Les jeux sur CD-ROM arrivent (Tomahawk, par exemple, a déjà sorti ESS Mega et en prépare d'autres), mais les coûts de développement sont tels que seules les sociétés ayant les reins solides peuvent s'y risquer. Il n'est pas facile de remplir plus de 600 Mo de jeu !

3) Tout à fait d'accord avec toi.

Kick Off est tout simplement génial sur ST (et sur Amiga), et les quelques graphiques en moins n'enlèvent rien au plaisir du jeu.

## C'est-la-série-de-listes-de-questions-ce-mois-ci

1) Psygnosis prévoit-il une suite de Lemmings ?

2) Existe-t-il un tuner pour le moniteur Philips CM 8802 ?

3) Quels sont les jeux prévus pour utiliser la carte MV 16 ? (livrée avec le jeu BAT).

4) ST Replay VIII exploite-t-il le STE et sa stéréo ?

5) J'ai entendu dire que Shadow of the Beast 2 et Battle Squadron étaient prévus sur Atari ST. Est-ce vrai, et pour quand ?

6) Où peut-on se procurer des mégademos ? **Sylvain**

■ 1) Au moment où tu liras ces lignes, un data disk comportant une flopée de niveaux devrait être disponible.

2) Cf. plus haut.

3) A ma connaissance aucun. En revanche, Music Master est un programme musical qui en tire parti.

4) ??? No se.

5) Battle Squadron devrait arriver avant Noël. Pour Shadow of the Beast 2, vu ce qu'ils ont fait du premier, j'espère que non !

6) Je pense que le plus simple est de t'adresser à des clubs. Renseigne-toi à ta mairie pour ceux régis par la loi de 1901 ; lis nos PA pour les autres.

## Cherche éditeur, désespérément

Je vous écris d'abord pour vous féliciter pour le toujours bon Tilt, quoiqu'un peu plus de couleurs dans la mise en page agrémerait la lecture. A vous de voir ! Le but principal de mon courrier est en fait tout autre. Ayant créé un jeu d'arcade (juste le principe et les tableaux de jeu), je cherche les coordonnées des différentes sociétés capable d'éditer ce jeu. De préférence sur borne d'arcade ou sur

console (en raison de l'utilisation de deux boutons différents). Je me doute bien que les japonais (au grand dam de notre Premier ministre !) dominent le marché, mais il doit bien exister des sociétés françaises qui se chargent de faire le transfert ?

**Guillaume Lairloup**

■ *Somme toute, les Français ne sont pas si mauvais quant à la création de jeux. Infogrames a même été habilité à développer Fantasia sur Megadrive. Toutes les adresses des éditeurs français se trouvent dans le numéro spécial de fin d'année (désolé, je n'ai aucune envie de devoir taper les listes d'adresses nécessaires). Si tu n'as pas celui de l'année dernière, il te suffit d'attendre le prochain (c'est une blague, tous les éditeurs sont dans l'annuaire !).*

## Y'a quelqu'un ?

Voilà, il y a deux ou trois petites choses qui me chiffonnent dans votre journal (dommage, car sinon, il est parfait !). Les voilà dans l'ordre chronologique.

1) J'ai remarqué que dans votre rubrique courrier, vous ne publiez pratiquement que des critiques ou des sujets sur la fameuse (tu parles !) guerre Amiga/Atari. Il y a quelques mois, j'ai envoyé une lettre sur la façon de faire votre fantastique travail qui, je l'avoue, me passionne. Or, vous ne m'avez même pas répondu alors que, j'en suis sûr, beaucoup de lecteurs (et lectrices ! ) sont aussi intéressés que moi. Je fais donc une deuxième tentative en espérant que mon vœu sera réalisé : comment fait-on votre boulot ? Le piston entre-t-il en compte ? Moi, je passe le bac B. Quel BTS faire ?

2) La seconde question s'adresse à Console+, donc je ne la passe pas ici (ndj)).

■ *Prenons les choses dans l'ordre. Si je passe des lettres sur la guerre Atari/Amiga, c'est que nous recevons beaucoup de lettres à ce sujet. Par exemple, la lettre de Spirit a provoqué de nombreuses réactions, et il est normal que je passe une réponse. Franchement, je ne prend personnellement aucun plaisir à ces guerres de machines. Nous recevons*

*chaque mois des dizaines de lettres. Nous ne pouvons pas toutes les passer, et je n'ai pas le temps de répondre individuellement. Vous m'imaginez passer deux semaines à répondre : « Cher Marcel... » ? En revanche, Juliette, notre chère secrétaire, photocopie TOUTES les lettres, un exemplaire pour chaque journaliste de Tilt. Et ils les lisent ! (j'ai dû taper un peu au début, mais ils ont compris !). Les lettres ne passent pas au panier, et Tilt ne serait pas ce qu'il est si nous n'avions pas tenu compte de vos critiques et de vos suggestions. Donc, je m'excuse par avance pour tous ceux qui nous écrivent et qui ne reçoivent pas de réponse.*

*Aucune filière n'est préférable à une autre pour devenir journaliste. En ayant rencontré très peu qui aient fait une école de journalisme, je pense qu'elles sont à déconseiller. Il est nécessaire de manier correctement le français et d'avoir l'esprit critique. D'ailleurs, nous avons recruté récemment, et les diplômés ne sont pas (ou peu) entrés en ligne de compte. Le népotisme (le piston !) peut parfois jouer (pas à Tilt, bien sûr !), mais un bon journaliste reste un bon journaliste, et les mauvais disparaissent rapidement. Donc, fais le BTS que tu veux, cela n'interviendra pas.*

## 4.01 : à éviter !

Possesseur d'un compatible PC de chez Amstrad (le PC 2286), je pensais pouvoir disposer de 1 Mo de RAM ou tout au moins de 640 ko. Mais, quelle ne fut pas ma surprise, après avoir acheté le logiciel *Red Barron* (qui nécessite, d'après la doc, 570 ko pour fonctionner), de lire le message NOT ENOUGH MEMORY ! J'ai relu le manuel d'utilisation de mon ordinateur, et relancé le système en faisant attention aux messages qui s'affichaient :

./.../  
495 248 taille maximale de programme exécutable

./.../  
Où sont donc passés les 160 ko manquants ? Est-ce le MS-DOS 4.01 qui prend toute la place ? Si c'est le cas, justement, qu'a-t-il de si bien ou de si mal pour qu'Amstrad ne livre plus que la version 3.31 avec sa nouvelle gamme de PC ? Et que sont de-

venus les 400 ko de mémoire étendue ?

Mais je n'en suis pas resté là. J'ai modifié les fichiers autoexec.bat et config.sys pour arriver au résultat suivant : en supprimant le fichier config.sys, non seulement mon ordinateur marche parfaitement, mais maintenant je dispose de 575 ko de libres, au lieu de 495 ko, et, de plus, les 400 ko de mémoire étendue sont disponibles. Mais une telle manipulation n'est-elle pas risquée ? **Nicolas Didrit**

■ *Les problèmes de mémoire, tous les utilisateurs de PC ont connu ça. Le DOS 4.01 est effectivement gourmand en mémoire (il a été suivi très rapidement du DOS 5.0, moins encombrant), mais pas à ce point-là. En revanche, si je me souviens bien, Windows est fourni avec les micros Amstrad. Ce programme installe dans config.sys un certain nombre d'utilitaires comme Himem et Smartdrive qui permettent son fonctionnement en mode standard ou étendu. D'autres programmes résidents peuvent aussi prendre de la place. Je te conseille de reprendre les fichiers config.sys et autoexec.bat présents sur ta disquette DOS. S'ils ne sont pas bons, crée un config.sys contenant :*

*BUFFERS=20  
FILES=30  
Si tu désires utiliser Windows, ajoute  
DEVICE = HIMEM.SYS  
et vérifie qu'il te reste assez de mémoire.*

## Encore-plein-de-questions-à-la-file

J'écris pour vous poser quelques questions :

- 1) Quelles études et quels diplômes faut-il pour devenir éditeur de jeux vidéo ? Faut-il savoir programmer ?
- 2) Pourriez-vous insérer quelques articles et dossiers de *Tilt Microloisirs* dans *Console+* ?
- 3) Est-ce que Sega compte sortir la *Megadrive II* annoncée il y a quelques mois ?
- 4) Le CD-TV et autres CD-I trouveront-ils leur place dans *Console+* ?
- 5) Quel sera le prix du CD-I ?

6) Les prix exorbitants de certains micros (PC, Mac, A3000, Mega ST...) et consoles (SFC, Neo-Geo, etc.) baisseront-ils un jour ?

7) ??? Je ne comprends pas la question (ndj).

8) Sur quels critères sélectionnez-vous les lettres que vous publiez ? **Illien Ervan**

■ *J'ai numéroté tes questions pour ne pas me perdre.*

1) *A priori, pour devenir éditeur de jeux, il faut surtout avoir beaucoup d'argent, et accessoirement savoir compter. Aucune connaissance de l'informatique n'est requise, bien que certaines sociétés aient été créées par des programmeurs (je pense à Silmarils).*

2) *NON ! Console+ n'est pas Tilt ! Chacun chez soi, etc.*

3) *Ce que Sega compte sortir dans les mois ou les années qui viennent, seul Sega le sait. Ce que je peux te dire, c'est qu'actuellement la Megadrive est son principal centre d'intérêt.*

4) *Je vois mal ce que CD-TV et CD-I viendraient faire dans un magazine parlant des consoles. En revanche, le CD-ROM Nec et les futurs CD Megadrive et Super Famicom y ont leur place.*

5) *Le CD-I Philips est annoncé aux environs de 7 000 F.*

*C'est cher pour le marché domestique !*

6) *Tu n'as pas l'expérience du marché de l'informatique. Je peux t'assurer que les prix baissent TRES vite dans ce domaine...*

7) *Hein ?*

8) *On la refait ? Allez :*

*- si un sujet est abordé par un nombre important de lettres, j'en choisis une (ou plusieurs contradictoires) pas trop mal écrite et/ou cernant bien le problème ;*

*- si on me pose une question qui me semble pouvoir intéresser nos lecteurs, j'y réponds ;*

*- il m'arrive de passer des lettres de gens qui désirent simplement dire bonjour. C'est particulièrement le cas si elles proviennent du bout du monde ;*

*- au final, si une lettre me semble intéressante, je la passe. Après tout, c'est moi le chef (na !).*

## Overscan

Cher *Tilt*, possesseur depuis peu d'une *Megadrive* japonaise, dont je suis tout à fait satis-

fait, je viens de m'apercevoir que l'image n'était pas plein écran. En effet, il y a une petite bordure noire en haut et en bas de l'écran. Certes, elle est beaucoup plus petite que celle de la MD française, mais elle est là et l'image n'est pas vraiment plein écran. J'ai essayé de régler mes téléviseurs (dont un est japonais), mais cela n'a rien donné. Pourrais-tu me dire s'il y a un moyen de résoudre ce problème, et s'il y a un risque pour que les images soient ralenties, bien que ce soit une *Megadrive* japonaise ? De plus, est-ce que toutes les cartouches françaises sont compatibles avec la MD japonaise, ou y a-t-il des exceptions ?

**Stéphane**

■ Les bandes qui entourent l'image sont tout à fait normales : tous les tubes cathodiques subissent sur leurs bords des déformations, et ces bandes évitent qu'elles soient trop évidentes. Dire qu'un ordinateur est en overscan ne veut pas dire qu'il n'y a aucune bande autour de l'image, mais

que ces bandes sont de la largeur imposées par l'écran, pas par l'ordinateur. D'ailleurs, ces petites bandes (tu le dis toi-même) ne gênent absolument pas, je ne vois pas pourquoi tu désires tant les faire disparaître...

Oui, absolument TOUTES les cartouches françaises sont compatibles avec la MD japonaise.

## Message du bout du monde

Fidèle abonné, je vous écris d'un pays nommé le Burkina Faso. Etant un Amigaïste confirmé, j'ai donc quelques petits problèmes pour mon approvisionnement en logiciels, car les seuls ordinateurs présents ici sont les PC. Je vous écris donc pour vous poser deux ou trois questions. Je viens d'acquérir un disque dur Impact de chez GVP, et je m'étonne de voir que ce dernier utilise les 3/4 de ma mémoire vive (je possède une extension mémoire). Y aurait-il un

moyen de résoudre ce problème, car certains logiciels ne veulent plus passer à partir du workbench par manque de mémoire. Comment se fait-il que, quelquefois, lorsque je boote mon Impact, l'écran m'affiche « Attention, votre Amiga boote en NTSC... » ?

Et, pour finir, j'aimerais savoir pourquoi il n'y a pas eu de Tilt d'Or de l'animation sonore cette année (au fait, pour les Tilt d'Or, ce serait mieux de faire un numéro micro et un numéro console : en effet, nos pauvres ordinateurs n'obtiendraient plus beaucoup de Tilt d'Or...). Longue vie à Tilt !

**C. Huby**

■ J'ai dû regarder dans un atlas pour savoir où tu étais ! Passons. Renseignement pris, il est normal que ton disque dur « mange » une petite partie de ta mémoire. En revanche, 3/4 me semblent excessifs ! Vérifie que tu n'as pas installé trop d'accessoires, et si ce n'est pas le cas, contacte ton revendeur pour qu'il te l'échange : une telle consommation de mé-

moire, et le message qu'il t'affiche de temps en temps, me font penser que peut-être ce disque dur ne fonctionne pas correctement. Le choix des catégories de Tilt d'Or (et des Tilt d'Or eux-mêmes) donne lieu chaque année à de nombreuses réunions. Il est impossible de donner 100 Tilt d'Or, donc nous nous limitons (il y en avait, si je me rappelle bien, 33 l'année dernière !). Je trouve inadéquat de séparer les lauréats micro des lauréats console. Nous couronnons les meilleurs programmes, tous matériels confondus. Sinon, nous pourrions aussi bien faire les TO Amiga, les TO ST, les TO CPC... D'ailleurs, je te trouve un peu dur avec ces pauvres micros : dans de nombreuses catégories, ils tiennent encore la dragée haute aux consoles !

**Vos questions à la rédaction sur le 36-15 code TILT**

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00  
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h / 19 h Dimanche 14h à 18h

520STE + POWERPACK	2990F
520STE 1M Ram POWERPACK	3290F
520STE 2M Ram POWERPACK	3990F
520STE 4M Ram POWERPACK	4990F
1040STE + STBAG	3790F
1040STE + STBAG + SM124	4990F
AMIGA 500	2790F
AMIGA 500 1M Ram	2990F
AMIGA 500 1M Ram + 1083S	4990F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Commodore	1990F

## PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face	
ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA	390F
Horloge/Interrupteur	
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F

ATARI LYNX	SEGAGEAR
+ Pare Soleil	1 jeu au choix
<b>790F</b>	<b>990F</b>
GAMEBOY	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
<b>590F</b>	<b>1290F</b>
NEC GT	NEO GEO
+ 2 jeux	+ 1 jeu
<b>2990F</b>	<b>3990F</b>

Konica 3,5 DF DD  
175 Frs les 50  
325 Frs les 100  
1500 Frs les 500

**Jeux Megadrive depuis 1 9 0 F**

**ELECTRON MONTPELLIER**  
7 rue Raoux (Bd Renouvier)  
34000 Montpellier  
Tel: 67 58 39 20  
9h30 à 12h30, 14h à 19h30  
du Mardi au Samedi

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....  
Adresse : .....  
CP : ..... Tél : .....  
Ville : .....  
Mode de règlement : Chèque Bancaire  
CB : N° .....  
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
Signature	Total Port.....	
	Total Commandé .....	
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F		

## " Les graphistes "

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins faits sur ordinateur. Nous publierons les meilleurs et récompenserons leurs auteurs

Ordinateur: \_\_\_\_\_

Logiciel: \_\_\_\_\_

Référence de sauvegarde des dessins: \_\_\_\_\_

Nom: \_\_\_\_\_

Prénom: \_\_\_\_\_

Age: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Téléphone: \_\_\_\_\_

**Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.**

Date: \_\_\_\_\_

Signature\*: \_\_\_\_\_

\*pour les mineurs, celle des parents

## Hit Parade des lecteurs

On sent bien que ce sont les vacances... Nous n'avons pas reçu suffisamment de bons Hit Parade des lecteurs ce mois-ci pour réaliser un classement. Nous vous invitons donc à prendre connaissance du Top des ventes que nous vous proposons pour la première fois dans le présent numéro...

## Spécial compatibles

Peu avant les premiers départs en vacances, IBM a annoncé une nouvelle baisse de prix sur l'ensemble de la gamme PS/1. Désormais, les tarifs s'échelonnent de 5 990 F TTC (écran VGA monochrome, 512 Ko) à 11 500 F TTC (écran VGA couleur, 1 Mo, disque dur 30 Mo). De quoi donner une seconde jeunesse au PS/1 face aux clones du Sud-est asiatique.

### L'attaque des clones

Mais pour IBM, il reste du chemin à faire, comme le montre le DS/3 de Glaad. Ce compatible est, en effet, en tout point comparable au haut de gamme PS/1. Que l'on en juge: architecturé autour d'un 80286 à 12 MHz, il offre en standard 1 Mo de RAM extensible à 4 sur la carte-mère, un disque dur de 40 Mo, 2 ports série et un parallèle ainsi que quatre slots de 16 bits et deux de 8 bits. Il est en outre livré avec la version 5.0 de DR-DOS, une souris et divers logiciels pour un peu moins de 7000 F TTC. Soit environ 4500 F de moins que le PS/1 dans sa configuration la plus proche...

### Amstrad PC: les 50!

Amstrad, pour sa part, tente aussi de résister à la pression de ces clones, comme le montre la nouvelle gamme de la firme d'Alan Michael Sugar: les PC 50. A ce propos, rappelons que diverses informations avaient laissé entendre que ces nouveaux PC devaient être en fait des compatibles dans l'esprit des CPC. C'est-à-dire des machines réellement familiales avec cartes sonores genre Adlib et processeur 286 en entrée de gamme. Le tableau est tout autre et les arguments de la nouvelle gamme Amstrad apparaissent légers, même par rapport à IBM... Ainsi, le PC 5086 se contente d'un 8086 à 8 MHz et 640 Ko de RAM! Certes, il offre en standard le VGA étendu (800 par 600) et au moins un lecteur 3"1/2 mais le processeur s'avère vite débordé par les programmes actuels. Et la machine n'est absolument pas dans le coup avec seulement deux slots demi-longueur et le DOS 3.3 alors que Microsoft en est au 5.0. En outre, le prix est élevé puisque la configuration avec écran couleur et disque dur 40 Mo est facturée un peu moins de 9000 F TTC. Le tableau est assez semblable pour l'AT de la gamme.

Le PC 5286 offre un 80286 cadencé à 16 MHz et 1 Mo de RAM en standard ainsi que deux slots 16 bits, toujours demi-longueur. La configuration couleur avec disque dur 40 Mo est proposée à un peu moins de 11000 F TTC! Le prix d'un taiwanais de qualité à base de 386...

### Du ST au PC

Pour en terminer avec les PC «classiques», signalons qu'Atari lancera prochainement une gamme de compatibles. Nous avons peu de détails sur cette dernière mais espérons que, cette fois, Atari fera des efforts côté distribution...

### Tandy de retour?

Au delà de ces évolutions, la véritable nouveauté en matière de compatibles va prochainement apparaître aux USA. On connaît depuis quelques temps déjà le concept de MPC (Multimédia PC). Organisé par diverses compagnies dont Microsoft, ce système mixe les machines actuelles avec un CD-ROM. Le marché touche aussi bien les professionnels que le grand public. Le premier du genre sera lancé par Tandy. On parle d'une machine à base de 80286 avec carte VGA étendue et, bien entendu, un CD intégré. La démarche est comparable à celle suivie par le CDTV. C'est-à-dire qu'il n'est pas question de vidéo numérique genre CDI ou DVI. Le tarif de cette machine devrait tourner aux alentours de 10 000 F. Reste la question du soft qui n'est toujours pas résolue...

### Fujitsu arrive...

Ce n'est pas le cas du FM Towns dont une version export est annoncée à court terme. Objectif de Fujitsu: prendre pied sur le marché du compatible et contrer le MPC -avec qui le FM Towns n'est pas complètement compatible. L'argument reste typiquement nippon avec une machine au même tarif que le MPC mais avec des performances supérieures, notamment côté processeur. De quoi donner des frissons aux promoteurs du MPC, d'autant plus que le catalogue du FM Towns est composé de nombreux Hits occidentaux. Et l'Europe dans tout ça? Plus tard, plus tard; une fois de plus.



## Virtuel?

La réalité virtuelle a le vent en poupe. A tel point que cela en devient même un argument commercial. Témoin, les compilations Virtual Reality d'Elite Systems. Ces deux packs offrent divers jeux réalisés en 3D. Le premier se compose de Midwinter, Carrier Command, Stunt Car Racer, Starglider 2 et International Soccer Challenge. Le second offre Virus, Sentinel, Weird Dreams, Resolution 101 et Thunderstrike. Bon, la 3D est au rendez-vous, mais où sont les univers virtuels?

## Desktop vidéo

Peu connue en France car non importée, la société américaine Interactive MicroSystems est spécialisée dans le Desktop Video grand public sur Amiga. Dernière évolution de son système Mediaphile, la prise en compte du time code protocole SMPTE et la gestion des trames de type EBU. Les amateurs de montage ne s'y tromperont pas: cette évolution est logique dans la mesure où l'on travaille avec des formats de type Hi 8 ou SVHS. Soulignons que ce système est compatible PAL et que la gamme Mediaphile se compose d'extensions de pilotage de magnétoscopes mais aussi de divers programmes genre titreur, générateur d'effets, etc.

## Les clés de la PAO

Sybex et Upgrade Editions annoncent la venue prochaine de "Mise en page et Conception graphique". Diffusé à environ 150 000 exemplaires aux Etats-Unis, cet ouvrage de 300 pages se propose de donner diverses clés pour optimiser la mise en oeuvre de la PAO. La première partie décrit les techniques et les principes de base. La seconde se penche sur la correction de documents à l'aide d'exemples concrets. Enfin, la dernière partie met en avant les problèmes posés par des projets spécifiques. Prévu pour courant septembre, ce livre sera proposé à un peu moins de 300 F.

## Tout sur le jeu...

Au moins un salon qui ne cache pas son nom! L'ECES, ou European Computer Entertainment Show, annonce la couleur: le jeu, rien que le jeu mais tout le jeu.

Organisé par le groupe EMAP, il se déroulera du 5 au 8 septembre 1991 au Earls Court à Londres. Le premier jour sera réservé aux professionnels de la micro. Des sociétés comme Atari, Commodore, Virgin et autres mais aussi divers éditeurs seront présents.

## Souris portable

Présenté au dernier CeBIT, le Trackman portable sort courant septembre. Il s'agit d'un trackball destiné aux ordinateurs portables, aussi bien adapté aux gauchers qu'aux droitiers. Fourni avec adaptateurs et logiciels, le Trackman sera proposé à un peu moins de 1200 F.

## Apple en chiffres

Quelques chiffres intéressants à propos d'Apple révélés à l'occasion du troisième trimestre de son année fiscale 1991. En effet, les livraisons de Macintosh progressent de 60% par rapport à l'année précédente et le chiffre d'affaires de la société progresse d'un peu moins de 200 millions de dollars. Dernière précision: l'export représente 44% du chiffre d'affaires contre 42% précédemment.

## Sega en course

Véritable tremplin pour la Formule 1, le kart est une discipline sportive en plein essor et possède même son Championnat du Monde qui, du point de vue spectacle, n'a rien à envier aux autres sports mécaniques. Durant 3 jours -du 13 au 15 septembre 1991-, le circuit Alain Prost du Mans verra défiler 140 pilotes dont le but est d'atteindre le titre suprême. Re transmission télé, environ 25000 spectateurs, bref de la grosse artillerie que Sega a décidé de sponsoriser. Pour cette société, l'argument est simple: karting et consoles de jeu sont deux parties intégrantes de l'univers imaginaire des adolescents fans de jeux vidéos.

## La course continue!

A noter que le kart voit une seconde société d'informatique agir en qualité de sponsor. Il s'agit de Komelec (spécialiste des liaisons et des connections) qui s'allie au team Master Kart dans le cadre du Championnat de France de Karting 1991 dont la première manche se déroule le 1er septembre à Lyon.

# ARRETEZ LES FRAIS !

**N'ACHETEZ PLUS A  
N'IMPORTE QUEL PRIX VOS  
LOGICIELS ACCESSOIRES ET  
CONSOMMABLES**

**Au CLUB 25,  
vous bénéficiez  
systématiquement  
de 25% de REMISE  
sur les prix  
habituellement  
pratiqués!**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez VOUS
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1<sup>ère</sup> commande)

**FAITES VOS COMPTES  
ET REJOIGNEZ-NOUS!**

DEMANDE DE  
RENSEIGNEMENTS OU  
D'ADHESION AU CLUB 25

( à retourner à Logiciels Service - CLUB 25  
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER  
Tél: 93 09 67 24 )

Nom Prénom : .....

N° ..... Rue .....

..... Code Postal .....

Ville .....

Ordinateur(s) utilisé(s): .....

ST     AMIGA     AMSTRAD  
 PC     CONSOLE

Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

## Imports CDTV

Bus Plus annonce la diffusion en France d'import US sur CDTV. Au programme, une bonne vingtaine de titres sont dans un premier temps prévus. Au menu, des jeux comme Terminator, Advanced Military System, Battle Chess mais aussi des applications comme World Vista (un atlas) ou l'encyclopédie illustrée Amerherth. Les prix vont d'environ 200 F à un peu moins de 800 en fonction du type d'application.

## Fichiers et Mac

Editeur français bien connu des possesseurs de Macintosh, Winsoft poursuit le développement de sa gamme de produit avec l'annonce de WinFile 1.7 Multi Média. Cette gestion de fichiers possède la particularité de gérer, outre les types de données classiques, des images et des sons. Par le biais d'une carte de digitalisation, elle permet la capture d'images en provenance d'un magnétoscope ou d'un caméscope et l'intégration de celles-ci dans des champs de type image. De la même manière, les champs "sons" associent une illustration sonore à une fiche. Bien entendu, cette fonction tire pleinement parti des microphones livrés avec les Macintosh LC et SI. La configuration de base nécessaire pour assurer le bon fonctionnement de WinFile requiert au moins 2 Mo de RAM et au minimum une version 6.07 du système. Comme le reste de la gamme Winsoft, ce programme est, de plus, entièrement compatible avec le système 7 et dispose des divers perfectionnements propres à ce dernier (aide en ligne, fonction Preview, polices True Type, etc.).

## Des images!

Du 16 au 31 octobre, la FNAC CNIT propose une exposition nommée "Art et images de synthèse". Présentée par Art Scènes, elle propose la présentation des travaux sur ordinateur réalisés par cinq artistes. De plus, cinq débats en rapport avec l'image de synthèse sont prévus. Les sujets abordés seront "Utilisation industrielle de l'image de synthèse" (le 16), "Image de synthèse et communication" (le 17), "Image de synthèse dans la réalisation de fictions et séries pour la télévision" (le 18), "Image

de synthèse dans l'architecture" (le 23) et enfin "Synthèse et arts plastiques" (le 24). Ces débats commenceront tous à 13 H et se dérouleront en présence de professionnels de l'image. Ils se verront complétés par une rencontre avec les artistes exposés (le 26 à 13H) ainsi que par la projection d'images de synthèse.

## Le disque de l'année

Futur Vision annonce la venue d'un vidéodisque nommé "Mémoire de l'année". Au format Laservision/Laserdisc/CD Vidéo, il se compose de deux chapitres. Le premier se compose d'un clip d'environ 35 minutes retraçant, sur fond musical, les événements importants de 1990. Pour sa part, le second offre une banque de 3500 images complétées par des légendes et classées en 14 chapitres. L'accès à ces dernières s'effectue grâce à la télécommande, ce qui constitue une première approche de l'interactivité. Annoncé pour début septembre, ce disque sera proposé à un peu moins de 650 F TTC.

## Plus loin...

La version Macintosh de Sim City se voit complétée par la venue de scénarios complémentaires. Le scénario Villes anciennes propose au joueur de mettre en scène l'Asie antique, l'époque médiévale et le grand ouest sauvage. Le second, Villes du futur, projette l'utilisateur aux Etats-Unis, en Europe ou alors dans une colonie sélénite... A noter que le joueur a la faculté de combiner divers mondes entre eux. Détroit au Moyen Age, San Fransisco lunaire ou autres sont ainsi au programme. Ces scénarios sont proposés, outre-Atlantique à un peu moins de 35 dollars, soit environ 250 F.

## Au coeur du Mac

L'éditeur américain Addison-Wesley annonce la venue du volume 6 de Inside Macintosh. Au programme, la prise en compte des divers "plus" apportés par le Système 7 avec, notamment, de nombreux exemples permettant de les utiliser. De même, l'aspect matériel des choses n'est pas oublié, surtout en ce qui concerne les sons. Bref, un livre avant tout destiné aux programmeurs sur Macintosh dont la venue en France ne devrait pas tarder. Son prix est de 46 dollars, soit environ 300 F.

## Langages et ST

L'éditeur HiSoft annonce la venue de diverses nouveautés pour Atari. Compatible avec la version 5.0 de Turbo Pascal (pour PC), le High Speed Pascal 1.13 se veut le plus puissant langage du genre jamais porté sur ST et TT. Editeur puissant, aide en ligne, bonne vitesse de compilation (20 000 lignes par minute sur ST), il offre un assembleur intégré ainsi que de nombreuses extensions, notamment pour les calculs. Proposé avec un manuel complet, il est commercialisé en Grande-Bretagne à environ 1000 F. Les possesseurs de versions antérieures se voient proposer une mise à niveau pour un peu moins de 100 F. Autre nouvelle en provenance de HiSoft: l'annonce pour la fin septembre de la version 3 de Devpac ST (un assembleur/désassembleur). On nous promet un éditeur multifenêtres, un débbugger plus puissant ainsi qu'un manuel revu et corrigé. A noter aussi la venue prochaine de HiSoft Basic version 2 qui remplace les HiSoft Basic 1 et Power Basic. Au programme, la compatibilité avec le Quick Basic 4 de Microsoft, un support complet des fonctionnalités des STE et TT, etc. Son prix devrait être légèrement inférieur à 1000 F.

## Laser pas chère

Revendeur de compatibles bien connu, Dynamit Computer annonce la venue d'une imprimante laser pour un peu moins de 7000 F. Equipée d'une interface de type Centronics, la OKI 400 L dispose de l'émulation HP Laserjet II et offre 512 Ko en standard (extensibles à 1,5 voire 2,5 Mo). Elle dispose d'un bac d'une capacité de 200 feuilles et imprime à la vitesse de 4 pages à la minute. Elle est de plus garantie un an avec maintenance.

## Bonne configuration

Proposé par Com&Dia, Config Commander permet de gérer les configurations sur PC et compatibles. La diversité des configurations tant logicielles que matérielles complique en effet sérieusement la vie... Config Commander permet donc de choisir les paramètres les mieux adaptés lors du boot de la machine. En outre, il mémorise plusieurs configurations et peut en affecter une à chaque utilisateur.

## AMOS FAIT DES BULLES...

Auteur des listings: JULIEN HOULLIER

Passé de bonnes vacances? En ce qui me concerne, j'ai passé de superbes vacances à Paris (NDLR Hahaha bien fait!). J'ai reçu un tas de lettres, quelques-unes me

disaient "Vive Juju...", mais bon, on va pas s'étaler. Je disais donc, vous me demandez des listings sur Amiga, en particulier en Amos. Ce langage (écrit par François

Lionet, il a réalisé aussi le Stos sur Atari ST), qui a reçu le Tilt d'or décerné au meilleur outil de programmation, a été spécialement conçu pour réaliser des jeux...

## AMOSPHERE SANS T

**Il n'est pas 17H, mais voici quelques listings sur Amiga en Amos. Le premier listing est un vumètre (equalizer) pour vos musiques.**

**Le fichier comportant la musique doit se trouver sur la disquette "amos\_data" et dans le directory "music".**

```

Rem Ce programme accepte de tourner sur un Amiga 512Ko mais
Rem il ne reste qu'environ 30Ko de libre en chip memory !!!
Rem Ceci etant du a la trop grande place memoire de la
Rem musique soundtrack...Dommage pour les autres mais l'ideal
Rem serait d'avoir 1024Ko( soit 1MegaOctet ) ou plus de memoire....
Rem
Rem Cree en 1991 Par Julien Houllier
Rem
Close Editor : Break Off : Hide : Rem coupe "CONTROL + C" et cache souris
Screen Open 0,320,200,16,Lowres : Rem ouvre un ecran de 320x200.
Palette 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 : Rem met toutes les couleurs a zero.
Curs Off : Flash Off : Led Off : Rem coupe le filtre sonore et le curseur
Load "amos_data:music/funkey.abk" : Music 1 : Mvolume 63
Ink 1 : Bar 100,0 To 112,64 : Rem dessin du bob
Get Bob 1,100,0 To 112,64 : Rem capture du bob
Cls 0
Amreg(0)=80 : Rem Ordonnee de depart de chaque equalizer.( - de 137)
Amreg(1)=30 : Rem Vitesse des equalizers.
Amreg(2)=60 : Rem Abscisse de depart du premier equalizer.
Amreg(3)=20 : Rem Espace en abscisse entre chaque debut d'equalizer.
X=Amreg(2)
Y=Amreg(0)
E=Amreg(3)
Ink 2 : Bar X,Y To X+1,Y+14 : Rem dessin du premier equalizer
Ink 3 : Bar X+2,Y To X+10,Y+14
Ink 4 : Bar X+9,Y To X+10,Y+14
Ink 5 : Bar X,Y+15 To X+1,Y+34
Ink 6 : Bar X+2,Y+15 To X+10,Y+34
Ink 7 : Bar X+9,Y+15 To X+10,Y+34
Ink 8 : Bar X,Y+34 To X+1,Y+64
Ink 9 : Bar X+2,Y+34 To X+10,Y+64
Ink 10 : Bar X+9,Y+34 To X+10,Y+64

```

# SESAME

```
Screen Copy 0,X,Y,X+11,Y+65 To 0,X+E,Y
Screen Copy 0,X,Y,X+11,Y+65 To 0,X+E+E,Y
Screen Copy 0,X,Y,X+11,Y+65 To 0,X+E+E+E,Y
Anim Off : Double Buffer
AS=AS+"      AUTotest(Let R1=Vu(R0); If R1=0 eXit else Direct Start)"
AS=AS+"Start: Let R2=R1; Let X=R0*RD; Let X=X+RC; Let Y=RA-R1; Pause;"
AS=AS+"      Move 0,R2,RB; Wait;"
For N=0 To 3
  Bob N,0,Y,1
  Channel N To Bob N
  Limit Bob N,0,Y To 320,Y+64
  Amal N,"Let R0="+Str$(N)+AS
Next N
Amal On
Palette $0,$0,$F00,$C00,$900,$FF0,$CC0,$990,$F0,$C0,$90,$0,$0,$F00,$777
Repeat
Until Mouse Key : Rem attend clic souris
For I=63 To 0 Step -1 : Rem cette boucle diminue
  For T=0 To 100 : Rem progressivement le volume
  Next T : Rem de la musique
  Mvolume I
  Wait Vbl : Rem attend fin de balayage de l'ecran
Next I
Music Off : Amal Off : Direct : Rem coupe l'Amal(AMos Animation Language)
Rem *** C'est la fin du programme ***
```

# DAMIER

**Après une attente insoutenable (15 secondes), vous avez sur votre écran un superbe sol en damier qui bouge... Un très bel effet!**  
**Regardez bien le programme.**  
**Hé oui, c'est bien un cyclage de couleurs.**

```
Screen Open 0,320,256,16,Lowres
Cls 0 : Paper 0 : Flash Off : Curs Off
Pen 1
Palette 0,$99B,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
Print "Please wait..."
Screen Open 1,320,256,16,Lowres
Screen Open 2,320,256,16,Lowres
For ECRAN=1 To 2 : Rem cette boucle dessine le damier
  Screen ECRAN : Rem long !! ( 15 Secondes )
  Screen To Front 0 :
  Cls 0 : Paper 0 : Flash Off : Curs Off : Pen 1
  Palette 0,$FFF
  R=0 : X=5*(ECRAN-1)
  For I=-1000 To 1320
    R=R+1
    If R=4
      R=0
      X=X+1
    If X=11
```

```

        X=1
      End If
    End If
    Ink X
    Draw 160,100 To I,256
  Next I
Palette 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
Next ECRAN
Screen Open 0,320,256,16,Lowres
Cls 0 : Paper 0 : Flash Off : Curs Off : Pen 1
Cls 0
Palette 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
ECRAN=1
Degree
For Y=90 To 180 Step 5
  ECRAN=ECRAN+1
  If ECRAN=3 Then ECRAN=1
  Screen Copy ECRAN,0,256+100*Cos(Y+5),320,256+100*Cos((Y))
  To 0,0,256+100*Cos(
Y+5)
Next Y
Get Bob 1,0,156 To 320,256 : Paste Bob 0,0,$4001
'$754
'$523
Palette 0,$754,$754,$754,$754,$754,$523,$523,$523,$523,$523
Shift Up 1,1,10,1
Do
Loop
For Y=90 To 180 Step 5
  ECRAN=ECRAN+1
  If ECRAN=3 Then ECRAN=1
  Screen Copy ECRAN,0,256+100*Cos(Y+5),320,256+100*Cos((Y))
  To 0,0,256+100*Co Y+5)
Next Y

```

## TELECHARGEZ !

Dès maintenant, vous pouvez télécharger ces listings à partir du serveur 3615 TILT. Pour cela, il vous faut un câble RS-232 via la prise péri-informatique de votre minitel et le logiciel TRANSITY. Vous pouvez commander pour la somme de 25F le logiciel TRANSITY, et pour 100 F le KIT complet (comprenant le logiciel et le câble). Envoyez un chèque (à l'ordre de TILT) à l'adresse suivante:

TILT/ SERVICE MINITEL  
 Kit téléchargement  
 9/13 rue Colonel Pierre Avia  
 75754 Paris Cedex 15

Précisez bien sur quelle machine (ST, Amiga, PC comptible), et quel format de disquette (5"25 ou 3"5).

## BON, JE FILE !

Y a plus de jaloux? la prochaine fois, j'vas vous communiquer une liste de bouquins traitant de divers sujets (d'informatique of course), et bien sûr, où les trouver...  
 Clarkette & Juju

**DES FICHIERS A  
 TELECHARGER  
 SUR 3615 TILT  
 PROTOCOLE TRANSITY**

# Complétez votre collection

## Bancs d'essai

Atari TT	n° 71, p. 31
CDI	n° 69, p. 22
Euro XT	n° 75, p. 30
Game Boy	n° 73, p. 28
	n° 77, p. 31
Konix	n° 65, p. 23
	n° 71, p. 30
Lynx	n° 76, p. 29
Pocket Nintendo	n° 77, p. 31
Sega 16 bits	n° 77, p. 31
Stacy 4	n° 71, p. 31
Super Famicom, Game Gear,	
PC Engine GT	n° 87, p. 82
Supergrafx	n° 76, p. 28

## Dossiers clés

Las Vegas	n° 88, p. 94
Consoles 16 bits	n° 73, p. 100
Cours de dessin	n° 74, p. 98
De l'arcade au micro	n° 68, p. 80
Démos	n° 91, p. 94
Devenir programmeur	n° 67, p. 74
Emulateurs	n° 78, p. 106
Gagner sa vie dans la micro	n° 89, p. 96
Guerre des consoles	n° 81, p. 104
Imprimantes	n° 82, p. 120
Jeux d'aventure	n° 70, p. 94
Jeux d'échecs électroniques	n° 77, p. 86
Jeux de guerre	n° 71, p. 96
Jeux de plates-formes	n° 74, p. 82
Joysticks	n° 80, p. 84
Maîtrisez vos mémoires	n° 73, p. 126
Micro + Futur = CD	n° 83, p. 134
Micro sans accros	n° 86, p. 96
Modem, mode d'emploi	n° 75, p. 88
Musique et micro	n° 76, p. 100
Nouveaux virus	n° 70, p. 110
Ordinateurs et magnétoscopes	n° 71, p. 122
Presse internationale	n° 87, p. 104
Réalité virtuelle	n° 92, p. 96
Salon de la musique 89	n° 71, p. 110
Scanners	n° 90, p. 96
ST, Amiga contre PC ou Mac?	n° 84, p. 140
Les simulateurs de demain	n° 68, p. 88

## Challenges

Conseils de guerre	n° 76, p. 90
Courses de voiture	n° 87, p. 90
Football	n° 80, p. 76
Golf	n° 91, p. 82
Jeux à deux	n° 69, p. 82
Jeux de combat	n° 67, p. 82
Jeux d'exploration	n° 79, p. 76
Jeux de plates-formes	n° 92, p. 82
Jeux de réflexion	n° 90, p. 86
Jeux de rôle	n° 83, p. 114
Les meilleurs jeux d'aventure	n° 88, p. 82
Les nouveaux jeux de combat	n° 86, p. 82
Pilote d'essai sur PC	n° 78, p. 90
Les shoot'em up	n° 76, p. 90
Simulations de combats navals	n° 89, p. 92
Simulations de conduite	n° 75, p. 76
Simulations de Formule 1	n° 77, p. 74
Simulations de sports de ballon	n° 70, p. 88
Simulations de tanks	n° 84, p. 126
Tennis	n° 82, p. 106

## Hits

A-10 Tank Killer	n° 78, p. 61
Advanced Destroyer	
Simulator	n° 88, p. 48
The Adventure of Link	n° 79, p. 51
Aero Blaster	n° 86, p. 40
After the War	n° 76, p. 62
Aldynes	n° 90, p. 66
Alpha Waves	n° 84, p. 88
The Amazing Spiderman	n° 87, p. 59
The Apprentice	n° 82, p. 58
Armour-Geddon	n° 92, p. 62
Atomic Robo-Kid	n° 84, p. 80
ATP	n° 90, p. 61
Augusta Golf	n° 92, p. 60
Awesome	n° 86, p. 56
Battlechess II	n° 84, p. 64
Battle Command	n° 87, p. 64
Battle Squadron	n° 74, p. 44
Battlestorm	n° 89, p. 54
Beach Volley	n° 69, p. 60
Block Out	n° 76, p. 57
The Blue Max	n° 84, p. 78
Booly	n° 91, p. 66
Brat	n° 92, p. 66
Bridge Player 2150 Galactica	n° 78, p. 66
Bruce Lee Lives	n° 76, p. 58
Budokan	n° 74, p. 48
Cabal	n° 73, p. 74
Cadaver	n° 83, p. 72
Captive	n° 84, p. 92
Car-Vup	n° 88, p. 49
Castle of Illusion	n° 88, p. 54
Castlevania	n° 89, p. 58
Centrefold Squares	n° 73, p. 64
Championship Run	n° 89, p. 61
Chaos Strikes Back	n° 74, p. 42
Chase H.Q	n° 74, p. 66
Chess Champion	n° 82, p. 53
Chess Player 2150	n° 73, p. 60
Chip's Challenge	n° 91, p. 60
Colorado	n° 78, p. 59
Combo Racer	n° 78, p. 68
Conqueror	n° 78, p. 64
Continental Circus	n° 74, p. 49
Crack Down	n° 77, p. 54
Crime Wave	n° 86, p. 37
Cyber Lip	n° 90, p. 64
Darius	n° 74, p. 60
Darius Twin	n° 91, p. 56
Dark Century	n° 74, p. 58
Das Boot	n° 84, p. 84
Days of Thunder	n° 83, p. 86
Devil Crush	n° 82, p. 66
Held Hunter	n° 91, p. 64
Dick Tracy	n° 90, p. 58
Disc	n° 88, p. 59
Double Dragon II	n° 74, p. 51
Down Load	n° 81, p. 74
Dragon Breed	n° 86, p. 60
Dragon Strike	n° 81, p. 59
Dynasty Wars	n° 80, p. 54
E-Motion	n° 77, p. 50
Escape from the Planet of	
the Robot Monsters	n° 78, p. 58
ESS	n° 75, p. 49
Eswat	n° 83, p. 65
Extase	n° 79, p. 56
F19 Stealth Fighter	n° 81, p. 70
Fighter Bomber	n° 75, p. 50
Final Fight	n° 88, p. 50
Fire and Brimstone	n° 80, p. 59
Fire and Forget II	n° 84, p. 90
Flight of the Intruder	n° 83, p. 66

Flight Simulator IV et Designer	n° 90, p. 56
Flimbo's Quest	n° 81, p. 66
Flood	n° 81, p. 65
Fly Fighter	n° 86, p. 35
Formation Soccer	n° 81, p. 60
Fred	n° 76, p. 55
Full Contact	n° 90, p. 57
Full Metal Planete	n° 76, p. 52
F29 Reliator	n° 75, p. 59
	n° 79, p. 47
	n° 92, p. 59
	n° 86, p. 36
Genghis Khan	n° 92, p. 53
Ghost Battle	n° 73, p. 70
Ghostbusters II	n° 79, p. 50
Ghosts 'n Goblins	n° 82, p. 56
Ghouls 'n Ghosts	n° 90, p. 59
Go Player	n° 90, p. 63
Gods	n° 90, p. 59
Gold of the Aztecs	n° 82, p. 55
Golden Axe	n° 77, p. 55
	n° 86, p. 48
	n° 88, p. 62
Grand Prix 500 II	n° 80, p. 55
Grandzort	n° 87, p. 53
Great Courts II	n° 84, p. 74
Gunboat	n° 79, p. 52
Le Gunstick	n° 75, p. 56
Gynoug	n° 89, p. 62
Hammerfist	n° 80, p. 58
Hard Drivin'	n° 74, p. 62
Hawaiian Odyssey	n° 75, p. 57
Heavy Unit	n° 76, p. 56
Hill Street Blues	n° 91, p. 58
Hole in One	n° 92, p. 60
Horror Zombies	n° 88, p. 60
Hoverforce	n° 92, p. 54
Icerunner	n° 91, p. 55
Impossamole	n° 79, p. 60
Indianapolis 500	n° 74, p. 64
	n° 82, p. 64
International Soccer Challenge	n° 82, p. 62
Interphase	n° 73, p. 62
Intruder	n° 74, p. 68
Italy 90	n° 79, p. 54
It Came from the Desert	n° 74, p. 46
Ivanhoe	n° 76, p. 54
Jackie Chan	n° 89, p. 52
James Pond	n° 84, p. 72
Jetfighter II	n° 92, p. 59
Jumping	n° 78, p. 72
Jupiter's Masterdrive	n° 86, p. 50
Kalaan	n° 79, p. 48
Kick Off II	n° 81, p. 62
Killing Cloud	n° 91, p. 62
Killing Game Show	n° 83, p. 80
Klax	n° 78, p. 55
Knights of the Sky	n° 86, p. 34
Legend of Hero Tonma	n° 90, p. 72
Lemmings	n° 89, p. 50
LHX Attack Chopper	n° 78, p. 60
Life and Death II, the Brain	n° 88, p. 57
The Light Corridor	n° 84, p. 61
Links : The Challenge of Golf	n° 89, p. 60
Loom	n° 78, p. 70
Lorna	n° 90, p. 62
Lost Dutchman Mine	n° 77, p. 56
Lotus Esprit Turbo Challenge	n° 83, p. 90
Manchester United	n° 77, p. 60
Mrchen Maze	n° 88, p. 55
Mean Streets	n° 86, p. 44
Mega Man 2	n° 89, p. 53
Merchant Colony	n° 91, p. 54
Metal Mutant	n° 91, p. 53
Mickey Mouse : Castle of Illusion	n° 87, p. 61
Midnight Resistance	n° 82, p. 78
Midwinter	n° 76, p. 68
Midwinter II, Flames of Freedom	n° 89, p. 56
M1 Abrams Tank Simulation	n° 78, p. 54
Moonwalker	n° 83, p. 70
Mystic Defender	n° 80, p. 62
Navy Seals	n° 86, p. 52
New York Warriors	n° 84, p. 82
Ninja Spirit	n° 81, p. 68
Ninja Warriors	n° 75, p. 53
North and South	n° 73, p. 50
Oil Imperium	n° 73, p. 52
Operation Thunderbold	n° 75, p. 51
Over the Net	n° 86, p. 38
Pang	n° 82, p. 60
Panza Kick Boxing	n° 84, p. 60
PC Globe	n° 74, p. 54
Pick'n Pile	n° 86, p. 58
Pinball Magic	n° 75, p. 60
Pipe Mania	n° 77, p. 57
Plague	n° 81, p. 80
Plotting	n° 80, p. 53
The Power	n° 90, p. 65
Powermonger	n° 83, p. 82
P47	n° 76, p. 64
Prehistorik	n° 92, p. 57
Prince of Persia	n° 84, p. 74
Puzznik	n° 84, p. 96
Quadrel	n° 87, p. 55
Quartz	n° 74, p. 50
Quick and Silva	n° 92, p. 56
Railroad Tycoon	n° 79, p. 62
	n° 77, p. 61
	n° 78, p. 56
Red Baron	n° 88, p. 53
Revenge of Shinobi	n° 81, p. 63
Rick Dangerous II	n° 82, p. 74
Robocop 2	n° 86, p. 41
Rygar	n° 80, p. 56
Saint Dragon	n° 83, p. 88
Shadow Dancer	n° 87, p. 54
Shadow of the Beast II	n° 82, p. 76
Shadow Warriors	n° 81, p. 76
Sherman M4	n° 75, p. 48
Sideshow	n° 76, p. 60
Silent Service II	n° 82, p. 50
Silkworm	n° 68, p. 42
Sim City	n° 71, p. 70
Sim Earth	n° 89, p. 64
Simulcra	n° 82, p. 54
688 Attack Sub	n° 68, p. 43
Sliders	n° 84, p. 76
Space Ace	n° 75, p. 54
Speedball II	n° 86, p. 42
Spherical	n° 68, p. 48
Spindizzy Worlds	n° 87, p. 60
Stormlord	n° 68, p. 53
Stormtrooper	n° 67, p. 55
Strider	n° 83, p. 78
The Strider	n° 70, p. 62
Stunt Car	n° 70, p. 60
SU-25 Soviet Attack Fighter	n° 83, p. 64
Super Mario Bros II	n° 67, p. 45
Super Monaco Grand Prix	n° 82, p. 72
Super Off Road	n° 84, p. 70
Super Volleybal	n° 82, p. 80
Super Wonderboy in	
Monster Land	n° 73, p. 68
Superstar Soldier	n° 82, p. 52
Swap	n° 87, p. 62
Switchblade	n° 74, p. 56
Switchblade II	n° 92, p. 50
SWIV	n° 89, p. 59
Team Suzuki	n° 87, p. 56
Team Yankee	n° 87, p. 57
Tennis Cup	n° 77, p. 48
Test Drive II	n° 67, p. 49
Thunder Chopper	n° 69, p. 45
Thunder Force III	n° 81, p. 58

Thunderstrike	n° 80, p. 60	Keef the Thief	n° 74, p. 117
Tie Break	n° 79, p. 46	King Quest V	n° 88, p. 108
Tiger Heli	n° 77, p. 58	Kingdoms of England	n° 71, p. 138
Tilt	n° 91, p. 52	The Kristal	n° 68, p. 123
Time	n° 75, p. 55	Kult	n° 67, p. 96
Toki	n° 88, p. 58	Legend of Djel	n° 69, p. 112
Tournament Golf	n° 89, p. 55	Legend of Faerghail	n° 80, p. 110
Tower of Babel	n° 76, p. 70	The Lord of the Ring Vol.1	n° 88, p. 110
Toyota Celica	n° 86, p. 54	Lords of the Rising Sun	n° 67, p. 92
Triple Battle F1	n° 76, p. 61	Manhunter 2	n° 71, p. 136
3D Pool	n° 69, p. 50	Maupiti Island	n° 78, p. 116
Turrican	n° 79, p. 53	Megatraveller 1	n° 83, p. 150
Turrican II	n° 88, p. 51	Mokowe	n° 88, p. 112
Tusker	n° 75, p. 58	Murders in Space	n° 84, p. 152
TV Sports Basketball	n° 77, p. 52	Obitus	n° 89, p. 108
Ufo	n° 73, p. 58	Operation Stealth	n° 80, p. 113
Ultimate Ride	n° 84, p. 62	Ooze	n° 71, p. 140
Unreal	n° 80, p. 52	Personal Nightmare	n° 69, p. 116
Vaxine	n° 87, p. 52	Phantasy Star II	n° 84, p. 154
Venus	n° 81, p. 78	Pirates	n° 70, p. 128
Verytex	n° 91, p. 57	Prophecy	n° 68, p. 124
Vette	n° 74, p. 47	Quest for Glory II	n° 86, p. 106
Vigilante	n° 68, p. 55	Rings of Medusa	n° 80, p. 112
Vindicators	n° 67, p. 48	Rise of the Dragon	n° 89, p. 106
Voyager	n° 67, p. 52	Saga	n° 88, p. 112
Wall Street	n° 77, p. 53	Savage Empire	n° 87, p. 115
Wardner	n° 92, p. 51	SDaw	n° 88, p. 112
Welltris	n° 81, p. 61	Search for the King	n° 82, p. 134
West Phaser	n° 71, p. 66	The Secret of Monkey Island	n° 82, p. 136
Wing Commander	n° 83, p. 76	Shogun	n° 69, p. 114
Wing Commander :		Space Quest III	n° 68, p. 120
Secret Missions II	n° 92, p. 52	Space Quest IV	n° 90, p. 106
Wings	n° 82, p. 68	Starflight	n° 76, p. 109
Wolfpack	n° 80, p. 50	Starflight II	n° 77, p. 96
Wonder Boy III	n° 71, p. 76	Star Vega	n° 78, p. 118
X-Out	n° 75, p. 52	Super Hydride	n° 83, p. 146
Z-Out	n° 86, p. 46	Sword of Vermilion	n° 88, p. 106
		Swords of Twilight	n° 73, p. 142
		Tangled Tales	n° 76, p. 108
		The Third Courier	n° 80, p. 115
		Ultima VI	n° 78, p. 119
		Les Voyageurs du temps	n° 70, p. 126
		Wizardry VI :	
		Bane of the Cosmic Forge	n° 91, p. 104
		Wonderland	n° 86, p. 104
		Xenomorph	n° 79, p. 100
		Y's	n° 82, p. 138

## SOS Aventure

Bard's Tale III	n° 86, p. 109
B.A.T.	n° 74, p. 121
Battlemaster	n° 84, p. 156
BattleTech II :	
Crecent Hawk's Revenge	n° 87, p. 114
Betrayal	n° 90, p. 107
Bloodwych	n° 70, p. 132
Buck Rogers :	
Countdown to Doomsday	n° 87, p. 112
Centurion, Defender of Rome	n° 92, p. 104
Champion of the Raj	n° 92, p. 106
Champions of Krynn	n° 81, p. 126
The Colonel's Bequest	n° 77, p. 94
Conquest of Camelot	n° 79, p. 102
Countdown	n° 89, p. 104
Crystals of Arborea	n° 88, p. 111
Damocles	n° 81, p. 128
The Dark Heart of Uukrul	n° 91, p. 106
Death Knights of Krynn	n° 91, p. 108
Déjà Vu II	n° 67, p. 90
Dragonflight	n° 83, p. 152
Dragon Wars	n° 74, p. 154
Dragons Breath	n° 76, p. 110
Dragons of Flame	n° 75, p. 100
Drakkhen	n° 75, p. 106
Elvira	n° 88, p. 104
Explora III	n° 86, p. 107
Eye of the Beholder	n° 90, p. 104
Fétiche maya	n° 73, p. 138
The Final Battle	n° 83, p. 148
Final Command	n° 76, p. 107
Fire King	n° 73, p. 144
Gold Rush	n° 65, p. 105
Hard Nova	n° 88, p. 107
Hero Quest	n° 92, p. 107
Hero's Quest	n° 74, p. 114
Hillsfar	n° 67, p. 95
Hound of Shadow	n° 73, p. 140
Iceman	n° 79, p. 130
The Immortal	n° 82, p. 132
Indiana Jones et la dernière	
croisade	n° 70, p. 130
Infestation	n° 77, p. 97
Iron Lord	n° 74, p. 116
Journey	n° 68, p. 122

## Hors séries

Guide 1990	n° 72S
Guide 1991	n° 85H
Micro jeux : 160 pages de listings	n° 1

## Solutions

Citadel	n° 71, p. 144
Dungeon Master	n° 61, p. 148
	au n° 67, p. 100
Elvira, Mistress of the Dark	n° 92, p. 112
Fétiche maya	n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last	
Crusade	n° 77, p. 101
Last Ninja	n° 67, p. 100
Leisure suit Larry III	n° 89, p. 112
Lemmings (codes)	n° 91, p. 113
Loom	n° 90, p. 113
New Zealand Story	n° 73, p. 150
Operation Stealth :	
Secret Defense	n° 87, p. 120
Populous	n° 79, p. 110
	et n° 80, p. 120
Shadow of the Beast	n° 75, p. 106
Space Quest III	n° 90, p. 110
Targhan	n° 68, p. 129
	n° 69, p. 120
Ultima VI	n° 88, p. 114
Les Voyageurs du temps	n° 78, p. 122
	n° 79, p. 106
Zack Mc Kracken	n° 68, p. 129
	du n° 74, p. 122

## LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

2° sens (Le)	ST	90	Iron Sword	Nintendo	81
Add Motion	Mac	98	Jack Nicklau's Courses Disk	Amiga	90
ADI Passage	ST, PC	46	Je m'éveille en jouant		
Adventure Islands	NEC PC Engine	82		ST, PC, CPC, Amiga	46
Alien Storm	Megadrive	76	Ka-Ge-Ki	Megadrive	82
Alive	CPC	90	Keys to Maramon	PC	122
Armaeth I	PC	116	Kick Off 2 Winning Tactics	Amiga	81
Armour-Geddon	ST	78	King Quest I	Amiga	90
Art de la guerre	PC	90	King's Bounty	Megadrive	86
Ball Game	ST, Amiga	84	Kult	PC	90
Bandit Kings of Ancient China	Amiga	110	Life and Death	Amiga, ST	79
Beast Busters	Amiga	80	Logical	Amiga	63
Belote (La)	ST, PC, Amiga	42	Lords of Chaos	Amiga	120
Bill and Ted's Excellent Adventure	Amiga	80	Magic Candle	PC	122
Billard Simulator II	ST	78	Manchester United Europe	Amiga	88
Block Out	Megadrive	86	Many Faces of Go	PC	66
Booly	CPC	90	Mario Andretti's Racing Challenge	PC	76
Burai Fighter	Gameboy	81	Martian Dreams	PC	111
Cadaver - the Payoff	Amiga	120	Marvel Land	Megadrive	56
Calcul Primaire	ST	45	Medieval Warrior	Amiga	81
Centurion : Defender of Rome	Megadrive	120	Mega lo Mania	Amiga	108
Challenge Golf	Amiga	76	Mercs	Amiga	88
Chaos in Andromeda	Amiga	122	Mighty Bombjack	PC	90
Charge of the Light Brigade	ST	77	Moon Base	Amiga	78
Cohort : Fighting for Rome	PC	120	Nobunaga's Ambitions II	PC	113
Colonel's Bequest	ST	90	Nord et Sud	PC	90
Compil (La)	CPC	90	Onslaught	Megadrive	55
Croisière pour un cadavre	Amiga	117	Opération Desert Storm	PC	90
Cybernetic Ranger	PC	79	Outzone	Amiga	90
Démo construction Kit	ST	92	R Type II	Amiga	59
Deuterios	Amiga	60	RB II Baseball	Amiga	57
Dino Wars	Amiga	79	Rédacteur (Le) 3.15	ST	95
Dr. Mario	Gameboy	82	Renegade Legion Interceptor	Amiga	120
Dragon Ninja	Nintendo	86	Secret of the Monkey Island	Amiga	122
Draughts	ST	77	Shanghai II, Dragon's Eye	PC	90
Echo Phantom	ST	82	Shoot Hit	ST	90
England Championship Special	Amiga	88	Sim City, Architecture 1	Amiga	90
Eternal City	NEC PC Engine	78	Sonic the Edghehog	Megadrive	68
Exile	Amiga	84	Sorcerer	PC	90
F-1 Race	Gameboy	80	Sound Master II	PC	96
F14 Tomcat	PC	80	Super Soccer Challenge	ST	76
F15 Strike Eagle II	ST	90	Team Suzuki Trainer Disk	Amiga, ST	90
Frenetic	Amiga	84	Terminator 2	Amiga	72
Gauntlet II	Nintendo	77	Tom Clancy, Cardinal		
Gauntlet III	Amiga	61	of the Kremlin	Amiga	122
GP Tennis Manager	Amiga	90	Vocabulearn	PC	46
Halls of Montezuma	Amiga	86	Volumm 4D 2.0	Amiga	96
Hatris	NEC PC Engine	88	World Championship Soccer	PC	90
Heart of China	PC	106	Wreckers	Amiga	64
Hit Sports	CPC	90	Yeager Combat	PC	52
Hunter	Amiga	114	Zero Wing	Megadrive	53
Hydra	CPC	90	Zork III	PC	90

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement,  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à Tilt  
à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Attention, les premiers numéros, jusqu'au numéro 74, sont épuisés.

**Je désire recevoir les numéros suivants :**

Nombre de numéros  Somme totale   
Je vous adresse la somme de 25 F pour  
chaque numéro par :

chèque  mandat  à l'ordre de Tilt.

NOM : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

C.P./Ville : \_\_\_\_\_

Délai d'expédition : 6 semaines.





## APPLE

Vds IIE + écran mono. + joys + 3 cartes ext. + environ 150 D7 + livres IIE. Régis GAMBINI, 35, bd Joseph-Bœuf, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.04.37 (le soir).

Vds 2C, mon. coull., joy, souris, nbx jx et util., manuel. Px : 2 500 F. Yannick HULTEAU, 3, avenue des anciens Combattants d'Afrique du Nord, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.63.07 (ap. 17 h).

Vds 2C 384 Ko + lect. ext. + log. + doc. + souris : 2 000 F à déb., impr. Seikosha : 2 000 F à déb. Michel LE JEUNE, 6, rue Louis-Guilhoux, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.50.10.

Vds IIGS 1, 2M, coull., dr. 5 1/4 + très nbx disk à 10 000 F. A500 en cadeau eq. Midi + jx + prise péri. Philippe COLLOTTE, 2, avenue Château-d'Eau, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.64.09.

Vds carte mém. 128 Ko pour Apple2. Px : 100 F. Cédric TABONI, dlm, domaine du Chant du Coq, Saint-Vraint. Tél. : (16-1) 64.56.16.06.

Vds Impr. Imagewriter Apple mono : 900 F à déb. et moni. écran vert : 800 F à déb. Emmanuelle, Paris. Tél. : (16-1) 42.45.88.54.

Vds ou lect. IIGS ctre synthé Roland D20 ou Korg M1 (il y a moni., lect. + 25 jx). Philippe COLLOTTE, 2, avenue Château-d'Eau, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.64.09.

Vds lect. 3 1/2 ZGS : 800 F, câble IIC/minitel (détecteur appels) : 100 F, carte stéréo Digit ZGS : 900 F. Gérard KARCENY, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.75.03.

Vds IIE 80 col., parfait état + écran mono + 200 D7 + Appleworks + manuels, docs : 2 500 F (à déb.). Arnaud NGUYEN, 194, rue du Château des Rentiers, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.31.25.

Vds émül. Mac Amxill pour A500 + roms + drive Apple, gar. 8 mois, état neuf, le tt : 3 000 F. Raphaël DE-PAVA, 17, rue Michel-ange, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.04.75.

## ATARI

Vds 520 STF + souris + joy + péri. + env. 50 jx + nbx utilit. Px : 2 500 F. Guillaume PROSPER, 43, rue de Dunckerque, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.20.67.

Vds 520 STF DF (New Rom) + Nbx jx + souris + joy + tapis + disques vier. + ouvrages : 2 100 F (TBE). Olivier DIOT, 169, rue d'Aleisa, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.37.91.

Vds 520 STE + Mon. coull. + lect. Ext. 3 1/2 + livres + 50 disks + nbx joy + jx + Revues : 4 500 F. Olivier SABATIER, 62, rue Saint-Roch, Bât. B, 31000 Toulouse. Tél. : 63.54.82.84 ou 61.32.71.07.

Vds ou éch. jx pour 520 ST (Last Ninja 2, Pirate 90, Shadow Warriors, Ferrari Formula One). Serop POLADIAN, 1, allée des Ecoles, 93110 Rosny-sous-Bois.

Vds 520 STF/DF + moni. coull. + nbx jx + joy + souris : 2 500 F. Edouard DESGREZ, 59, rue Chauveau, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.47.90.71.

Salut ! vds sur STF/STE plein de jx. Ecrire pour liste (300 Softs). Vds aussi Titl : 10 F ! Damien DUESNES, 24, rue Robert-Schuman, 59700 Marcq-en-Barœul.

Pour ST orig. : The Hound of Shadow/3 disk : 100 F. Crazy Cars 2/disk : 50 F, F1/51 disk : 50 F ou 175 les 3. Bertrand, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.10.29.

Vds jx sur ST à 95 F (Speed Ball 2, New-Zealand Story, Midnight, Résistance. dem. liste. Lim Vitou NAM, 4, rue Paul-Bourget, résidence Orée du Parc, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.28.63.

Stop ! vds 520 STE avec 2 super joys + env. 70 jx (Monaco GP, Kickoff II, un Squadron) ach. : 6 000 F. Px : 4 000 F. Grégory FITOUSSI, 33, rue des Pierrieres, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.83.54.

Vds pour STF orig. Cadaver F120, Powermonger, F120, Captive F120, Ultima V F150 + port. Richard VINCONNEAU, 280, route de St-Trojan, Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.

Vds lect. 5 1/4 Kumana pour ST + D7. Px : 1 000 F. Thierry LASSALLE, 12, Square Einstein, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.79.41.20.

Vds 1040 STF + souris + 2 jos. + nbx logs px à déb. Cher. contacts Amiga. Loïc GUILLERM, 35, rue Camelinet, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.20.65.

Vds 520 STF DF + jx (Lotus + Powermonger + Speedball 2) + GFA + le réducteur + Quartet + Degas + souris + Périel : 2 750 F. Gwenael BAETENS, 4, rue Renoir, 59790 Ronchin. Tél. : 20.85.10.58.

Vds STF TBE + souris + joys + tapis + péri. + 150 disk + nbx livres : 2 000 F. Stephan RHODE, « La Germinière », 65150 Bize. Tél. : 62.39.71.41.

Vds Shadow Of The B. sur STE. : 150 F (orig.) (ach. : 250 F). Sébastien SODDU, 30, rue St-Ferjeux, 88800 Hareville. Tél. : 29.08.48.66.

Vds 520 STF nvelles Rom + mon. coull. SC 1425 + souris, 2 joy, 50 disc. TBE : 3 300 F, poss. colis. Philippe SOC-

BEYRAND, 147, rue de Villemontais, 42300 Roanne. Tél. : 77.67.03.56.

Vds jx pour ST (Maupiti, Indv. Zak, Sim City) de 100 F à 75 F. Nicolas GASCOIN, 15, rue Saint-Antoine, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.09.97.

Vds AT286 Copam, Ram 1 Mo, DD 20 Mo, lect. 1,2 Mo et 1,44 Mo + Dos 4 + souris + doc, 1 an : 8 000 F (ach. : 13 000 F). Vincent LARROUMETS, 11, Impasse Marcel-Pagnol, 30100 Alès. Tél. : 66.86.23.81.

Vds nbx 520 STE (F29, Xenon 2 etc.) : 35 F/disk. Liste sur dem. Ecrivez ! Christophe GENDRY, Les Groies-Andard, 49800 Tréléazé.

Vds pour ST : Turbo Out Run, Beach Volley (120 F), Out Run (75 F). Jean-Christophe BALSAN, 78, rue d'Italie, 13006 Marseille. Tél. : 91.48.75.69.

Vds pour ST. ST Dragon (orig.) avec bte, badge et poster : 150 F. Stéphane DELSAUX, 3, résidence Bufon, rue Louis-Breguet, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.58.94.

Vds jx ST-E : Populous, Sim City, Strider, Beach Volley, Millennium 2, etc. entre 100 et 150 F. Anne-Marie LACAVE, 33.000 Bordeaux. Tél. : 56.04.32.36.

Vds orig. ST Super Monaco GP : 150 F, Toyota GT Rally : 100 F Klax : 30 F, Powermonger : 150 F. André PATRICK, 8, place Sainte-Genève, 77760 La Chapelle-La-Reine. Tél. : (16-1) 64.24.34.43.

Vds jx, util. pour Atari ST à T. b. px. Liste ctre 1 tbre. Rép. ass. Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Lussan.

Vds jx, util. à très bas px sur Atari. liste ctre 1 tbre. Rech. Musics Soundtrack. Env. liste. Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Lussan.

1040 ST + lect. 5 M + Freeboot + jx + Bekertext, Calcomat, Pectrum, Signumect. Px affaire : 4 000 F. Patrick GENOTTE, 25, allé Valéry-Larbaud, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.02.08.

Idéal ! vds 520 STF + mon. coull. 2 joy, souris, nbx jx, 10 D7 vierges : 3 200 F. Thomas BESCHI, 5, av. du Lac, 78121 Crepsieries. Tél. : (16-1) 30.54.42.93.

Vds jx ST et Amiga. Bas prix. Ach. disk. av. à 2,50 F. Simon POIDEVIN, « Le Passove », 22640 Pleneux-Jugon. Tél. : 96.30.20.03.

Vds jx : ST/E Maupiti Island : 100 F, Ivanhoé. Jx Méga-drive WBoy 3, Alex Kidd : 200 F. Jx Gameboy Robocop. Marc PETITIER, 12, rue du Gros chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.

Vds orig. pr ST : Sherman M4, Tennis Cup, Inter Soccer Challenge, 120 F pce ou 300 F le tt. Loïc COULON, 22, rue de Lisbonne, 59400 Cambrai. Tél. : 27.74.85.07.

1040 STE + écran coull. + HD 30 Mo + Emul. PC Superchargeur 1 Mo + jx + joys : 10 000 F. Pierre WARNAN, 25, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.70.55 (ap. 18 h).

Urgent ! Affaire, vds 1040 STE, TBE + jx : 2 400 F ! N'hésitez pas ! Bob OLIVIER, 18, rue Lambrailard, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.48.40.

Vds jx ST (Strider, Rick, Targhanne, Metal, M, Phoenix, Indv., Roboc DP1, Satan) l'un 200 F à déb. Julien BELCOUCQ, 15, rue du Bocage, 55290 Billaquefort. Tél. : 56.57.18.81.

Vds 1040 STF moni. coull., souris, T nbx jx, util. bte rang. : 3 500 F. Thierry GRILLOT, 118, rue Bernard-Gante, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 48.54.07.58.

Vds orig. sur ST 60 jx à 80 F (Maupiti, Island, Kick Off2, Great Court), François MARCHAND, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.11.59.

Vds orig. pour ST (B + N) Strider - Crazy Car2 - R. Dangerous, Seuck, Justicier, Vainqueurs, Precious Metal, V. Killer, etc. de 80 à 140 F. Laurent BIANCHI, 29, av. col. Colonna d'Ornano, Imm = Mon rêve », 20000 Ajaccio. Tél. : 95.22.57.13.

Vds 520 STF + Divers accessoires : 1 700 F. Alexis NICOL 2, allée des Monts-D'Olmes, 31770 Colomers. Tél. : 61.78.78.58.

Vds nbx jx pour ST dem. liste. Frédéric DEVAUX, 285, rue des Bois-Blancs, 59000 Lille. Tél. : 20.09.32.82.

Vds 520 STE + 2 man. + souris + 50 disks (util., jx) + doc. Etat neuf : le tt. : 2 800 F. Christophe CALLANT, 19, rue du Maréchal-Mortier, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.76.12.24.

Vds 520 STF + 520 ST sans lect. + souris + moni. coull. + 30 jx orig. + Doc + livres le tt. : 4 500 F. Olivier BACONNIN, 53, rue de la Chapelle, 25420 Courcelles-Les-Montbellard.

Vds 520 STF/DF + souris (neuve) + câble pér. + livres + jx. Px : 2 700 F. Frédéric MARCHE, 7, av. Ronsard, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.36.44.

1040 STE + mono + souris + 1 man. + jx : le tt : 3 800 F. Alexandre LE GALLAIS, 40, rue des Entrepreneurs, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.61.90.

Vds 520 STF + 1 Mo + TV coull. + Phaser + Tapis + Housse + Joys + btes rgt + docs + mags + mbl et Inver-face + nbx

disks : 4 800 F. Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08.

Vds 520 STE 90 TBE, avec souris + joys + bte rang. + nbx jx. Px : 3 900 F. Christophe JORY, 11, allée Rosalie, Le Barceuleu, 91940 Les-Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.33.28.

Vds 520 STF/DF + souris + joys + nbx jx (env. 50) le tt : 2 000 F. Christophe CURTO, 19, rue des Lionnettes, 95210 Saint-GRATIEN. Tél. : (16-1) 39.89.76.39.

Vds 520 STF ext. Etat + souris + tapis + livres + 1 joy + nbx jx : 2 000 F. Pascal GAILLARD, 49 bis, rue du Docteur Roux, Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.83.96.09.

Vds ext. MEM STE, 2 X 256 Ko (Sim) : 200 F + Delux Paint 3 ST : 350 F (Doc. + bte). André SCHELCHER, 62, rue Hugwald, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.66.43.48.

Vds mon. Atari coull. Stréck SC 1435 tt neuf emb. orig. px except : 2 190 F. Bernard GROLEAU, Bt. B3, avenue Tubingen, 13090 Aix-en-provence. Tél. : 42.20.60.78.

Vds orig. ST, Maupiti, Bat. Loom, Indv, Operation Stealth, Drakkhon, Captive etc. Emmanuel CAUSE, 169, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.20.78.

Les meilleurs logs du Dom. pub. à px sympa pour votre Atari. Dem. notre super catal. DOM'PUBS DIFFUSION, Résidence du Parc-Les-Doisiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.06.04.46.

Vds urgent 520 STF/DF + péri. + 100 jx + souris + tapis + Free Boot + copieurs + manuel + joys. Px : 2 500 F à déb. Mickael BANDIERA, 40, av. Secrétan, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.08.58.

Vds 520 STF mon. coull. SC 1425, souris, 20 jx GFA 202 TBE avec emb. : 3 350 F. Jean-David COUSSON, 11, rue les Thuyas, 58300 Decize. Tél. : 86.25.29.18.

Vds 1040 ST - 2500, FF, écran coull. SC 1425 - 1500, FF, Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.87.23.15.

Vds jx : sur ST, Black Tiger : 100 F. Operation Stealth : 150 F sur TO8. To9, Brain Power, Bobo, Inzougod + autres. Philippe GERBER, 29, rue des Genêts d'or, 72250 Brettes-Les-Pins. Tél. : 43.75.94.87.

Vds 520 STE DF NR + FBoot + Bte + Oq.orig. + disks + jost. TBE : 2 300 F. Sylvain LEBLANC, 3, allée des Roitelets, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.49.54.

Vds : serveur RTC 8 voies complet Ordi At 286 + 6 Mo. dems + écran + DD42 + Serveur log. Servatol. Px : 45 000 F. Luc LIEGAR, 22, av. Jean-Jaurès, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.60.64.74.

Vds 520 STF (nvelles Rom) + 200 jx + util. + joy + Freeboot : 3 500 F (à déb.) + 30 jx NEC : 150 F. Francisco MATIAS, 12, place du Commerce, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.70.36.

Vds nbx jx (Cart) pour 800 XL/XE : 100 F (pce) + lect. K7 nbx K7 : 300 F. Vincent TIMMERMAN, 79, rue du Hem, 59310 Auchy-Les-Orchies. Tél. : 20.61.64.12.

Vds 520 STF coull. + 2 joy + 60 jx (orig.) DM, CSB ; Indv Av ; Xen 2 ; Maupiti ; Op Stealth etc.) ach. : 1 500 F. Cédé : 2 900 F. Alaric AURIACH, 106, Quai de Tournis, 31000 Toulouse.

Vds 520 STF + 40 jx + util. Studio, T.txt + joy + souris. Px : 2 200 F + DS mon. 1425 SC, Atari, px : 2 000 F. Mathieu HERTAUT, 14, rue du Bertel, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.35.55.

Vds sur STE Turbo Challenge : 150 F, assembleur et compil. GFA 3 0 : 170 F. Chacun. Nicolas VAN BEEK, Saint-Paul, 1, rue des Ouges, 60550 La Chapelle-aux-Pots. Tél. : 44.82.20.18 (ap. 19 h).

Vds ST 1040 + nbx jx 20 D7 + souris + tapis + câbles TBE : 2 200 F (poss. d'avoir le moni.) (rég. Alsace). Fabrice GUILLAUME, 3, rue des Hironnelles, 67150 Hindsheim. Tél. : 88.64.93.89.

Vds pour ST orig. : Cadaver : 210 F, Op. Stealth : 180 F, Midwinter : 150 F, Maniac Mansian : 125 F + Mag Gen 41 : 250 F. Aubin TORCHEUX, 7, rue des Commères, 78310 Coignères. Tél. : (16-1) 34.61.64.20.

Vds 1040 STF mono + lect. 5 1/4 + Handy Scanner + log. PAO + télécharg. + jx + livre Dupl : 6 500 F. Mathieu VERON, Le point du Jour, Ct. Castetarde, 64300 Orthez. Tél. : 59.69.29.10.

Vds STF 1+ Microts + drive ex 5 1/4 + imp. Star Lcjo + jx + joy + livres + câbles. Px : 2 900 F. Chittouma SANANIKONE, 4, Hameau des Hironnelles, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.84.77.36.

Vds 520 STF + 60 D7 + joys + souris : 1 800 F + MSX + 14 cart. : 990 F. val. : Atari : 4 000 F. val. : MSX : 3 500 F. Cédric BARRIERE, 58, rue des Souvats, 77400 DAMPHART. Tél. : (16-1) 60.07.47.24.

Vds 1040 STE + impr. Moni. coull. jx + joy + util. : 5 800 F. Fabien DJURIZOT, 6, rue Edgar-Quinet, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.45.41.

520 STF + 2 joy + jx 300 + souris + livres + 3 btes rang., 1 prise péri. + sélect. de F. : 4 000 F. Bruno PAVIS, 40, bd Mostaganem, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.

Vds 520 STDF + 85 jx et util. + mon. coull. + souris + man. :

4 000 F. Patrick VUCCINO, 6, rue du Plat, 69002 Lyon. Tél. : 78.38.14.84.

Vds jx ori. (F19, Battle of B. etc.) à px raison. pour STF. Olivier PELTIER, 7, rue du Javelot, Tour Sapporo, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.05.30.

Vds 520 STE + Desserte + Starter Paqr + 26 jx + Textomat, Calgomat, Datamat. Px : 3 800 F. Cyrill CLAIRE, 27, rue Rocca, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.82.85 (ap. 17 h).

Vds 520 STE + moni. coull. + joys. + jx (peu servi). Px intér. Vds K7 et magazines Amstrad. Laurent CHEVALIER, 24, rue du 6 juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.

Impr. Laser SLM 804, TBE : 5 000 F. D. dur amovible 44 Mega + 2 cart. S/gar. : 5 200 F. Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.03.95.

Vds 520 STF + SC 1425 + joys + souris + jx (qu des Hits) + util. + bte rang. TBE. à déb. Emmanuel PADRA, 15, rue Abbé Lemir, 76100 Rouen. Tél. : 35.62.97.19.

Vds 520 STF + mon. coull. + joys + souris + nbx jx (bat - Populous Explora etc.) : 3 500 F. Laurent TAILLAGE, 7 bis, allée des Marronniers, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.84.13.

Vds ou éch. jx sur ST cher. : Devil Crush, Eye Of the Beholder. J.-Charles DEMAIZIERE, rue Paul-Durand, 38110 La-Tour-du-Pin.

Urgent ! vds 1040 STF + mon. coull. SC 1425 + man. + utilit. + jx + Demos + Freeboot. Matériel TBE de 05/89 : 4 800 F. Cyrille GALAN, 13, résidence Raymond-Havez, 59178 Hasnon. Tél. : 27.26.67.30.

Vds 520 STF + jx + revus + souris + man. : 50 disks : le tt cédé : 2 500 F. Cyril CERMAN, 7, allée Saint-Martin, 94420 Le-Plessis-Trévise. Tél. : (16-1) 45.94.12.61.

Vds 520 STE + extension 512 Ko + mon. coull. + Freeboot + filtre écran + 1 joy + 60 disk + 4Pleur : 4 000 F tt neuf. Frédéric GARCIA, 10c, rue des Peupliers, 91490 Ville-neuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.44.01.

Urgent ! vds 1040 STF + SC 1425 + 60 D7 + orig. + joys + 20 ST Mag + 20 Atari Mag. : 4 800 F. Laurent GITTON, 95 b, av. Henri-Barbusse, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.31.83.

Vds 520 STE : 2 300 F + 250 jx à 30 F l'un + 5 F par dis. en plus + Exp. jx à 2 disc : 35 F. Stéphane SOTO, 18, rue Carpendeguy, 34500 Béziers.

Vds 1040 ST : 2 500 F. Moni. coull. : 1 500 F. Imp. : 1 500 F. Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.87.23.15 (Issez sec. abs.)

Super DP 520 STF demander J'y Super jeu d'Arcade déja nbx exemplaires vendus à travers l'Europe : 20 F. Jean-Claude MASSET, 8, rue Henri-Dunant, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.02.97.

Vds 520 STE + 1 Mega (gar. 1 an) + 2e lec. Cumana (3 1/2) + imp. Lcjo coull. (gar. 1 an) + orig. Px à déb. Bruno. Tél. : (16-1) 64.04.59.21.

Vds 1040 STE + mon. coull. SC 1224 encore ss gar. peu utilisée + orig. + joy à déb. : 5 000 F. Hocine BELKACEM, 2 bis, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.75.29.

5 prg utilit. GFA 30, dessins Fichiers, Sprites, synthé, etc. pour STF/STE env. ctre : 100 F chq. Rémy, 56, rue Léon-Bailly, 59000 Lille.

Vds 1040 STE coull. + lec. 3 1/2 + souris opt. + jx. Ss gar. Px : 5 000 F. Cécile MARIE, 50, rue Benjamin-Delessert, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.81.27.

XL/XE vds nbx jx orig. sur K7 ou disc, px intér. Rép. ass. J.-F. TEIGNY, 241, av. des Grands-Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.

Vds 520 STF SF + lect. DF + Jost + nbx jx le tt : 1 500 F. Luc BOURSIER, 27, bd Marcel-Dassault, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.03.35.

Vds 1040 STE + mon. coull. SC 1435. Etat neuf. le tt ss gar. déc. 91. Joys + jx à déb. Yann LEFFEBVER, 49, rue Greneta, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 40.41.08.07.

Vds 800 XL. D'un an + man. + jx. Px : 850 F + souris pour PC 1512 Amstrad. Px : 100 F. TBE. Bruno MOULET, 339, av. de la Solauidé, 13160 Châteaurenard-de-Provence. Tél. : 90.94.65.61.

Vds STE 4Megas + mon. coull. + lect. ext. + 20 jx orig. + 10 util. + souris + 3 joys le tt : 8 500 F. Marc BAUMANN, 18, rue Salomon Reinach, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.01.91.

Vds 1040 STF 140 jx + util. et copieurs + souris et tapis + joys. Px : 3 990 F. Vite. Romain HARVEY, 5, rue Henri-Murger, 75019 Paris.

Vds orig. ST

# PETITES ANNONCES

Brade pour ST nbx livres (GFA, C. Assembleur) + nbx docs/Softs/divers. Cause achat PC AT. Rémy LEPECHU, 2 bis, place de l'Église, 53390 Saint-Alignan-sur-Roë. Tél. : 43.06.65.81.

Urgent vds jx orig. pour ST : Imperium, Ghoulsgnost, In-touchables, Picnidary, Fisse le tt : 300 F. Ludovic SARAZIN, 48, rue Sardinerie, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.88.68.

Vds Songs pour Atari. Pro. 24 : 10 F pce. Liste ctre env. brée. Jean-Claude CHARY, 3 bis, av. Demazure, 88240 Bains-les-Bains.

Vds 520 STF + souris + joy + btles + nbx jx (Panza, Maupit, F29, Lotus) + rev + Cad. : 2 500 F. Gérard GEOFFROY, 3, chemin du Grand-Champ, Suzannecourt, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.18.83.

Vds 520 STE + lect. ext. + monit. coul. + impr + J. Texte + Base de donnée tabl. + joy + Flight + jx. TBE : 5 000 F. Gérard LANGLADE, 19, rue Voita, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.72.27.

Vds orig. pour ST nbx titres liste sur dem. Jean ROMERO, 22, résidence La Nûce, 92520 Rueil-Malmatou. Tél. : (16-1) 47.32.12.21.

Vds 520 STE (ss gar.) + monit. coul. + Freeboot + joy, souris + nbx disks et orig. TBE : 4 400 F à déb. Pascal PRUDET, 3, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.24.73.

Vds sur ST compis : Magnum 4. Les aventuriers, les vainqueurs : 100 F chaq. Alain LAMEAU, 12, rue des Rousseurs à Epieux, 45480 Outarville. Tél. : 38.39.52.62.

1040 ST + mon. coul. SC 1425 + drive ext. + 520 ST + nbx logs orig. + joys : 5 000 F (val. : 10 000 F). Laurent POTHIE, 10, Square du Cantal, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.45.04.

Vds orig. ST : Iron Lord : 95 F Indy (Arc) : 70 F, Nil Dieu Vivant : 75 F, Lost Dutchman Mine : 95 F, Kahlaan : 95 F, jx GB à 90 F. Romain ROUSSEL, 20, rue des Cloys, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.76.01.

Vds ST à 50 % : Robocop, Loom, Out Run, Zombithot Fight, Karate Kid II, Maniac Mension, les Voy du Temps. Yannick BONDUÉLLE, 19, rue Poncetel, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.18.02.

Vds 520 STF (1 Mo) + non coup + joy, souris + 25 orig., GFA, Spectrum. Px : 4 000 F. Val. env. + 6 000 F. Christian BEJAT, 48, rue Jean-Jaurès, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.54.51.35.

Vds Dumpus sur ST (Demos, Digit, Musique, Util., jx) liste ctre env. brée. Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.

Vds Orig. sur STE 1 Indy Adv. Voy du T. Shermanny compil. cartoon : 150 F l'unité. David MUYAL, 38, rue de Paris-les-Lilas. Tél. : (16-1) 43.64.81.79.

520 STE gar. (achat 01/91) + étr. coul. SC 1224 + souris + joys + nbx jx et logi. (100 disq) : 4 000 F. Vianney DANJOU, 182, rue de Paris, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.65.68.

Vds jx à T. bas px. : 520 ST. Christophe GAILLY, 6 allées des Miosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds nbx jx pour 520/1040 STF/STE. Px T. bas liste sur dem. Rép. Ultra rapide. Gérard CONCHE, 38, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.

STF + monit. coul. + souris + nbx jx px : 4 000 F. Christophe BRUEL, 50, rue du commandant Bouchet, 93800 Epinay/Seine. Tél. : (16-1) 48.21.80.70.

Vds 520 STE + monit. coul. + Trés nbx orig. let. : 4 500 F (à déb.). Bruno BERTRAND, 3, rue Colomes de Juillan, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.54.13.

Ech. Vds jx ST. France-Etranger. Env. liste. rép. ass. pas sér. s'abst. déb. bienv. Yves DU VIGNAUX, 17, rue Albert-Marquet, 81000 Albi. Tél. : 63.60.26.69.

Vds 1040 STE : 3 000 F, mon. coul. 1 500 F, monit. mono + pied + Switchover d'Ecran : 1 000 F, lect. ext. : 300 F. Fabrice DUCOUDEUR, Appt. 1603, 21, rue Pierre-Curie, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.26.90 (ap. 18 h).

Vds 520 STE SC 1425 et nbx disks jx joys mble. Cause temps état neuil Dépt. 82 et Limitrophes. Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Réalville. Tél. : 63.93.14.80.

Vds 520 STF + souris + 2 man. nves + 35 jx, récents sur tt Football. Le tt 3 800 F. Alain MORER, Av. de la Roija, 66820 Fullia Po. Tél. : 68.96.37.79 (h. rep.).

Vds 520 STE : Shadow of the B. orig. px : 120 F. Ach. Gods sur STE à 150 F. Urgent (ou éch. les 2). Sébastien SODDU, 30, rue Saint-Ferjeux, 88800 Hareville (Vosges), Tél. : 29.08.48.56.

Vds orig. sur ST : Kick Off 2 + World Cup. Player Manager. Battle Chess, Peter Beardslay, Enigma Oxford : 150 F. Franck WITTMER, 2, Impasse Grégoire de Tours, 21000 Dijon. Tél. : 80.52.74.82 (ap. 18 h).

Vds jx pour Atari STE, Voy. du Temps, Staablade, Bat. Ivanhoë le tt pour : 670 ou 134 F (1). Eric De Villaines, La

Beloux, 58130 Poitiers. Tél. : 86.60.41.08.

Vds nbx jx sur ST, Px très intér. Cause dble emploi. Freddy MARRIN, 360, rue des Jonquilles, Bois-en-Ardres, 62610 Ardres. Tél. : 21.36.79.64.

Attention vds 520 STF, DF TBE avec monit. coul. SC 1425, avec NB jx px : 4 000 F. Eric FAGAGONI, 68, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.55.99.

Vds Tortues (orig.) à 150 F sur ST. Jean-Baptiste MARROLLIAT, Lotissement les Frères Garage de l'Hôpital, 69650 Quincieux. Tél. : 78.91.13.45 (ap. 19 h).

Vds 520 STF DF (1 mega) + lect. Ext. SF + souris + 3 orig. + 10 disks vier. px : 2 900 F à déb. Eric BLEUZET, 79 av. Joliot-Curie, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.10.24.

Vds ST + écran mono. (SM 124) + nbx jx et util. px : 2 890 F. Alex Fahrad MIRZAYANI, n° 13, Les Savoyennes, 74200 Thonon. Tél. : 50.71.03.50.

1040 STE + monit. coul. (1084) px : 4 000 F. NOUPHA, 29, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.55.57.

Vds 520 STF TBE + 300 jx (Toki, le MM, Great C2) + souris + 2 joys + câbles + manuel, revues. Affaire ! Samir MES-TRI, 39, av. Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.19.68.

Vds orig. pour STF/E : Africa Korps, Gold of the Americas, Wanted, Starray, Troubadours : 100 F pce. Nicolas BRAND, Impasse Jean-Jaurès, 95504 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.

Vds 520 STE + joys + souris + péri. + 30 jx px : 2 500 F ou éch. ctre A500. Stéphane BIBERT, 27, rue Waldeck-Rochet, 93000 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.22.12.

Vds jx ST-E orig. à partir de 60 F (Sim City, Falcon, Populous, Strider, Siegfried MOUNISENS. Tél. : 56.04.32.36.

Vds orig. Atari : Xenomorph, Shadow Warriors : 100 F, Xenon 2 : 150 F Triad 3 : 180 F. Vds Prog. Basic. Nicolas LEHUEN, 2, bd Nicolas-Oresme, 14100 Lisieux. Tél. : 31.32.20.43.

Vds 1040 STE + monit. coul. + DD 30 Mo + émuli. PC Superch. ver. 1.40 + jx + joys + revues : 9 000 F. Pierre WAR-ANAN, 25, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.70.70.55.

Vds 1040 STE + monit. coul. + nbx jx + joy + souris + tapis + bt rangé + lect. SF le tt TBE : 5 500 F. Jean-François DAGNICOURT, 2, rue Hautin, 95670 Marly. Tél. : (16-1) 34.72.37.66.

Affaire ! vds pour ST Dongeon Master Khalaan, Falcon, Tower Babel pour : 500 F ou 140 F l'un. Vds Linc + 3 jx. Maurice GUERAN, Bat. Casleraigne n° 1 Jas de Bouffan, 13090 Aix-en-Pce. Tél. : 42.64.02.00.

Vds jx ST Ivanhoë, Damocles, Robocop Dragon Ninja, Rambo 3, Loom : 200 F l'un. Laurent DESJARDINS, L'Hermitage, 50450 Saint-Denis Le Gast. Tél. : 33.90.28.40.

Vds 520 STE (1 Mo) coul. + jx. log. (pro 24) + joys + rgt. D. Vierges + Acc. état neuf : 5 000 F. Nicolas GROSLIER, 1, Villa Racine, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.76.85.

Vds 1040 STF + nbx jx + nbx magazines + souris + joys + FreeBor cédé à 3 500 F au lieu de 6 000 F. Soc LAM, 42, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.76.55.

Urgent ! vds log. music. Big. Band vis. : 1 250 F px : 800 F (sur ST) et cher. content ST pas sér. s'abst. Sébastien ALBURQUERQUE, 93, av. Albert-Sarraut, 93200 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.01.54.

Vds 520 STF DF + nbx jx. logs + joy : 2 100 F ou 3 000 F avec mon. coul. Thierry NAHIRNY, 13, route de Fontaine, 86360 Chassenault-du-Poitou. Tél. : 49.52.82.75.

Vds 520 ST sur ST (Bat. Obiliterator, Safaris-Guns, etc.) Willy NOEL, 49, rue de Mazières, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.36.78.

Vds 1040 STE + monit. Mono SM 124 + jx + joys + souris. Px : 4 000 F. Frank DELEMAZURE, 12, bd de Bonne nouvelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.33.21.

Vds 1040 ST TBE, Tapis + souris + nbx jx + 17D + câble péri. : 2 300 F (Alsace unig). Christophe GUILLAUME, 3, rue des Hirondelles, 67150 Hindisheim. Tél. : 86.64.93.89 (ap. 18 h).

Stop ! vds sur 520 ST, 30 jx, de 80 à 140 F l'un. Jérôme TRIBOLLET, 58, rue Victor-Hugo, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.42.55.76.

Vds orig. sur ST : Op. Stealth (100 F) Falcon (100 F) Falcon Mission Disk 1 (100 F) Delux P. (200) unig. 38. François FAURE, La Croix du rocher, 38700 Le Sappey-en-Chauxreue. Tél. : 76.88.82.45.

Vds 520 STF + joys + nbx prog. : 2 000 F. 42.88.31.44 (ap. 19 h).

Vds 520 STF + SC 1425 + souris Anko + 2 joy + 6 orig. + nbx jx + tapis val. : 6 500 F, cédé : 4 500 F. Gilles QUANG, 21, rue Paul-Gauguin, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.28.25.

Vds 520 STE + nbx jx Pont Nitro, Golden Axe, Shadow Warrior (orig) + 2 joys px : 2 400 F. Baptiste POUGET, 3, rue César-Franck, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.77.43.

Vds ou éch. jx sur ST (Toki, Gods) ch. Champion Of Krynn, Ultimas, Wing Commander. Jérôme PRIN, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.

Vds pr STF/STE : Hardcopier, Bi-Tos, MV16, Free-Side, Multifacite ST, Ultimate, Ripper et d'autres options. Crsasm, Egidio BASSO, Rue Jean-Friot, 114 B-6180 Courcelles. Tél. : 71.45.65.23.

Vds jx pour 520/1040 STE/F Px bas. Liste sur dem. Rép. T. rapide. Ecrire ou téléph. Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.

Vds 1040 STF, étendu A 3 Mo + monit. Mon SM124 + mon. coul. SC 1425 + inverseur vidéo : 5 000 F. Emmanuel BRUN, 63, rue Jean-Jaurès, 59278 Escaupont. Tél. : 27.25.92.25.

Vds STF Gonfle 1040 Ko + Drive 5 1/4 + impr. LC-10 + livres, disks, cédé à 3 000 F. Chittouma SANANI KONE, 4, hameau des Hironnelles, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.84.77.36.

Vds = Voy. au Centre de la Terre + 1 éduc. de lecture : 150 F sur STE. Urgent ! Clément COUDRAY, 88, rue des Calots, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.71.89.47.

520 STF SF + péri. + souris + joy + jx orig. Falcon + Mission 1 + Gunship + Basic Omikron le tt : 1 500 F. Guy TESSORE, Les Cougourdons, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.73.83 (ap. 18 h).

Vds Digital. Audio : Master Sound pour ST coul. + recorders + 1 disq. Digits : ss gar. : 350 F. renaud ROUMESTAN, Les Ecoles, 84570 Mormoiron. Tél. : 90.61.90.26.

1040 STF dble F. + jx (30 : Powermonger, Lemming, 60 DS) + jx orig. + vieux : docs + monit. : 3 000 F. Pierre-Etienne LORENCEAU, 3, rue d'Andigné, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.67.33.

Vds 520 STE étendu 1 Mega + Free Boot + Disks + Spack : 3 500 F. Vds Elvira : 200 F. Emmanuel PERRODOU, 52, rue du Val Notre Dame, 78200 Mantes-La-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.32.55.

Vds 520 STF + 10 jx + 1 orig. + 1 joy + livres. TBE 2 ans : 2 000 F. Jérôme TESSON, Résidence Ste-Catherine, BTA, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.02.63 (ap. 18 h).

Vds 520 STE + Joys + monit. coul. + 55 jx val. : 7 000 F, vendu : 5 000 F pas sérieux s'abst. Marceau LIMOUSIN, 42, rue de Paris, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.60.22.

Vds Mega ST1 + monit. coul. + mono. SM 124 + lect. ext. DF 3 1/2 + souris + joys + jx + util. + livres le tt : 4 600 F. Jean-Luc JOANNE, 10 Sq. de la Villomèderie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.74.96.

Vds 520 ST gonflé à 1 Mega + mon. SM 124 + imp. le tt : 3 500 F. Christophe FAGNON, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.53.84 (ap. 19 h).

Vds 520 STE + 1 Mo ss gar. Px : 3 000 F. Emmanuel PIL-LOIN, 40, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.26.82.

Vds logs orig. pour ST px intér. Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormelle, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.94.54.

ST Vds orig. Op. Stealth : 175 F : Con Quest Of Camelot : 290 F : Grand px 50022 : 150 F : Lemming : 100 F : Inter. Soc. Chal. : 150 F. Sylvain PUJOL, 4, Square Regnauld, 92400 Courbevoie-la-Défense. Tél. : (16-1) 47.74.96.15.

Vds 520 STF + 1 Mo + TV coul. 36 cm + tapis + Housse + Phaser + joy + btles rgt + docs + mag + mbi + inver-face + nbx disks : 5 000 F. Patrick ALLANCI, 2, place de la Selve, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08.

Vds 1040 STF + jx + monit. + util. + revues (Lemming, Power, 60 DS, disc, Spon) : 3 000 F. Pierre-Etienne LORENCEAU, 3, rue d'Andigné, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.67.33.

Vds 1040 STF + monit. coul. SC 1225 + nbx jx et util. : 4 500 F. Manvel MONTAGNANA, 11 bis, rue de l'Abbaye, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.01.05.

Vds 1040 STE + Impr. + joys + util + jx en V.50 le tt s. gar. (F29 - Maupit - Voy. du T. - Tabl. - Gerst) : 4 000 F. Laurent BEAUSOULIER, 26, rue de l'Orgue, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.51.56.

Vds 520 STF, dble face + nbx jx + docs + tilts + joys + tapis souris + Free-Boot. Le tt TBE : 2 500 F. Julien GUYARD, 20, rue Fontaine-de-Lattes, Le Dom 80 SGO + B+C, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.59.54.

Vds 520 STF + joys + péri. + souris + 10 jx le tt TBE. Px : 2 000 F. Nicolas BRISSONNEAU, 7, route du Moulin, 76840 Quevillon. Tél. : 35.32.11.35.

Vds 520 STE + GFA Basic 3 + compil. + GFA Assembl. + F19 + Deluxe Paint + nbx livres + monit. C. : 4 500 F. Stéphane CORNEC, 38, allée de la Renaudière, 35510 Ces-

son-Sévigéné. Tél. : 99.83.14.01.

Vds 520 STF/DF + Tapis. Tout neuf (ss garantie + emb. d'orig.) : 1 500 F + impré : Epon LX800, TBE : 1 000 F. Fabien UERMEERSCH, 46, cité Baguet, 170, rue Delannoy, 59800 Lille. Tél. : 20.24.23.54.

Vds 520 STE (1 Mo) + souris + joys + t. nbx jx et util + émuli. PC + Freeboot + disks vierges + docs. Px : 3 000 F. Jean-Marc PECOURT, 48 bis, rue Ste-Honore, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.78.90.61 (19 h 30 à 22 h).

Vds 520 STF + Freeboot + 40 disks + jx orig. + livres + filtre écran, le tt : 2 200 F. Préf. Bretagne/poitou. Christophe PLANTY, 5, rue de Ludwigshafen, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.79.56.

Vds 520 STF 1 Mo (Lect. DF) + monit. coul. SC 1425 + nbx Acc. TBE px : 3 800 F. Benoit TATIN, 2, chemin du Plesis, 27250 Rugles. Tél. : 32.24.64.50.

Méthode d'apprentissage de l'assemb. 68000 pour ST : en 31 disk (livré avec Devpac 2.). Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes.

Vds 520 STE + mon. coul. + souris + joy + jx. TBE : px : 3 800 F à déb. Laurent PERON, 3, rue de la Charmoise, 37230 Fondettes. Tél. : 47.42.01.23.

Vds 520 STE (TBE) + joys + 50 disks + revues (20) + orig. (Pang) Val. : 6 000 F, vendu : 2 700 F. Mathieu DOUCHAIN, Allée des Eglantines, 62520 Le Touquet. Tél. : 21.05.08.55.

520 STE 12/90 ss gar. + souris + joys + 150 D7 jx et util + doc. let. : 3 000 F. Guillaume SIMON, 160, bd Mortier, ch. 215 N, 75020 Paris.

Vds pour ST Digital : 500 F et Rocket Ranger, Itargan : 90 F chaque. Ch. contacts pour éch. educe. util. Tél. : Denis HERVO, 1 Square Surcouf, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.25.81.11.

Vds monit. mono. Atari SM 125 : Px : 700 F. Martine TAVERNIER, 6, rue Charles-Simon, 62700 Givros. Tél. : 78.07.19.14.

Vds 520 Man. Freeboot, bte cor. Stéréo nbx disk monit. : 9 000 F. Pos. vite séparé. Claude TRANSLER, 3, av. Jean-Jaurès, 10600 Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.60.30.

ST Vds orig. it neuvs : 100 F pce. dem. liste ou télé. Georges OLIVEIRA, 10, allée des O'Elletes, 89700 Tonnerre. Tél. : 86.55.26.66.

Vds 520 STF + souris + joys + jx + prise péri. + revues très urgent ! Px à déb. Emmanuel HEINTZ, 16, rue de la Métairie, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.22.64.

Vds 1/2 px nbx logs orig. pour ST dont : Battle Master, Ultima V, Faerghall, etc. Pascal BALLARGEAU, 83, rue de Turenne, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.57.09.

Vds 520 STE + monit. coul. + souris + joy + jx. Exc. état px : 3 200 F à déb. Thierry DACLIN, 10, rue des Jardinières, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.56.59.

Vds 520 STE + mon. coul. + lect. ext. 3/2 + nbx jx orig. + livres + revues + 60 disk + 500 F + GFA : 4 500 F (aussi sur Toulouse). Olivier SABATIER, Rue de la Croizille, 81000 Albi. Tél. : 63.54.82.84.

Vds 520 STF, dble face + jx neuf : 3 500 F. Vds Sega 16 bits + 4 jx neuf : 2 500 F. Vds SGFX + 4 jx : 2 500 F. Cyril NATKOVITCH, 27, rue Victor-Hugo, 9540 Pierrelaye. Tél. : (16-1) 34.64.96.92.

Vds orig. sur STE/STF de 50 à 150 F parf. état btiér + notice liste sur dem. Michel DESCHAMPS, 30, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.

Vds écran SC 1425 TBE : 1 000 F et vds impré. Star LC 10 mono. ss gar. : 1 000 F. Brice CHAMPETIER DE RIBES, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.90.87.

Vds 520 STF + T. nbx jx + joys + souris + FreeBoot + Volant + kit de télécharge. + West. Ph. : 3 500 F. Sylvain CLEMENZ, 19, rue des Groux, 78520 CollVILLE. Tél. : (16-1) 30.92.01.88 (ap. 18 h).

Ch. matos 520 STE Vds orig. 2X, T07 complet. Ch. contact pour éch. jx sur 520 STE. Liliane SZLAGA, 1 bis, rue de l'Autel, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.74.11.87 (ap. 18 h).

Vds 520 STF + souris + 40 jx : 2 700 F. Francis BARIAUBE. Tél. : 25.27.30.12.

Vds 520 STF + souris + jx + util + revues px : 2 500 F. Wilfrid VLAEMINCK, 135, rue Marceau, Bât. D2, 91200 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.10.64.66.

Vds 1040 STF + mon. coul. SC 1425 + man. + jx + demos + util + Freeboot + bte rang. Le tt TBE : 3 800 F. Cyrille GALAN, 13, résidence Raymond-Hauger, 59778 Hasnon. Tél. : 27.26.67.30.

Vds 1040 STF + tapis + souris + péri. + nbx jx ou logs (musique, Graph, Bureau) : 3 500 F. Alain KOLLER, Chemin de chaussée, 07430 Vernosc-Les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.

Vds 520 STF + souris + jx + util. Avec embal. : 1 990 F. david SOETENS, 791, av. du Général-de-Gaule, 13580 La Fare-Les-Oliviers. Tél. : 90.42.42.71.

# MICRO SWEET

171, Boulevard Maxime Gorki  
94800 VILLEJUIF

☎ : (1) 46 77 14 00 Fax : (1) 46 77 86 24  
Métro : Louis Aragon

# POWER COMPUTING

15, Boulevard Voltaire  
75011 PARIS

☎ : (1) 43 57 01 69 Fax : (1) 43 38 00 28  
Métro : République ou Oberkampf

## AMIGA 500

+ Péritel .....	2.590 F
+ Péritel + Extension .....	2.790 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S .....	4.550 F
+ Moniteur Coul. Stéréo 1083S + Extension..	4.750 F
+ MPS 1270 (Imprimante Texte + Graph) ....	3.790 F

### Spécial PROMO :

Amiga 500 + Moniteur Couleur 1083S + Extension  
+ Lecteur 3" 1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3" 1/2  
**5.190F**

## AMIGA 2000

+ Joystick.....	4.490 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S + Joystick..	6.490 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3" 1/2 + Joyst.	5.540 F
A2000+Monit. 1083S+2ème Lect. int.+ joyst.	7.440 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S.....	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S .....	2.190 F

**AMIGA 3000** : Nous consulter

## DISQUE DUR A500:

40 Mo .....	2.990 F
52 Mo (Quantum) .....	3.790 F

## DIVERS :

ADSPED 14 MHZ .....	1.850 F
SCANNER POWER 400 dpi .....	1.690 F
GARY .....	310F
DENISE.....	470F
PAULA .....	590F
8372A .....	690F

## EXTENSION 1 à 4 Mo pour A500 ICD :

1 Mo .....	1.390 F
2 Mo .....	1.790 F
CARTE ATONCE (PC 286) .....	1.790 F
SUPPORT A2000 .....	570F
FLICKER FREE VIDEO .....	2.790 F

# ACCESSOIRES AMIGA 500 ET 2000

Lecteur interne Amiga 2000 .....	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo .....	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500 .....	590 F
Lecteur interne PC 3" 1/2-5" 1/4 .....	500 F
Lecteur externe Amiga .....	590 F
Souris Amiga .....	185 F
Souris optique Amiga .....	390 F
Blitz Turbo Amiga .....	250 F
Interface Midi Amiga .....	450 F
Digitaliseur Son Stéréo .....	590 F
Sound Blaster (carte son PC) .....	1.450 F
CMS (composants Sound Blaster) .....	290 F
Adaptateur Rom Kickstart .....	290 F
Free Boot .....	190 F
PC 880+ (lecteur ext.+Blitz+Anti virus).	710 F

Imprimante Jet d'encre Texte + Graphe :  
**1.490 F**

## MEMOIRES :

44256 .....	60 F
41000 .....	60 F
SIM 1 Mo ..	350 F



NEO-GEO : 2.790 F  
avec 1 jeu : 3.290 F  
SEGA MEGADRIVE FR  
1.390 F + adaptateur  
Jeux Mégadrive :  
du nouveau chaque jour

## Disquettes



3" 1/2

par 10 .....	3.40 F
par 100 .....	3.00 F
par 300 .....	2.80 F

Commodore  
CDTV 5.990 F  
(avec 5 CD)



## PROMO RENTREE 91\*

AT 386SX 16 Mhz

Mini Tower 1 Mo Ram - Disque Dur 40 Mo  
Lecteur 5" 1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3" 1/2 1.44 Mo  
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster  
Moniteur couleur SVGA 1024x768  
Clavier 102 touches. Souris. Joystick.  
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix  
Tapis souris. Log. dessin. Log. musique  
11.990 F

\* -5 % de remise aux étudiants  
(sur présentation d'une carte d'étudiant)

**Nouveau Service !!**  
**S.A.V. divers Amiga**  
**Ts les jours de 15 h. à 19 h.**

**Crédit Gratuit 4 mois\***  
\* Après acceptation du dossier

## DIVERS

Blitz AMIGA .....	250F
Couvercle Protection A500 ....	99F
Anticlick A500 .....	99F

## BON DE COMMANDE :

Veillez libeller votre commande sur feuille libre en spécifiant votre adresse complète ainsi que les frais de port : Matériel : 160 F / Accessoire : 60 F par chèque ou carte bleue.

## COMMODORE

Amiga 2000B + 1084S + passerelle XT + carte HD 30 meg, 2 meg, RAm, GVP le tt gar. 1 an chez amie Bo Volt. **Pierre BONNETTE, 6 bis, rue Dr Goldstein, 95410 Grosloyer.** Tél.: (16-1) 39.83.37.09 (le soir).

Vds Amiga 2000 + écran 1084S + lect. int. 3 1/2. ss gar. PDT encore 16 mois. Px : 7 000 F à déb. **Hubert DU BOIS-DEBORDE, 6, rue Pestalozzi, 75005 Paris.** Tél.: (16-1) 43.36.93.26.

Amiga 2000B + mon. + DD20 + Kit PC + ext. Mem + carte acc. + impr. coul. NEC P6 + 300 log. + interfaces Hard + manuels : 25 000 F. **David BOLENDER, 10, rue des Petites-Ecuries, 75010 Paris.** Tél.: (16-1) 45.23.40.34 (le soir).

Vds Amiga 2000B ss gar. + carte PC : 7 500 F ou éch. ctre A500 + 5 000 F ou éch. ctre PC + VGA + coul. + D. Dur. **Olivier GAILLOT, 3, Impasse Gamet, 69008 Lyon.** Tél.: 78.75.24.85.

Amiga 2000 neuf + moni. cvoul. 1084 + impr. coul. MPS 1500. Px : 7 000 F. **Phillipe LE PONT, 15, allée de la Genestrière, 91600 Savigny-sur-Orge.** Tél.: (16-1) 69.96.63.88.

Vds Amiga 1000 512 Ko + péri. + nbx Softs + livres. TBE : 1 700 F ! **Arnaud GODINEAU, 7, rue Dom-Mocquereau, 49280 La Tessoulaie.** Tél.: 41.56.34.65.

Vds A500 + mon. coul. + ext. 512 K + lect. ext. + 400 jx + souris + joy px : 5 400 F + vds Atari + 500 jx : 3 700. Tél.: **Jacques POZZO DI BORGIO, Villa Michaud, chemin Biancarello, 20090 Ajaccio.** 95.22.26.37.

Vds orig. Amiga. Panza Kick Box Ing, Armour Geddon : 150 F + Rock Star Battle Valley, Safari GHANS : 50 F. Vds C64 : TV Mono + clavier + lect. disk 1541 2 + 150 jx (disk) + jx K7 + 3 man. le tt : 1 200 F. A déb. **Alexandre HAMON, 11, route d'Airé, 32720, Barcelonne-du-Gers.** Tél.: 62.09.45.58.

A500 Vds Budokan, Golden Axe, Powermonger, Swiv : 1 000 F pce ou 350 F le tt vds Deluxe Paint 3 : 250 F. Ach. aussi. **Olivier PERSONNAZ, Villa Christine, Quartier Halley, 40465 Pontonx/Adour.**

Vds A500 + moni. Tv Sharp + impr. Star + cordons + disks + joy : 4 500 F. **Christophe HUGOT, 98, av. du général-Leclerc, Bât. A2, 94700 Maisons-Alfort.** Tél.: (16-1) 43.76.79.31 (entre 19 et 21 h).

Vds A500 + moni. coul. + ext. 512 + 100 disk. Vds synthé Kawai MS 710 + collection Strange, Nova + Carnier Command 520 ST. **Christophe LEHINGUE, 15, rue Gaston-Baratte, 95650 Villeneuve-d'Ascq.** Tél.: 20.79.05.32.

Vds interface midi 2 pour Amiga : 370 F + synthé Juno 106 à 2 900 F. (synthé midi), **fabrice CLASQUIN, 91, rue du haut-du-Four, 88800 Vittel.** Tél.: 29.08.23.49.

Vds A500 + ext. Mem + moni. coul. + lect. ext. + imprim. + souris + joy + nbx jx uti. **Px : 6 000 F. Michel CHAPELLE, 135 bis, bd du Montparnasse, 75006 Paris.** Tél.: (16-1) 43.02.86.09.

Vds C128 + imp. 803 + lect. Disk 1541 + lect. K7 + joy + jx + livres : 2 800 F. **Hervé DEGRÖOTE, Apt. 32, Immeubles-les-Oyats, Résidence de la Dunne, 52200 Denain.** Tél.: 27.43.0110 (18 h - 20 h).

25.00 + ext. 512 K + 2nd Drive + 10 jx orig. : 2\*1200 F. TBE (déc. 89). **Denis CLAIRET, Rég. parisienne.** Tél.: (16-1) 64.30.41.02.

Urgent : vds A500 + mon. coul. 1083S + imp. Starclio + nbx PG + joys, livres, etc. le tt. TBE ss gar. oct. 1992 : 5 490 F. **Anthony DEYDIER, 12, allée Bastide-des-Cyprés, 13100 Aix-en-Provence.** Tél.: 42.96.01.33.

Vds A500 + mon. coul. 1084 + souris + joys (2) + 150 jx + revues + revues emb. d'ori. + ext. Mem. px : 6 500 F. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque.** Tél.: 92.72.38.01.

Vds A500 + joy + souris + 512 K + nbx jx + éduc. 5 500 F. Ch. sur PC Lhx occ et Great Courts II. **Cyrille DE NERVAUX, 42, bd de la Tour Maubourg, 75007 Paris.** Tél.: (16-1) 47.05.16.64.

Stop vds C64 + mon. + 1541 + 1530 + jx K7 et disk (db. dragon 1 et 2, Shinobi, Dragon Ninja) + man. : 3 500 F. **Florent LAMERIE, Latteloo Milizac, 29290 Saint-Renan.** Tél.: 98.47.27.65 (ap. 20 h).

Vds jx, demo, uti. sur Amiga. Contact sér. et rapide. Px séduisants. poss. + 200 disks. M'écrire uniquement. **Jean-André MARAVIGLIA, 20, rue Traversière, 68130 Actirkirch.**

Urgent : vds A500 + moni. 1084 + souris et tapis + 50 D7 + bte rang. le tt : 4 000 F. **Alban MATTREU, 29, route d'Angevillers, 57100 Thionville.** Tél.: 82.34.31.88.

Nbx logs orig. pour Amiga (Disney Anim. Studio, Devpac2, jx) liste ctre env. trsée. **Katy OAKS, 10, rue Bouillon, 50100 Cherbourg.** Tél.: 33.03.27.96.

Vds A500 + mon. 1081 (+ nbx jx + A501 + D7 + btiars + joys + câble minitel. Px : 4 500 F. **Stéphane CABOIANCO, 117, av. des Pages, 78010 Le Vésinet.** Tél.: (16-1) 30.71.02.81.

Vds orig. sur Amiga impossable : 80 F superwonder-boy : 50 F, Drakhen : 130 F, Rick Dang 2 : 170 F, Loom : 170 F. **Emmanuel.** Tél.: 76.65.73.70.

Vds A500 + ext. + 40r + drive ext. + péri. + joy + souris + 60

log. le tt : 4 000 F. **Sébastien VISIEDO, 28, allée des Marronniers, 72450 Le Mans.** Tél.: 43.76.61.55 (avant 21 h).

Vds jx orig. sur Amiga : Out Run, Arkanoid, S.E.U.C.K. Populous, Gauntlet 2, Hillisfar : 1 000 F. **Pce.** Tél.: 79.69.00.83.

Vds ou éch. nbx log. (Demo/Utilijx) sur Amiga. Vds aussi TO9 : 1 000 F (liste ctre bte : 2.30 F). **Fabrice GARNIER, 8, rue Lamartine, 57200 Sarreguemine.** Tél.: 87.95.68.29.

Vds A500 (déc. 90. Eq. Neuf) Souris + tapis, joys. Disk (jx + utiils) prise péri. + ext. mem. : 3 800 F. **Arnaud LECOMTE, 367, av. Raymond-Poincaré, 60200 Marigny-les-Compiègne.** Tél.: 44.83.32.39.

Vds jx Amiga. Liste sur dem. ctre bte à 2.30 F. **Julien BARNY, Les Seguienes, 87200 Saint-Junien.**

Vds jx sur C64 disk. Poss. Hot. Px super Mega attractif, qualité et rapidité ass. jndre btre pour 5916. **David LEU-CHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59600 Lomme.** Tél.: 20.92.51.99.

Vds A500 + mon. coul. 1084S ss gar. 02/94 + joy + péri + 80 disk : 3 900 F. **DG Master : 140 F, G.Court : 100 F. Stéphane MARIN, 19, av. Gambetta, 94260 Fresnes.** Tél.: (16-1) 46.68.01.40.

Vds A500 1 mega + 1084P + imp. coul. 1550 C + 2 lect. 3 1/2 + 450 DK + 5 man + M.Drive + 2 cart. P.x : 11 000 F à déb. **Benjamin BOULET, rue des Peyronniers, 58400 La Charité-sur-Loire.** Tél.: 86.70.19.09.

Vds A500 + moni. coul. Ext. Mem. + 2nd Driver + 150 DK + Emul. PC et Mac + bte Rptval : 13 000 F, vendu : 6 500 F. **Sébastien MAUNY, Le Moulin de Brevaux, 61200 Commeux.** Tél.: 33.67.17.62.

Vds A500 + Mon 1084 + imp. MPS1000 + 250 disks (jx et utiils) + bte de Rpt + 2 joys + souris et tapis. Px : 5 000 F. **Yann VEILLERANT, 27, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud.** Tél.: (16-1) 49.11.77 (ap. 19 h).

Vds C128 Secam + 1571 + 1530 + 1 joy + livres + Jane + 160 jx TBE : 1 700 F + lect. 1571 E.N. + jx : 700 F. **Gilles DOUGEROLLES, La Verdure, 03140 ETOUSSAT.** Tél.: 70.56.71.65.

1541 pour C64 + disks : pas cher ! Diffuse le Mag Disk (en anglais) ctre 1 disk + 1 btre : 3.80 F. **Cool ! Joseph DIASIO, Quartier, Mermoz, Bât. D2, 54240 Jœux.**

C128D + nbx jx + utiils + 2joys + manuels : px très int. **Frédéric DEUMIER, 19, RN, 113 Villeneuve.** Tél.: 61.81.64.55 (ap. 18 h).

Vds jx orig. TBE sur Amiga : New 2Ealand, U.N. Squadron, Sporting God, Panza (100 F Fun) Blasteroid + G. Enius : 50 F les 2. **Yann ARSENE, 2, Impasse de la Poste, 62158 L'Arbre.** Tél.: 21.48.28.29.

Vds impr. commodore MPS. 803 état neuve avec câbles, not. dans emb. d'ori. : 600 F. **Christophe LAFONT, 5, av. de Sully, 92150 Suresnes.** Tél.: (16-1) 47.28.46.78.

Vds A500 mon. coul. + ext. Sncr. + ext. Mem. + 2e lect. + 2 joy + jx uti. dessin, music + bte + revues : 5 000 F. **Philippe VIGNANO, 80, rue Rouget-de-Lisle, 92014 Nanterre.** Tél.: (16-1) 47.25.41.89.

Pour plus A500 nuclear War, Great courts, interphase, Battle Chess, Rick Dangerous : 700 F pce, port compris. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris.**

Vds A500 + ext. Mem. + moni. 1084S + lect. ext + 600 disks de jx + mat. (btes livres) TBE. **John LAUJ, 3, rue Lalande, 75014 Paris.** Tél.: (16-1) 43.27.95.69.

Amiga : vds orig. : Powermonger : 200, Italy 90, Shadwarrior, Voy du Temps : 150 F, Barbar 2, Altered, Strider, Superboy : 130 F, **Romain GORA, 4, les Coteaux de Vestline, 13120 Gardanne.** Tél.: 42.51.11.61.

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + B1rgt + 2 joy + nbx jx (Batman, Sw. Ninja Spirit) et Logs (Logo, Multiplan) + B.E. Px : 2 000 F. **Xavier FORTUNATO, 37, côte de Beule, 78580 Maule.** Tél.: (16-1) 30.90.87.67.

Vds C64 + 1541 + MPS 801 + 4 000 Prgs + bte rgt + doc. + power cartridge, + de 400 disk, le tt : 3 000 F. **Frank HERLITZ, Sewite-Saint-Laurent, 95260 Beaumont-sur-Oise.** Tél.: (16-1) 39.37.06.21 (ap. 20 h).

Vds Orig. Amiga (100 à 130 F) : Tennis-cup, Soccer 3D-Team, Suzuki-GD, P.x 500-Monaco, GP-Elvira, Celica Rally. **Olivier FONTAINE, 264, Av. Roger-Salengro, 92370 Chaville.** Tél.: (16-1) 47.50.70.37.

Vds A500 + ext. 512 Ko + super joys + jx + Amos + livres. de 1 an. **Patrice PERETTI, 11, Square Albert-Camus, 92390 Villeneuve-la-Garenne.** Tél.: (16-1) 47.98.50.33.

A500 1 Mo Clavier Qwerty + K7 ext. + écran coul. 14 + log. : 4 000 F. **Paolo CARBONE, 39, bd des Belges, 69006 Lyon.** Tél.: 78.89.08.78.

Vds nbx jx orig. et demos sur Amiga (Panza Kick Boxing, M1, Tank, Platoon, etc.). **Dem. liste.** Stéphane MILLUY, 7, route de Louviers, Le Boulay Morin, 27930 Evreux. Tél.: 32.34.70.30.

Vds C64 + lect. K7 et D7 + drive doctor + nbx jx K7 D7. Px : 4 000 F à déb. **Bruno CARDUNER, 7, rue du Léon, 29000 Quimper.** Tél.: 98.90.53.65.

Vds jx orig. Amiga : Midwinter : Loom etc. : 150 F chacun. Px de groupe poss. uniq. dans le 31. **Laurien FERNAN-**

DEZ, 1, Impasse de Minerve, 31120 Lacroix-Falgarde. Tél.: 61.76.43.78.

Ech. et vds jx et utiils sur Amiga env. 1 disk pour liste. Rép. ass. et Immédiate. **Déb. bienv. Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg.** Tél.: 88.40.13.38.

Vds jx C64 K7 px sympa liste grat. sur dem. **Christophe TALLEUX, 11, rue du Mont-Saint-Jean, 27170 Beaumont-Le-Roger.**

Vds jx orig. btes + mon. EPRAE clavier C64. Vds aussi Drive 1541, à déb. **Romuald SERRAUD, Bât. C6, av. de la Victoire, 83410 Les Salins d'Hyères.** Tél.: 94.66.44.91.

Vds C64 + péri. + 1541 + lect. K7 + écran mono + impr. + jx + rgt D7 + C64 abimé le tt : 950 F. **Stéphane PILOT, 5, villa les Polognes, 94460 Valenton.** Tél.: (16-1) 43.89.37.32.

Vds ts mes jx (+ de 200 !) à un px dément. Cause Amiga. Rép. ass. **Bertrand PEPIN, rue du Cdt. Hospital, 73230 Saint-Alban-Leyesse.**

Vds A500 + moni. coul. Philips + lect. ext. 3 1/2 + ext. Mémo + nbx log. et revues + B. rang. **Olivier RIVORVAN, 6, allée des Bièvres, 78000 Versailles.** Tél.: (16-1) 39.53.52.60.

Vds jx pour Amiga et PC px intér. poss. nbx simul. Pas d'éch. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-La-Ville.** Tél.: (16-1) 64.88.42.97.

Vds C64 + péri. + 1541 + joy + basic 64 + extra 200 64 + 2 b. Disc + joy, ti neuf : 1 200 F. **Didier CATHERINE, 116 bis, bd de la république, 78400 Chatou.** Tél.: (16-1) 39.52.71.14 (ap. 19 h).

A500. Vds nbx jx à t.b. px. **Toki, Loma, Préhistorik, Prédator 2.** **Hugues DUVAUX-CHELLE, BR. 0836 80008 Amiens Cedex.** Tél.: 22.91.00.07.

Vds super Monaco GP sur Amiga : 150 F + logs autres à b. px. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Vaires.** Tél.: (16-1) 30.35.34.38.

Vds C128 + 1541 + MPS 801 + écran coul. + env. 100 disk + docs. Px : 400 F. **Mickaël GENTY, La Vallée Reigrier, 35310 Breal-sous-Montfort.** Tél.: 99.60.46.48.

Vds A500 + ext. 512K + TV coul. Philips (TB définition) + 100 disk + joy + tapis Souris : 4 500 F. **Thierry FOISSIER, 4, av. de Stalingrad, 92220 Bagneux.** Tél.: (16-1) 46.55.59.41.

Vds A500 + mon. coul. P.x T. int. **Eric DELBES, 6, rue Jean-Macé, 75011 Paris.** Tél.: (16-1) 40.24.15.88.

Vds jx sur C64 et A500. Dem. liste rép. ass. Contacts cools. **Ts bienv. C64, D7, K7, A500. Christophe ALICESILAS, 7, rue de La Forge, 59510 Fourmies.** Tél.: 27.60.38.74.

Ach. vds jx sur Amiga et Gameboy. Vds jx ST à bas prix (orig.). **Clément JULLIEN, 19, Impasse Jean-Jaurès, 10800 Saint-Julien-les-Villas.**

Vds A500 + nbx logs + joy + souris + revues + housse : 2 900 F + imp. Commodore MPS 1230 (Graph) : 600 F le tt. TBE : 3 300 F. **Loris PARRA, 77, rte Nie La Viste, 13015 Marseille.** Tél.: 91.60.01.65.

Vds jx sur C64 disk et K7 bas px et Mega rapide ! **Richard LAVIGNE, Les Marronniers, 14600 Honflour.**

Pour plus Amiga (vigilante 50 F, Int. Soccer : 150 F, Kick Off 2 : 100 F, Golden Axe : 150 F, Powermonger : 120 F etc.) **Laurent BELGUEDDJ, La Palombière-les-Genets, 13380 Plan-de-Cuques.** Tél.: 91.07.01.99.

Vds Impri. com. MPS 801 + drive 1571 + lect. K7 + revues + nbx log. : 2 400 F. **Paul DEFALQUE, 97 bis, rue du Marquis de Payolle, rés. Galy, 65000 Tarbes.** Tél.: 62.51.03.96.

Vds jx Amiga : Falcon : 150 F, Rick Dangerous 2 : 100 F, Bat : 130 F, Folt : 100 F + doc. F.) Anesome : 100 F. **Reine pour Pack. Frédéric, 1, rue de la Halle, 65100 Lourdes.** Tél.: 62.42.00.74.

Stop ! vds A500 + exts. 12K + lect. ext. + moni. 1084 + souris rve + 2 joy + nbx jx : 8 500 F. **Cédé : 5 500 F ! Frédéric GODART, 67, rue de la Roquette, 75011 Paris.** Tél.: (16-1) 43.79.81.32.

Vds jx, utiils, Demos sur Amiga et C64. **Vds cart. MKVI, TAGADA, 3, rue François-Cervet, 49000 Angers.**

Vds A500 + ext. 512 K + nbx jx + Demo + utiils ss gar. 1 an + péri. dans son emballage. Px : 3 500 F à déb. **Noël CHEVALIER, 103, rue de Sully, 92100 Boulogne.** Tél.: (16-1) 46.03.98.52.

Amiga Vds NbX jx jdre Disk pour liste Petit px rép. à 100 %. **Ech. poss. Bernard ZWIBEL, 16, rue Ambroise-Croizot, 57525 Talange.**

Vds orig. pour Amiga TBE avec bte et not. : 100 F pce. Liste sur demande. **(16-1) 43.76.41.21.**

Amiga cher. ts contacts (vente ou éch.) poss. nbx disks. ts pays. **Dem. liste. Tél. : Thomas DAN-THINE, 29, av. de Criel, 5370 Havellange (Belgique).**

Vds pour Amiga : Eye Of the Beholder : 200 F. **Nicolas SANNEJEAN, 2, montée du Gourgouillon, 69005 Lyon.** Tél.: 78.42.49.51.

Stop ! vds C64 lect. disq. K7 + cart. MK4 + 500 jx + 1 man. le tt TBE, vendu : 2 500 F à déb. **Paulo AZEVEDO, 1, av. G. Stresemann, 92150 Suresnes.** Tél.: (16-1)

47.28.45.91.

Vds 35 jx orig. Amiga : 50 F pce. Liste sur demande. **Pierre TRINQUIER, 71, rue des Bons Enfants, 30000 Nîmes.**

Urgent ! Vds C64 + 1541 + lect. K7 + mon. coul. + joys + jx + doc. : 1 300 F. **Emmanuel GRAND, 3, av. de la Liberté, 92400 Courbevoie.** Tél.: (16-1) 47.68.93.54.

Vds jx Amiga et livre dont on est le Héros. **Yann FANON, La Perrière et veillard, 38530 Pontcharra.** Tél.: 76.71.98.62.

Vds lect. 5 1/4 (A500) parfait état, interrupteur On Off 40 / 80 Trks : 900 F. **Lect. K7 C64 : 200 F. Christophe CATHONNET, 24, rue Louis-Gonon, 95240 Cormelles-en-Parisis.** Tél.: (16-1) 39.78.11.57.

Vds pour A500 : Powermonger (200 F) RA (150 F) Narcopolice (150 F) Murders In Space (200 F) ou le tt : 600 F. **Jean RIONDET, 1, rue des Broses, 69360 Communay.** Tél.: 72.24.62.11.

Amiga Vds : Fighter Bomber : 200 F, Indianapolis 500 : 150 F, Ghostbuster 2 : 150 F. **Jérôme RESSEGUIER, 6, place des Asphodèles, 13118 Entressen.** Tél.: 90.50.57.21.

Cygnus réalise Logo-Graph sur C64 pour un px rés. : 50 F mini. **Bye Bad Dudes, Hippolyte RIAHI, 6, rue Staelde, 67100 Strasbourg.** Tél.: 68.40.19.09.

Vds A500 + exte 2 Mo + logs + souris + joys Megadrive Franc + 8 jx. TV 36 cm coul. Télécom. Px à déb. **Bruno BARTOT, 3, allée des Bathes, 91940 Les Ulis.** Tél.: (16-1) 69.28.02.72.

Vds Amiga 1000 + Moni coul. Stereo + livres + souris + joy + MBS disk poss. lect. : 4 500 F à déb. **Florian COUTURIER, 18, allée des Serres, 45750 Saint-Pryvé.** Tél.: 38.66.52.62.

Pour plus Amiga disks 3 1/2 avec prg. jx, utiils, vidéo etc. urgent. **Px Super à déb. Alain MAGNER, 360, anc. route de Chartres, 45770 Saran.** Tél.: 38.73.69.59.

Vds pour A500, ext. Mem. 512 Ko + horlog. Supram 500 HT le tt 15/03/91 : 200 F (sur rég. par. sig.). **Stéphane MOREAU, Res. Allende B14, esc. 3, av. de Stalingrad, 93200 Saint-Denis.** Tél.: (16-1) 48.26.47.55.

Vds A500 + 1084S + nbx jx + joys px : 3 500 F. **Valéry MAGNENAN, 4, rue Roger-Despres, 78220 Viroflay.** Tél.: (16-1) 30.24.05.16.

Vds jx Amiga orig. : 80 F. **Cadaver Tennis Cup, Toki, GEE BEE Air Rally, Golden Axe etc.** **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon.** Tél.: 94.27.44.76.

Vds C64 + 1541 + péri. + lect. K7 + jx : 800 F. **Nicolas AUREAU, 39, rue Ducie September, 38190 Crolles.** Tél.: 76.08.87.15.

Vds Powermonger : 100 F + Kick Off 2 : 100 F + final Whistle : 60 F le tt sur A500. **Nicolas ROOS, 67, Grand-Rue, 67500 Haguenau.** Tél.: 88.93.94.92.

Vous rech. jx Amiga ? **Tony vds Ts ses jx de 20 F à 150 F. Tony DEGRELE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies.** Tél.: 27.57.32.64 (de 19 h à 20 h).

Pour A500 + vds jx entre 5 et 10. : Vds aussi qqs orig. **Shadow Warrior et autres.** **Tistian SESBOUE, BR. 28, 22330 Coppinée.** Tél.: 96.34.93.10.

Vds A500 + ext. 512K + lect. ext. + moni. 1084S + jx : 6 000 F. **Alain ANTOC, 257, chemin de la Pierre-Plantade, 34400 Lunel.** Tél.: 67.71.37.84.

Vds C64 + écran + L.K7 + lect. disq. offre spéciale : 950 F. **Charles DIAZ, 11, rue Chouveroud, 93300 Aubervilliers.** Tél.: (16-1) 43.52.60.69.

Vds Pack anti-virus, gar. 100 % sur Amiga, px : 100 F, port

Vds A500 + Ext. mem. 512 K + 2e lect. 3 1/2 + périt + souris + nbx jx : 3 200 F. **Benoît ESTRADA**, 8, rue Rosenberg, 69200 Venissieux. Tél. : 77.50.20.03.

Vds (orig.) sur Amiga : Unreal, Maupiti, Golden A, Lemmings (160 F pce ou 600 F les 4). **Vincent ARSIGNY**, 3, rue des Pervenches, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.60.49.98.

Vds jx sur Amiga à b. px, poss. éch. Groupe Atlantis. **Stéphane MENOUD**, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-La-Grand. Tél. : 50.92.05.22.

Vds A500 TBE + ext. Mem + souris, man. + câbles + livres, revues + DPaint 2 + nbx jx, demos, disq. Px : 2 700 F. **Gaetan MARENGO**, 132, rue de Carlieu, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.95.13.

Vds A500 + écr. 1084S + 512 Ko + lect. ext. + ampli + 2 Baf-fes + 2 Joy + Aztec C + nbx jx + utili + filtre + Bre. rag. : 8 000 F. **Laurent BONATTI**, 11, parc du Chateau, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.88.11.

Vds nbx orig. sur C64 (K7 disc) à b. px (Arcade, Stratégie, Wargame) faites vite ! Je s'occupe. **Joël LAGAUE**, 1, Square rue du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.89.80.

Vds A 500 + mon. coul. 1084 + Ext. 512 Ko, ss gar. + impr. + 150 disq vierges : 7 950 F à déb. **Eric Blondy**, 9, rue des Genets, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (16-1) 64.02.78.73.

Vds A500 + ext. Mem + monit. coul. + livres + K7 + joys. + Demos. Dans son embal. d'origine. Px : 5 000 F. **AZOUIG**, 4, rue Lionel-Terray, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.08.16.

Vds A500 + ext. 501 + moni. coul. + joy + souris + 600 disqs + revues + docs + btes rang. : le tt. TBE. **Yannis TERPREAULT**, 151, rue des Violettes, 49400 SAUMUR. Tél. : 41.67.40.12.

Vds A500 avec 1 mega Ko et Horloge + 2e lect. + mon. coul. 1084S + 50 disq + 12 joy : exp. : 5 000 F. **Mohamed EL FAKIR**, 8, av. Gambetta, 46200 Souillac.

Vds Amiga : 1 700 F TBE ou éch. ctre ST cause Midi. Vds 13 jx orig. ST : 400 F. **Frédéric ZAHAR**, 61 av. Marceau, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.20.57.06.

Vds A500 + mon. coul. 1084 poss. vie séparé + jx. Px : 4 000 F. **François FEDONI**, 3, Impasse Sesquez, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.53.45.

Vds Amiga 2000 + HD 65 Mo + 2 drives, 3 1/2 + Ram 1.5 Mo + écran coul. 1084 + logs : 9 000 F. **Urgent ! (dble emploi) Jean-Pierre ABELLO**, 36 bis, rue de bourgogne, 21121 Fontaine-les-Dijon. Tél. : 80.55.16.30.

Vds Amiga 2000 + carte xt + 1024S + HD 30 Mo + 2e lect. int. 3 1/2 + nbx Logs : 13 000 F (rep). **Mathieu WALTER**, 7, rue Edouard-Manet, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.14.05.82.

Vds orig. Amiga : voy. du temps, F29 retaila, Rody et Mastic 2 et 3 : 100 F ch. Out Run, Power Drift : 50 F ch. Claude **RICHARD**, 35, rue du Mal-Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.58.03.

Vds A500 + 2 joys + moni. Fidelity coul. + prog. le tt : 3 500 F. **Nicolas SCIARA**, 2, rue Eugène Delacroix, 93800, Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.77.74.

Vds jx sur Amiga à bas px. Dem. liste. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.

Vds ou éch. super jx sur Amiga, env. disk. T. bas. px ! **Sérenius Marc FUNARO**, 1 bis, av. de Paris, 94300 Vincennes.

Vds A500 + mon. coul. + ext. mem. + Drive ext. + nbx disk + 2 joy + souris + tapis + bte rangs. Gar. : 7 500 F. **Olivier NERAUT**, 13, villa de L'Union, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.81.59.03.

Vds A500, 1 mega, Péri, souris, 4 joys, disks, logs + bts, gar. 2 ans le tt : 3 500 F, val. : 6 000 F. **Samuel BEAUDRENDE**, 4, rue de l'Abreuvoir, 41300 Salbris.

Vds jx, util. DP Pr Amiga. T. bs. Px. **Emmanuel PREIN**, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.

Vds jx orig. A500, Unreal, Indy500, Ghos Busters II, Sh. of Beast, Video Titrer, SVP, Mon. GP etc. **Tony NOISSETTE**, 11, rue de la Gare, 78910 Tacolgnières. Tél. : (16-1) 34.87.22.33.

Sur A500 cède Buck Rogers, Pool of Radiance, Curse Of Azure Bonds, Migrit & Magic 2, px : 150 F, soit à 50 % ! **Patrick UCLES**, 1, rue du Hainaut, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.74.64.59.

Vds A500 + ext. + Mmaster + souris + tapis + joy + 104 disk : px : 3 000 F. Ach. jx Nec (GrandZork, GoulsNGH-hosts, SplatterH). **POR LENG**. Tél. : 48.37.81.05.

Vds jx C64 (Barbarian, Last Ninja) à b. px (50 à 100 F) poss. d'éch. **Nicolas GOLONANOW**, 5, av. Léon-de-Bertalot, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.99.29.

Vds : Amiga + 3 joy + 200 jx + souris + 4 livres de prog. T.B.E. : 3 200 F. **Didier PAUL**, 9, rue des Phocéens, 75. résidence, Ste-Claire, 13002 Marseille. Tél. : 91.80.31.75.

Vds A500 + 1084S + ext. 512 ko + 2 joy + lect. 3 1/2 + sris + ampli 2 W + enceintes + nbx jx + Kits M1 + péri. + tapis +

housse. **Laurent MARTIN**, 52, rue de la république, 18100 Vierzon. Tél. : 48.71.91.39.

Vds A500 + Ext. mem + monit. coul. + imp. Star LC10 coul. + 2 joy + nbx jx : 6 000 F, vie séparée pos. **André BORIES**, 11, av. du Dr. Lacroix, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.58.71.01.

Vds A500 + ext. mém. à 1 mega + nbx jx encore garanti le tt : 3 500 F. **Bertrand LEMERLE**, 34, rue du Pont, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.36.28.05 (H.R.).

Contact Us Only for Modern Abo's ! Amiga and PC. THE SUBSOFTWARE, BP : 28, 1170 Watermael-Boitsfort 1 (Belgium).

Vds très nbx jx sur Amiga T. bas. px. Vds Harcopieur : 190 F. **Fabrice BAJOLAIS**, 25, av. des Cheuvreufeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.

Vds jx sur Amiga. Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau, 4303, Robert-Keller, 93160 Noisy-Le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12 (A. M.).

Vds jx A500 + matos A500 etc. C464, 6128. Px très raisonnable. Ne télép. pas. **Ciao. Christophe POINTREAU**, « Pouillet », 37220 Brizay.

Vds pour Amiga Design 3D + bte + manuel : 350 F. **Paul POMORSKI**, 14, rue Theophraste-Renaudot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.43.03.43.

Vds Amiga 1000 + moni. coul. + souris + docs + câbles + jx orig. le tt : 4 500 F. Tél. : **Pierre PETTIPAS**, 5, rue de Metz, 77400 Lagny. (16-1) 64.02.02.22.

Vds A500 + mon. coul. 1084 + jx + joys + souris + nbx acc. Px : 4 500 F + mble : 1 500 F. **Patrick SEROR**, 126, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.93.93.

Vds jx sur C64 Disk à px dingues, rép. ass. ctre ibre. **David LEUCHART**, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.

Vds A500 + 1084 + lect. 3 1/2 + ext. Mem + nbx disk + West Phaser le tt : 5 500 F (peu servis). **Arnaud MICHEL**, Ferme de Savonnrière, 54570 Foug. Tél. : 83.62.70.18.

Vds nbx jx Amiga à 90 F et Nintendo 8 Bits à 110 F. Ech. poss. **Olivier LÉCOCQ**, 21, rue du Piple, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.44.34.

A 464 + mon. GT65 + revues + nbx jx TBE : 900 F. **Emmanuel PARTHIOT**, 9, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineux. Tél. : (16-1) 45.54.22.69.

Vds, ach. ech. Soits sur Amiga et 06. Tél. : 93.67.39.93.

Vds jx sur C64. It à 30 F, éch. poss. Poss. Rick 2, Great C2, F Bomber, Turrican, Pmania, etc. **Emmanuel VALLEAU**, 9, rue Sarah-Bernhardt, 79200 Châtillon-sur-Thouet. Tél. : 49.95.17.54.

Vds A500 + 2 man. + souris + jx (Unreal, Shadow of the B. + log. (KindWord etc.) : 2 000 F. **Richard RODRIGUEZ**, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.

Vds A500 + moni. 1083. SPI + D7 vier. + orig. + gar. 1,5 ans, px : 6 000 F. **Frédéric GUILLBERT**, 4, rue Pérot, Anduze. Tél. : 66.61.86.10.

Vds C64, Pal + péri. + 60 jx dont 20 orig. + 2 magneto K7 + 3 manuels. Revise : 1 300 F. **Jessica CIAZE**, Lycee Lafayette, Place des Célestins, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.13.10.

Vds pour C64-128 nbx jx (Silent Service, Titan, Gunship, CrazyCars, etc.) Pas sér. s'accepte. **Karim KITOUNI**, 138, rue de la Porte de Trievals, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 45.37.02.10 (ap. 18 h).

Vds C64 + lect. K7 + 200 jx + livres + joyst. TBE : 1 700 F à déb. **Hervé MONTAGNE**, 175, rue Clémenceau, 59211 Santes. Tél. : 20.07.05.92.

Amiga vds jx ori. 130 F (Midwinter-Aces Of the Great War-Finnet Hours Waterloo-Corporation. Mystical etc.). **Guillaume PETTE**, 1, dreve du Château, 59273 Fretin. Tél. : 20.59.82.23.

Affaire ! vds A500 SS gar. + ext. + souris + joys + 50 jx + livre + btier rang : 3 900 F ! **Julien BENUUDIS**. Tél. : (16-1) 48.87.81.14.

Vds Modem 2400 Baud ext. Pr Amiga ou PC : 1 000 F. **Thong SYSAATH**, 1, Square P.-J. de Beranger, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.22.94.87.

Vds C-64 + Drive 1541 + joys + Power Cartridge + Bouquins + bte : 150 disqs. Cédé pour 1 500 F à déb. **Olivier PETRI**, 29, rue Ampère, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.32.68.

Vds A500 + ext. mem A501 + emb. Px : 2 900 F. **Yvan-Michel FERNANDEZ**, 31, rue des Bergères, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 64.46.38.50.

Vds A500 + ext. + modul TV + nbx jx : 3 000 F. **TBE Laurent HABIB**, 85, rue Saint-Maur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.86.87.

Stop ! vds A500 + ext. (512 K + horj) + lect. 3 1/2 + souris + joy Cobra + nbx jx + péri + livres : 4 000 F. **Sébastien JANSENS**, 75, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.90.69.

C64 + lect. disk + lect. K7 + cart. FastLoad. Nbx jx + joy + cordons et manuels. Px : 2 000 F. **Frédéric DOBLER**, 3,

rue de l'Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.17.95.93.

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + Péri. + écran Mono + nbx jx + rang. + C64 HS + impri. Px : 1 950 F. **Stéphane PILOT**, 5, Villa ls Polognes, 94460 Valentigney. Tél. : (16-1) 43.89.37.32.

Vds Amiga 2000 + mon. coul. + 2e drive, ach. janv. 91, gar. 3 ans) + env. 70 log. (jx, util. Dao, Cao), le tt : 7 000 F. **Stéphane LEON**, 9, rue de l'odéon, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.93.53.

A500 + moni. coul. 1084S + drive ext. + joys et 2 souris + orig. Px : 4 000 F. **Noël PROPECK**, 6, ch. de la Tousse-que, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.99.80.63.

A500 + 1083S + ext (horloge) + int. midi + Studio 24 + nbx jx et accés. + gar. 16 mois (neuf). **Pascal BIDAULD**, 10, rue Jean-Perrin (bât. 10, 3e droite), Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.90.01.

Vds jx sur Amiga de 50 à 140 F ou éch. Vds Vega 8 bits + 13 jx : 1 800 F. **Teddy MOREIRO**, 104, rue Julian-Grimau, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.21.60 (ap. 19 h).

Vds A500 + ext. Mem + lect. ext. + souris + joy + 100 disks + revues (le tt ss gar., peu servi) : 4 500 F. **François LILLE**. Tél. : 20.40.22.36.

Vds A500 + 512 Ko + moni. coul. Atari SC 1425 + disks vier. + nbx jx : 4 500 + 5 000 F. **Pierre SUZANNE**, 11, rue Lavat. Tél. : (16-1) 46.02.86.43.

Vds Hard copieur pour Amiga (sauvegarde d'orig. gar. 1 mois) : 199 F. **Christophe GOULLON**, 18, rue de Maréchal-Foch, 77400 Thorigny. Tél. : (16-1) 64.30.01.56.

Vds A500 + 1084S + Ext. 2 Mo + joy + disk. Px : 6 000 F. Impr. Star Lcio coul. 2 rubans neufs + feuilleilles : 1 500 F. **Joë DUARTE**, La Garene, 78680 Eperne. Tél. : (16-1) 30.95.22.61.

Vds A500 + drive ext. + moni. coul. + 2 joys + env. 100 jx et utilis tt TBE px : 5 500 F. **Jean-Baptiste GUARREZ**, 91, rue La Fayette, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.01.97.

Vds Amiga : Ghostbusters II : 100 F, Strider : 100 F, Robocop : 100 F, Black Tiger : 100 F ou le tt : 250 F. **Benjamin LAPOURMEROLIE**, 6, Hameau de Fargeas, 87700 Aix-sur-Vienne. Tél. : 55.70.26.12.

Vds jx Amiga poss. nbx jx. **Loïc LEMERRER**, 14, rue Challon, 92390 Villeneuve-La-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.42.40 (ap. 19 h).

Vds A500 + Ext. 512 Ko + péri. + Sampler + télé 36 cm coul. + 110 disks + joys : 6 100 F. **David GALLAIS**, 5, allée d'Auxois, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.45.70.

Vds drive ext. pour Amiga et comp. Commodore PC1 C5 1/4 + 300 env. D7 5 1/4 p : 1 300 F. **Ghislain BONBOUONOUS**, 91600 Savigny-Sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.85.07.

C64 : Vds (T. bas Px) ou éch. 321 jx sur K7. Liste. **Nicolas Warren**, 29, rue du 8 mai, 62143 Angres.

Cause A2000 Vds A500 + mon. 1084 + ext. 512 Ko + 2e lect. + tapis souris + capot clavier + log. TBE : 4 800 F. **Claude MACCHIONE**, 9, allée Gabriel-Fauré, 95500 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.86.38.56.

Vds jx orig. A500 : 130 F un ou 600 F le lot : Indy Av, Fire Forget 2, Wings, Zac Mc Kracken, Pinball, Olivier KOOB, 5, Impasse, Cité Valette, 44000 Montpellier.

Vds pour C64 logs sur K7 + docs + matériel + bidouilles + anc. revues. Px cools. **Frédéric SAFAR**, 5, rue du Pré Ferry, 27180 Arnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03.

Vds A500 + 1084S + nbx jx orig. (F29, etc.) + souris + 512K + btes rang. + 4 joys + 180 disq. P-d1 an : 6 000 F. **Julien BRAO**, Montée-Saint-Roch, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.65.77.

Vds Home Office Kit pour A500 sans Kindwords. Px Imbat. ble. nr. (Pao, Taitou de Fich.). **Stéphane CURELY**, 2, Les Menuts, 33240 Lugon. Tél. : 57.84.44.52.

A500 + 1084P + ext. 512 Ko + 2e drive + 340 disks + ori. + joy + Acc. + imp. Star LC 2410 + btes rang. ss gar. : 9 000 F. **Cédric CENDRE**, 18, chemin des Mouilles, 69290 Grézieu-La-Varenne. Tél. : 78.57.19.98.

50 F. L'orig. sur Amiga ! Street Fighter 1, Switchblade I, Simbad, XR-35, Winter Olympiad, Terrorpods etc ! **Stéphane BURET**, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.42.78.

Vds Digit de sons mono : 280 F + interface Midi : 200 F + inv. souris/joys : 150 pour A500/1000/2000. Tél. : **Dominique MELLON**, 8, rue Merimée, 29200 Brest. 98.49.73.66.

# J. B. G. Électronics

## 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Métro: Mouton Duvernet ou Alésia

Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

**Tél : (1) 45 41 41 63 - (1) 45 41 44 54**

## J. B. G., c'est l'occasion garantie

sur les ordinateurs, périphériques et logiciels

Reprise - Dépôt-vente - Achat

Tél. Rayon Occasion: 45 41 26 04

## Logiciels à partir de 50 Frs

## J. B. G., c'est l'occasion comme jamais

### Prix du matériel neuf :

*Exemples*

Atari 520 STE : .....	2990 Frs
Gonflé à 1 Mega : .....	3290 Frs
Amiga 500 + peritel : .....	2790 Frs
Star LC20 : .....	1990 Frs
Star LC200 couleur : .....	nous consulter
Amiga 2000 : .....	nous consulter
Scanner à main : .....	1690 Frs
Souris optique : .....	450 Frs
Extension mémoire Amiga : .....	390 Frs
Lecteur ext. ST/Amiga : .....	690 Frs

Pour vendre, pour acheter, la solution, c'est J.B.G. Contactez le 45 41 26 04

## Atari Méga STE

# 8990,00 Frs

**Possibilité de reprise de votre ordinateur (nous consulter)**

# PETITES ANNONCES

## PC

Vds PC1640 DD + écran coul. + souris et joy + carte et nbx jx : 7 500 F à déb. **Stéphane VILLAGOUMEZ, 48, cours Camou, 64000 Pau.** Tél. : 59.32.99.04.

Vds PC 2086 VGA DD 32 Mo-640 Ko + souris + carte joy + log. + joy : 9 999 F 1 an. **Frank HAIMART, 13, rue des Belles Vues, 94120 Fontenay-sous-Bois.** Tél. : (16-1) 48.75.48.43.

Vds PC 4 Atari 286 (16 MHz) lect. 3 1/2 et 5 1/4 carte s. bleuster + jyst + imp. Star VGA cou. HD + DD 80 Mo. P.x : 12 000 F à déb. **Stéphane VELLA, C3, Les Pervenches 13700 Marignane.** Tél. : 42.77.26.08.

Stop ! Vds IBM PS2, écran VGA, carte ME : MCGA, DD 20 Mo, lect. 3 1/2 et 5 1/4 + joy. Val. : 22 000 F, cédé à 11 000 F. **Michaël MORENO, Hôtel de France, 83470 Saint-Maximin.** Tél. : 94.78.00.14.

Système composition musicale Roland PC. Module CM32L + Midi + log. création. P.x : 3 200 F. **Nicolas ZUMBIELH, 203, allée du Bois-Fleur, 78830 Bullion.** Tél. : (16-1) 30.41.47.43.

PCiste vds, éch. jx, disks DP, joy STS, livres SF + vds jx comp. 64/128, demo ST/Amiga. Liste sur dem. **Gilles BIANCHI, 46, allée des Bleuets, 38340 Voreppe.** Tél. : 76.50.02.35.

Vds jx orig. PC 5 1/4 Nord Sud, Teenage Queen F. and Forget Tintin sur la lune, Hostages : 100 F pce. Liste sur dem. **Alain GRANSART, 14, rue Georges-Picot, 94190 Ville-neuve-Saint-Georges.** Tél. : (16-1) 43.89.41.11.

Stop ! Vds gigatope état neuf + docs (ang.) pour PC. P.x à déb. **Pierre MATA, 8, rue Henri-Matisse, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Tél. : (16-1) 48.69.90.44.

Vds PC1512 coul., TBE, 25 log. : 4 000 F ou moins dans la rég. de Vendée de préf. **Emmanuel GUESDON, 2, rue du Moulin-Cassé, 85100 Le Château d'Olonne.** Tél. : 51.95.40.89.

Vds compa. IBM PC TO16, 512 Ko, écran coul. + nbx jx orig. (Populous, Captain Blood...) + util. P.x : 2 990 F. **Francis DAOUST, 8, rue Louis-Pasteur, 02800 Vendeuil.** Tél. : 23.07.79.58.

Vds Amstrad PCW 8256 (TBE) + impri. + 2e drive + log. (DBase II, Multiplan) : 3 400 F (val. : 8 000 F). **Christophe LEFEVRE, 404, av. F.-Cuzin, Le Square D, 83000 Toulon.** Tél. : 94.42.71.45.

Vds 14 jx orig. pour PC 3 1/2 : séparation ou ensemble, px l'int. (650 F les 14). **Nicolas FOURNIS, 3, rue Henri-Kapferer, 78360 Montesson.** Tél. : 30.53.52.27.

PC Epson AX portable 286 à 12 MHz, 640 Ko x 2 Mo, DD 20 Mo, 2 alimentations, sacoche, état neuf. **Guy HABERT, 11, allée Jacques-Anquetil, 91070 Bondoufle.** Tél. : (16-1) 60.86.62.74.

Vds PC1512 DD HD Amstrad + DMP 3160 VGA cou. + HD 32 Mo + souris + assu. 3 ans, 2 X 5 1/4, livre, matériel : 7 000 F. **Bruno HARE, 31, rue de la Montagne, 91520 Egly.** Tél. : (16-1) 60.83.31.41.

Vds PC1512 + 640 Ko de RAM + imprimante 136 col. + D. dur 32 Mo + coul. + joys et carte + logs. P.x : 5 000 F. **Jérôme JOURNET, 49, bld de Stalingrad, 94320 Vanves.** Tél. : (16-1) 46.80.17.55.

Attention ! Vds jx, util. demos sur PC, Amiga, Mac + vds Hardware : Mac SE30 + PC 286 EGA. Px except. **Olivier GAILLOT, 3, impasse Gantz, 69008 Lyon.** Tél. : 78.75.24.85.

Vds Amstrad PCX 8512 mono., 2 drives + impri. + log. Le tt : 2 500 F, TBE, peu servi. **Hang-Wen TANG, 5, avenue des Anciens Combattants d'Afrique du Nord, 93420 Villepinte.** Tél. : (16-1) 43.84.00.77.

Vds pour PC : Las vos, du temps : 200 F, Action Service : 100 F, Days of Thunder : 200 F, Vette : 200 F. Le tt : 5 000 F. **Antoine CHAZER, 15, bld Vivier-Merle, 69003 Lyon.** Tél. : 72.34.06.18.

Vds comp. PC 640 Ko + écran coul. + impri. + 2 lect. 5 1/4 + joys + jx : 4 500 F à déb. **Christophe KLEIN, 65, rue Saint-Didier, 75116 Paris.** Tél. : (16-1) 45.53.13.69.

Vds PC1512 dble drive, écran coul., souris, joys et 45 (8 de marche) D7. Px : 5 500 F à déb. **Michaël MANSO, 136 bis, allée des Génets, 95330 Domont.** Tél. : (16-1) 39.91.88.74.

Vds jx orig. PC (Flight Sim 3, Colorado, Populous, Dick Tracy, Italy 90, etc.). P.x à déb. **Guillaume LHERMINIER, 38, rue du Becquet, 60240 Fresneaux-Montchevrin.** Tél. : 48.04.78.89.

Vds Amos the creator (vs anglais) : 350 F. Vds PC le livre VGA Toolbox (avec disks) : 200 F. **Stéphane CAUVE, 15, rue de la Comédie, 88000 Epinal.** Tél. : 29.82.49.73.

PC 386 20 MHz 1990 RAM : Mo, 2 FD, VGA (16 b, 512 K, 1024 X 768) : 6 500 F, 387 25 MHz : 2 000 F, DD 40 Mo : 2 000 F, DD 130 Mo : 4 000 F. **Sophie BERTHIER, 19, rue de Bruxelles, 75009 Paris.** Tél. : (16-1) 43.44.87.72.

Vds PC ITT avec nbx jx, joys, phaser, 1 lect. disquette et DD écran CGA : 5 000 F. **Frédéric CHARPENTIER, 17160 Prignac.** Tél. : 46.25.04.76.

Vds PC1512 DD coul. + impri. DMP 4000 + log. TTX, jx,

util. + manuels + disks vier. : 5 000 F. TBE. **Nathalie BRUNO, 34, rue Sellier, 92700 Colombes.** Tél. : (16-1) 47.84.37.72.

PC1512 SD coul. RAM 640 Ko + DD 32 Mo + carte joy + joy + imp. DMP 3160 + nbx log. + jx TBE. P.x : 6 500 F à déb. **Patrick GOURDON, 52, boulevard des Gestors, 69005 Lyon.** Tél. : 78.36.83.70 (ap. 18 h).

Vds PC 1512 mono. DD + souris + joy + DOS + GEM + util. + mble informatique, le tt TBE : 3 500 F. **Jean-François VALACH, 78230 Le Pecq.** Tél. : (16-1) 39.58.60.62.

Vds PC lect. 5 1/4 et 3 1/2 et DD 20 Mega, écran coul., sortie série. P.x : 6 000 F. **Daniel DUVAL, 4, avenue Jean-Moulin, 93390 Clichy-sous-Bois.** Tél. : (16-1) 43.32.28.62.

Vds PC 2086 VGA coul. + lect. 3 1/2 + 5 1/4 + DD 30 Mo + MSDOS 3.30. Vendu : 6 500 F. **Olivier SCHMITZ, 70, résidence La Ferrage, 83390 Cuers.** Tél. : 94.48.52.02 (W.-E.).

Vds Link (golf) sur PC : 250 F. Vds ou éch. (Marseille uniq.) sur Gameboy : S. Mario : 130 F, Gargoyle : 150 F. **Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bld du Redon, bt E6, 13009.** Tél. : 91.41.47.52 (le soir).

PC 5 1/4. Waldrack, Legend of Djet, LHX, Indi 500, Knight of Sky, Leisure Suit, Larry 3, Flight Designer : 650 F. I.e.t. **Serge PIEROTTI, 136, avenue de Clichy, 75017 Paris.**

Vds jx (neuf) PC 3 1/2 + 5 1/4. Liste 2 tires. 1 enchaillement 65 F ou 6 325 F. **John DANN, Le Petit Beauvais, Auge, 16170 Rouillac.**

Vds PC Tandy + moni. 16 coul., 640 Ko + drives 3 1/2 et 5 1/4, carte son, joys, jx, livres. P.x : 5 000 F à déb. **Pierre-Olivier PENTECOTE, 2, rue des Bosselles, 44200 Nantes.** Tél. : 40.35.12.72.

Vds PC 1640 2 drives, DD, écran mono. + carte graphique Hercules + orig. : le tt : 7 000 F. **Emmanuel VIOLLET, 77, rue Latérale, 91800 Brunoy.** Tél. : (16-1) 80.47.30.17.

Vds lect. 3 1/2 Mega 4ad Nefutibishi. Px : 550 F, port compris. **Richard DURANO, Lot, 5, La Charmeria, 30510 Generac.** Tél. : 66.01.87.49 (de 19 h à 21 h).

Vds PC 1512 + DD 20 Mo + 2 lect. 5 1/4 + écran mono. TBE. P.x : 4 000 F à déb. **Emmanuel DE PREMONT, 11, rue Lalo, 75116 Paris.** Tél. : (16-1) 45.00.31.73.

Vds jx orig. + règles PC : North & South, Hostages, Ikari Warrior : 80 F l'un, Bobo, Izngoud : 50 F l'un. **Philippe THIEFFRY, 102, avenue des Sports, 59240 Dunkerque.** Tél. : 28.89.07.12.

Vds comp. PC 8 MHz CGA coul., 2 drives 5 1/4. nbx jx et util. : 6 500 F. **Laurent GARRIGA, 44, rue de Versailles, 91400 Orsay.** Tél. : (16-1) 69.28.64.34.

Vds orig. PC : Sim Earth, Railroad Tycoon, Eye of Beholder, Genghis Khan, Knight of Sky, Ultimang, Nam : 180 F chq. **Laurent ASSALI, 12, rue de la Botte, 95610 Eragny-sur-Oise.** Tél. : (16-1) 34.64.34.37.

Vds pour PC carte graphique EGA Multimode autoswich, drivers de CGA 300 X 200, à EGA 640 X 200 + Hercules : 550 F. **Daniel BECAME, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eau-bonne.** Tél. : (16-1) 39.59.33.99.

Vds PC AT 286 + VGA coul. étendu + 3 1/2 + 5 1/4 + souris + DD 40 Mo plein (Win 3) + 100, neu à 16 000 F à déb. **Emmanuel SOL, 18, chemin des Issards, Saint-Privat-des-Vieux, 30340 Salindres.** Tél. : 66.86.13.06 (H.R.).

Vds PC1512 DD coul. complet (docs + souris) + carte PC + 2 joys PC + nbx disks (gestion, jx). Cédé : 5 000 F ! **Romain GAMBIER, 3, rue Abel-Bonnaville, 93130 Noisy-le-Sec.** Tél. : (16-1) 48.46.20.04.

Vds PC 2086 VGA coul. + DD 30 Mo + lect. 3 1/2 + lect. ext. 5 1/4 + 2 joy + nbx util. (Word 5, Windows, Turbo Pascal) : 10 000 F. **Dino DAL BELLO, La Roche-Barjac, 48000 Mende.** Tél. : 66.47.04.42.

Vds PC/XT portatif Zenith 171, 512 K X 2 X 360 Ko, écran CGA Supertwist, BE, de 88 : 2 500 F à déb. avec logic. **Laurent BORSIER, 631, rue du Buisson, 45370 Mézières.** Tél. : 38.45.66.46.

Vds IBM PS2 portable, neuf, coul., lect. 3 1/2 : 4 Mega + MS-DOS 4.1. P.x : 55 000 F, vendu : 30 000 F. **Marc-Antoine GILLOT, 41, rue de la Gare, 70320 Aillévillers.** Tél. : 84.49.28.05.

Vds jx orig. PC 5 1/4 : 100 F, Gunship Chuck Y. AFT, M1 Tank P, F15, UMS, Targhan : 200 F, F53, 30 jx en t. **Fabrice PELLETTIER, 15, ter, rue Fournier, 92110 Clichy.** Tél. : (16-1) 47.31.80.06.

PC 5 1/4 ! Vds ou éch. nbx jx orig. P.x : entre 50 F et 150 F (12 prix). Listes : rép. ass. **Mai-Linh BUI, 24, rue René-Laurent, 92260 Fontenay-aux-Roses.**

Vds PC AT 286, 16 MHz, 4 Mo, DD 40 Mo, 2 d. 1.2 Mo et 1.4 Mo, VGA coul. 256 Ko, carte Adlib, souris, log. + imp. B.J.30, gar. : 15 000 F. **Moïse DANCOISNE, 1/87, rue André-Gide, 59000 Lille.** Tél. : 20.44.44.23.

Vds PC 2086, DD 30 Mo, 3 1/2 et 5 1/4 VGA + carte joys + nbx jx. Px réel : 18 000 F, vendu env. 9 000 F. **Sébastien MANGÉANT, 5, rue des Pavillons, 92800 Puteaux.** Tél. : (16-1) 47.73.51.93.

Vds Test Drive III pour IBM PC 5 1/4 : 200 F. **Xavier BOUI-GE, 9, rue Yves-Le-Hagre, 76310 Saint-Adresse Le Havre.**

Vds PCW 8256 + impri. + papier + 2 manuels + tomahawk + disks. Le tt TBE pour seul. 3 000 F. **Franck POLSTER, 1, rue Mozart, 47190 Aiguillon.** Tél. : 53.88.12.12.

Vds PC-XT 640 K, DD 20 Mo, 2 lect. 5 1/4, souris, nbx log. et jx, 2 claviers. A saisir : 3 500 F. **Charles LE POTTIER, 30, rue Ph.-Hecht, 75019 Paris.** Tél. : (16-1) 42.03.79.46.

Système comp. musicale Roland PC, module CM32L + int. Midi Mpuip + log. tracks, vend. : 3 500 F. **Nicolas ZUMBIELH, 203, allée du Bois-Fleur, 78830 Bullion.** Tél. : (16-1) 30.41.47.43.

A saisir cause dble emp. : vds orig. Victor AT286, TBE, 32 mega, comp. PC + log. + manuels + périphs. P.x à déb. **Philippe MARICH, 29, rue Jules-Auffret, 93500 Pantin.** Tél. : (16-1) 48.91.11.80.

Vds DOS version 3.30 pour IBM PC + F29 retailator pour A500, le tt : 1 200 F (orig. état neuf). **Loïc GARNAUD, Vadalde, commune d'Aussac, 16560 Tourriers.** Tél. : 45.20.66.46.

Vds PCT016, 5 1/4, CGA, modem, souris Dextra : 1 700 F + Gameboy + 25 jx : 375 F. **Frédéric BRUNEAU, 8, rue de la Fleche, 92330 Sceaux.** Tél. : (16-1) 47.02.70.30.

Vds modem 2400 bauds ext. avec log. communication PC et Amiga modèle modem Pocket. Px : 2 500 F. **Alexandre BACIC, Progrès II, 2300 La Chaix-de-Fonds, Suisse.** Tél. : (39)28.17.29.

Vds PC1640 EGA coul. DD 20 Mo + 5 1/4 + impr. + log. é. neuf. P.x : 6 800 F à déb. **Dominique FERAT, 9, hall Copernic, terrasse du Parc, 75019 Paris.** Tél. : (16-1) 46.07.11.78.

Vds sur PC 3 1/2 Ultra 6, Legend of Faerghal, curse of the azure bond, Secret of Silver blades : 150 F pce. **Dominique MALARD, rue Laiheve-Suza-Basile, 33360 Quin-sac.** Tél. : 56.20.88.65 (ap. 18 h).

Vds sur PC : Dble Dragon 2 et Strider (200 F!) ou 380 F (les 2) ou éch. 2re jx Gameboy. **Nicolas DESILLES, 11, impasse de Cernay, 91470 Limours.** Tél. : (16-1) 64.91.17.35 (pendant août).

Vds moni. coul. EGA + carte EGA pour PC : 1 800 F. **Xavier CHOTEAU, 5, square Ampère, 78330 Fontenay-le-Fleury.** Tél. : (16-1) 34.60.37.72.

Vds PC TO16 + jx util. + joy + écran mono. TBE (1 an). P.x : 2 000 F, une affaire cause dble emp. **Vincent MARTHEU, 7, allée des Sources, 54113 Charmes-la-Côte.** Tél. : 83.62.59.32.

Vds PC1640 2 drives + carte et joyst + souris et jx + util. + docs, le tt : 6 000 F. **Stéphane VILLAGOUMEZ, 48, cours Camou, 64000 Pau.** Tél. : 59.32.99.04.

Vds carte AO-LIB + encointes : 900 F + log. de mod. 1.2 Mo : 100 F. Vds Works pour PC orig. : 950 F. **Jérôme GUERIN, rue du Docteur-Rousseau, 24410 Saint-Aulane.** Tél. : 53.90.61.36 (W.-E.).

PC : jx orig. F120 pce (Genghis Khan, 688 Attack Sub, Centurion, Waterloo, Samurai). **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt.** Tél. : (16-1) 30.50.08.06.

Vds comp. IBM Olivetti PC1 i lect. 3 1/2, 512 Ko MEV, sortie péritel + câble de 5 m : 1 500 F. **Patrick AUTHIER, allée des Mézières, 95240 Cormelles-en-Parisis.** Tél. : (16-1) 34.50.08.33.

Vds PC/AT, 12 MHz + 1 Mo + DD 40 Mo + 3 1/2 HD + VGA + nbx jx + util. à Windows 3, TBE (- 6 mois) : 9 500 F. **Richard SALLIBA, 38, rue de Tripoli, 72000 Le Mans.** Tél. : 43.82.02.20.

Vds pour PC 3 1/2 : King's Quest, VGA : 250 F, Panza Kick Box : 150 F, Wonderland : 120 F ou les trois : 450 F. **Nicolas ZUMBIELH, Le Montléric, BT 3B, rue René-Danjou, 13015 Marseille.** Tél. : 91.69.04.64.

Attention vds pour PC : Red Baron (sim. d'avion : voir liti n° 88, page 53). P.x : 440 F, vendu 300 F. **Jérôme ROSINSKI, 1, rue Courbon-Brioude, 42700 Firminy.** Tél. : 77.61.41.33 (ap. 19 h).

Vds PC portable CGA 512 Ko, lect. 720 Ko + impri. Star LC10 + log. pro. & maths : 4 500 F. **Stéphane KOLLAR, rue de la Chaume, 88160 Le Thillot.** Tél. : 29.25.03.36.

Vds PC1640 + DD 20 Mo + écran EGA coul. + souris + lect. disk + jx. P.x à déb. **Daniel CHARBIT, 24, rue de la Faissellerie, 75116 Paris.** Tél. : (16-1) 47.27.19.83.

Vds PC1512 DD, 640 Ko RAM, écran CGA + HD 30 Mo + carte joys + joys + souris + nbx log. : 8 500 F à déb. **Eric NOE, 170, rue Blomet, 75015 Paris.** Tél. : (16-1) 48.28.88.58.

Vds pour PC 3 1/2 Colorado, permis de tuer et Hard Drivin' et pour PC 5 1/4 Ghostbusters et DD2 à 150 F l'un. **Nicolas KLAJIN, 24, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris.** Tél. : (16-1) 43.42.07.41.

Vds PC1512 mono, 1 lect. + souris + impri. DMP 3160 + log. + D7. P.x : 3 500 F. **Sylvie ESCOBAR, 1, rue Delarocque, 77340 Pontault-Combault.** Tél. : 60.28.64.57.

Vds jx sur PC 5 1/4, px abordables. De préférence dans

rég. nicoise. **Cédric DUMAS, 13, avenue Gallin, 06100 Nice.** Tél. : 93.52.04.71.

Vds compa. PC complet année 89 avec moni., 2 lect., softs, revues, livres : 4 500 F à déb. **Ludwig ROBERT, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais.** Tél. : 40.65.66.62.

Vds Olivetti PC1 + écran mono. + souris, à déb. **Nicolas DESNEUX, rue du Lavoir, 37250 Veigne.** Tél. : 47.26.25.85.

Affaire à saisir vds PC1512 écran mono., DD, log., housse, ble rangt. TBE. P.x : 3 000 F. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, Longeville-les-Metz, 57050 Metz.** Tél. : 87.32.84.75.

Vds jx orig. 5 1/4 & 3 1/2 PC : Loom LHX, Populous, Wind Surf, Strider, Basket, Battle Britain. P.x int'ér. **Alexis PLAS-LO, 3, rue du Maire-Hueber, 68840 Pulversheim.** Tél. : 89.48.00.58.

Stop affaire ! PC 1512 mono. + orig. (jx, etc.) + guides déb. : 1 750 F. **Jean-Jacques LOURY, 11, bld du Gave, 65100 Lourdes.** Tél. : 62.94.13.85.

Vds vieux portable, PC 1512, PC AT, GFA Basic ST, ST Play, super px. **François TONIC, 16, rue Chanteroux, 51630 Cheptainville.** Tél. : 64.56.27.84.

Comp. PC Toshiba portable T1000, 512 Ko + imp. Diconix jct d'encepe portable + câbles accus, c. neuf, ss gar., px : 6 000 F. **F. A. ADISSON, La Cropte, 24380 Vergt.** Tél. : 53.06.76.46.

Vds PC Copam écran CGA mono. + câble TV coul. + jx + log. + Basic, TBE. P.x : 3 000 F. **Antoine PRUDENT, 24, avenue du Prado, 13006 Marseille.** Tél. : 91.81.62.72.

Vds PC1512 mono. + souris + nbx jx + impri. + revues (dont Tlts). P.x : 3 000 F. **Nicolas ROSSI, 10, rue Jules-Guesde, 92120 Montrouge.** Tél. : (16-1) 47.35.79.22.

Vds jx orig. PC 5 1/4 à bon px : Sherman M4, Maniac Fantasy, Les Voy du temps, Dragon's II, etc. **Olivier FEUTRIER, lot Le Panorama, chemin du Cantonnau, 69530 Brignais.** Tél. : 78.05.52.03.

Vds orig. pour PC Excel (1500), Works, Windows, Above Dick, Kick Off 2, Bomber, Vps. Soccer Cha. Urgent. **Jean-Philippe WALLIEZ, 17, rue de Tinchon, 59300 Valenciennes.** Tél. : 27.42.37.80.

Lecteur PC 5 1/4, 360 Ko : 300 F. **David LAGNEAU, 3, impasse des Ecoles, 59610 Fourmies.** Tél. : 27.60.20.98.

## THOMSON

Vds MO6, 21 jx, c.opt., état neuf + REGA 8 bits, 5 jx TBE + synthé Yamaha. **Mercl urgent. Sébastien MECHINEAU, 14, rue Charles-Gounod, 44600 Saint-Nazaire.** Tél. : 40.53.54.91.

Vds MO5 + magnéto + c. opt. + 40 jx + manuel + ext. music. dessin, mém. : + jx éduc. Val. : 4 000 F. P.x : 1 500 F. **Urgent. Jean-Christophe ROMERO, 27, cité J.-B.-Clément, 69700 Givors.** Tél. : 72.24.18.36.

Vds TO80 + prise péritel + jx + util. + c. opt. + 1 man. : 1 000 F à déb. **Guillaume PIN, 5 bis, chemin d'Enghien, Ecoeur, 95200 Sarcelles.** Tél. : (16-1) 39.92.28.80.

Vds MO5 complet (lect. K7 et D7 + stylo opt. + jx + manuels état unif. P.x : 1 500 F à déb. **Pierre FOUQUEREAU, 26, rue Descartes, 93170 Bagnolet.** Tél. : (16-1) 43.63.43.78.

DD 115 Mo : 4 000 F, DD 10 Mo : 500 F, écran NEC multi-sys + VGA : 3 500 F, EGA : 400 F, 80387-25 neuf emballé : 4 000 F, softs. **Laurent DUJUIS, 12 bis, rue Dally, 92210 Saint-Cloud.** Tél. : (16-1) 49.11.08.63.

Vds TO7-70 (Meca) + LEP + 9 jx + 2 cart. (Basic, Caracor 2) + revues + listings prog. : 1 990 F. **Paolo EUVRARD, 25871 Cussey-sur-l'Oignon.** Tél. : 81.57.70.71.

TO7-70 + GDD + lect. K7 + ext. mém. + joyst + Basic128 + logo + Colorpeint + budget + 50 K7 + 30 disk GDD + revues : 1 900 F. **Jean-François DOUSSON, 34, avenue des Chardonnerets, 95570 Attainville.** Tél. : (16-1) 39.91.52.40.

Vds MO5 + lect. K7 + c. opt. + joy + 70 jx + 3 livres + synthé. vocal : 1 000 F à déb. **Emmanuel BULLOUDD, 18, rue Capitaine-Poitoux, 38100 Grenoble.** Tél. : 76.23.08.60.

Vds TO8 TBE + c. optique + joy + jx + moni. coul. : 3 500 F à déb. **Guillaume GOMEZ, 19, chemin des Vignes, 13109 Simiane Collongue.** Tél. : 42.22.64.26.

Vds orig. pour TO sur disk : Bobo, Space Race, Turbo Cup, Silent Service entre 80 et 120 F. **Vincent BESSIERES, 42, rue Devic, 31400 Toulouse.**

Vds TO7 en état de marche : 200 F. Ch. liv forth manuel : 50 F max.

Vds TO8D + mon. coul. + nbx jx + souris + c. opt. + man. + livres + log. éduç. le tt : 3 000 F à déb. Brunel BAYBAUD, La Plante-aux-Flamands, bât. B3, 95350 Saint-Brice-sous-Forêt. Tél. : (16-1) 39.90.63.71.

MO5 + mon. coul. + 4 jx + interface joy + c. opt. + lect. K7 + 2 manuels. Sébastien BLANCK, 140, rue Principale, 57590 Ermy. Tél. : 87.01.01.00.

Vds jx K7 MO5-TO7-TO770, vds cart. CBS + livres et périod. Vladimir GASIC, 100, avenue Kléber, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.52.19.

Vds 25 disk org. pour TO8 9+. Px : 40 F ou 600 F le tt à déb. Liste sur demande. Bruno GALIANA, 24, rue Descrozilles, 76000 Rouen. Tél. : 35.89.60.75.

Vds K7 pour TO7-70 : 50 F pce. Dem. liste. Michaël BRIDOUX, 31, avenue des Violettes, 62620 Barlin. Tél. : 21.64.00.95.

Vds TO7-70 + lect. K7, lect. disks + mon., nbx jx, livres, trucs et astuces, super jx, Basic, QDOS : 2 990 F. Antonio ALVARINO, 212, rue Maurice-Collin 88140 Contrexéville. Tél. : 29.08.44.05.

Vds TO770 + lect. K7 + Basic128 + K7 init. + logo + K7 init. + liv. init. + progr. + Praxitel (DAO) + jx (énigme/act.). TBE : 1 190 F. Tony CHIARAVALLO, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.26.57.53.

Vds nbx jx sur TO/cons. Nintendo + jx bas px. Cher. contact sur Amiga 2000, rép. ass. Ach. jx. Nicolas GRIMAUULT, 9, rue Jacques-Anquetil, Feuguerolles, 27800 Brionne. Tél. : 32.45.04.58.

## CONSOLES

Vds moni. Multisync NEC 2A VGA 800 X 600, écran anti-reflet, pied pivotant neuf. Px : 3 300 F. Michel SQUINABOL, Chemin des Tussilage, 74400 Chamonix. Tél. : 50.54.51.66.

Vds Mégadrive Fr. neuve + 2 man. + adapt. 8 bits : 1 400 F + jx 16 bits : 250 F l'un + jx 8 bits. Franck JORGELIN, Route de Bazège, 41670 Labège. Tél. : 61.75.12.99.

Jx NEC PC Engine : 200 F à 250 F + dbleur (sur par et rép. Par. uni.) jx CBS + ext. divers et Console. Pascal VENETAX, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.18.73.

Vds Cons. Nintendo + 5 K7 Zelda Mario 2 le tt : 1 000 F. Mathieu PASTERAN, 3, place d'Helvetir, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.48.47.

Vds jx pr Mégadrive Fr. : 300 F. Eswat, Shinobi, Mickey Italia 90, Golden Axe, Gregory NAWROCKI, 9, av. P. et M.-Curie, 60100 Creil. Tél. : 44.24.26.88.1.

Cds Cons. Sega + lunettes, 3D + 1 joy. Pad + Control Stick + 20 jx. Val : 7 066 F, vendu : 3 000 F. Cyril MARTINAT, bd La Vallée Prolongé, 36000 Châteauneuf. Tél. : 54.34.81.66.

Vds Turbo express portable + 10 jx, Chase HQ 1 + 2 Splat House etc. Mégadrive + 6 jx. Ach. jx NEO-GO. Hafid BOUTOUALLA, 310, rue Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.90.45.

Vds jx Nintendo : Metroid, Robowarrior, Ghost'n Goblins. Etat neuf : 200 F chaq. et Duck Tales : 300 F, où le tt : 800 F. Lynda DANNEHOFFER, Cité Scie, 18, rue du Puchot, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.78.74.01.

Vds Game Boy + 4 jx TBE + embam. org. (Marjos + Spiderman + Gargole + Pipedream) : 900 F à déb. Yann LE GALL, 140, Val du Carei, 06500 Menton. Tél. : 93.35.23.56 (ap. 19 h).

Vds NES + 2 man. + NES Adv + 17 jx, Bat, Bionic, Bubble etc. + Rev. Val. Réel : 7 340 F, vendu 4 500 F. Ach. jx SFX. Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.

Vds Cons. Nintendones (An. 90) + NES Advantage + Pist + LV-Solution : 800 F, Tennis Game Boy : 100 F, 11 cassette : 200 F pce. Fabian GANET-CAZAUX, 67, route de Neully, 93160 Noiny-Le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.53.65.

Vds Super Graphx + 1 jeu + man. : 1 450 F. Laurent DUTEL, 28, rue Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.

Vds Nintendo + 2 man. + Super Mario Bros 2 : 650 F TTC. David DEVOUGE, « Cenoche » 74250 Peillonnet. Tél. : 50.36.85.52.

Vds GameBoy + câble Link + câble stéréo + Tetris (encore ss gar). Px : (590 F) vendu : 375 F. Stéphane PORCON, 22, rue Desesmaisons, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 40.72.84.69.

Vds Mégadrive + 5 jx (S. Monaco GP, Basket, Shadow Dancer...) + 2 man. + adapt. : 2 000 F sous gar. Adrien NEGREAU, 19 bis, rue Gabriel-Péri, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.47.21.56.

Vds Sega 8 bits + 8 jx (Phantasy Stars, Wb 2 etc.) + 4 man. (Borne d'Arcade). Le tt TBE 2 000 F. Val. réel. : 3 000 F. Ludovic KOŠIOR, 69, rue des Jardins, 59180 Cappellet-La-Grande. Tél. : 28.64.27.91.

Vds sur Mégadrive : Battle-Squadron : 320 F et Hellfire : 270 F. Vite c'est urgent ! Salut ! (Paris exc.) Nicolas BOU-TIN, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.

Vds jx Nintendo NES : Mégaman 1 et 2, Ducktale, Robo-

cop, Bayou Billy, Mario Bros 2 (250 ou 200 F chaq. Raphaël RIAND, 17, rue de Rungis, App. 525, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.41.30.

Vds Nintendo Jap. + Transfo + 5 jx inédits. Px : 750 F. Ne fonctionne que sur TV Norme NTSC. Patrick VIOLET, 88, rue Armand-Sylvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.40.33.

Vds NES + 3 joys dont NES Max + compil. 31 jx + 8 jx CDD2, Mario I, Kinglu, Dble Drible) etc. : 2 900 F. TBE. Sébastien LOMBERGET, 3, rue Louise-MICHEL, 94600 Choisy-Le-Rol. Tél. : (16-1) 48.52.81.18.

Vds Sega + phaser + 2 jx : 600 F. Vds jx : Y's (250 F), Word 3 (200 F), Mickey (300) SPV (100 F). Px à déb. Bao TRAN, 25, rue de Châteaufort, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.81.87.88.

Vds pistolet Sega : 150 F + Rapid Fire : 100 F + jx : 200 F pce) merci d'avance. Eric CAMILLERI, 7, rue de Gramont, 06100 Nice.

Vds Lynx + 6 jx + sachoco + Auto-lynx + Pare-soleil, px : 1 800 F. Vincent THUËL, 13, rue des Tilleuls, 95000 Deuil-La-Barre. Tél. : (16-1) 34.28.74.36.

Vds jx Méga : Devil, Hunter (J), Musha (Gew), Mickey (J) : 250 F ou éch. ctre F. John Madden, vds assis vermillon. Jérôme FARINA, 62, rue de Larochevoucauld, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.06.04.

Vds NEC 2 + jx (Soccer-Gunhed-J). Chan + joy + câble Hifi. Px : 1 300 F à déb. Franck THERET, 10, Sigogne, Saint-Léonard en Beauce, 41370 Marchenoir. Tél. : 54.72.39.42 (ap. 19 h).

Vds pour Mégadrive : Aleste (cart. Jap.) : 250 F : Eswat (cart. fr.) : 200 F. Florent DENIAU, 1, rue des Orpheelins, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.14.72.

Vds PC-Engine 50 HRZ (comp. TTE TV) + 4 jx (Ninja Spirit, Operation Wolf...) : 1 700 F + Orgue Yamaha : 1 000 F. Sébastien DOLARD, 10, rue du Gal. Bethouard, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.72.16.15.

Vds Coregraphx état neuf + cordon Hifi + FM Tennis + Opération Wolf + Helixplorer + Barumba + Warhouseguy. Px : 1 700 F. Vincent DEMANTKE, 13, rue de Laccalle, BP. 14, 28260 Anet. Tél. : 37.41.47.06.

Vds NEC Coregraphx + 5 jx (Barumba, Formation Soccer etc.). Vendu complètement avec Pad et Triple. David GUBA, 28, av. Charles-Latoison-Duval, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.04.76.

Vds NEC Supergraphx + 4 jx + dbleur + 2 joy + éch. : 2 000 F vds CD Rom 2 + jx CD + ampli + enceintes : 2 500 F. Jacques MUGNIER, 10-12, rue des Gros-Murs, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.31.44.

Urgent ! Vds Sega 8 bits + 17 jx : 1 500 F (val. : 4 000 F). Grégoire AIASSA, 10, lot. Les Streiltzias, av. Pierre-de-Coubertin, 83400 Hyères.

Vds Supergraphx + Battle ACE + Goulst'N Ghost le tt 2 500 F à déb. Grégory JENESTE, Les Landriers, 27310 Bosoüët. Tél. : 32.56.40.49.

Vds Robot Nintendo + jx : Gyromite : 300 F. Vds jx Nintendo (Goonies II, 9R, Adius, Track & Field II) etc. : 200 F, 150 F. Nicolas CLANCHE, Chemin de Lahitolle, 64110 Jurançon. Tél. : 59.06.62.60.

Vds Lynx + 5 jx + Transfo 220 en 3, 4 1/2, 6, 7 1/2, 9 et 12 volt : 1 200 F à déb. David PAPAUX, 51, rte de Frontenne, 1207 Genève (Suisse).

NEC Coregraphx + 5 jx. S. gar. : 1 400 F + PC 1512 SD Mono + 3 1/2, int. + imp. 3160 etc. : 5 000 F. Franck ROGER, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tél. : 38.58.17.44.

Vds NES 300 F ou avec 1 jeu Mario Bros : 500 F + vds jx NES : Goonies 2, CDS. Vania, Prowest, Rusw At. : 250 F l'un. Hubert REMBAUX, 14, place de la Patience, 44300 Nantes. Tél. : 40.30.05.67.

Vds Mégadrive Jap. + 3 jx (Monaco GP, Fatman, Wonder-Boy 3 + Arcade Power Stick : 2 000 F à déb. Etat neuf. Sébastien ROSTAK, 10, rue Louis-Virel, 62300 Elieu Di Leauvette. Tél. : 21.43.22.18.

Vds Or incorru : 150 F, Ghoulis : 140 F, Knight Force : 130 F, Wild Streets : 150 poss. éch. Rech. Bat Cons. NES. Petit px. Xavier GELARDI, 1274, Chemin des Cabrières, 06250 Mougins. Tél. : 92.92.20.83 (ap. 17 h).

Vds Game Boy avec 7 jx (TMNT, Dble Dragon...) le tt 1 600 F. Bon Etat avec sachoco. Alexis GOUGEROT, 15, rue Charles-Mangold, 24000 Périgueux. Tél. : 53.54.58.47.

Vds Nintendo + 9 jx (Batman, Goshuster 2, Black Manta, Simon Oues) : 2 000 F (7 jx ss gar.). Alexandre DURIEZ, 17, av. Sainte-Lucie, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.82.93.

Stop. Affaire ! vds Lynx + 10 jx val. : 4 250 F, sacrifiée à 2 050 F cause : PC AT 286 VGA, Olivier, 36, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.58.79.

Vds Lynx (gar. 1 an) Adapt. Prise + Comlynx + Pare-soleil + adapt. Auto + Sachoco + Calif. Games. Cécile LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.

Vds Game Boy complet TBE + transfo + 5 jx (Batman, Tennis) cédé : 900 F. Sérieux poss. vente séparée. Xavier MAMY, 38, rue Pierre-Sémar, 94120 Fontenay-sous-Bols. Tél. : (16-1) 48.73.50.96.

Vds Sega Master System + 2 man. + 5 jx (Monaco GP, Slap Shot, Wonderboy II etc.) Px : 800 F + télé : 1 200 F. Stéphane ALLARD, 18, rue Danton, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.57.00.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + Rapid Fire + Light Phaser + 7 jx (Goldem Axe, Deadangle). Val. : 2 795 F. Sébastien GEREMIA, 30, av. de Vigny, F-Buisson, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.20.95.

Vds Supergraphx + 5 jx (Aldynes, Battle Ace, Ghoulis & Ghost) etc. Px : 2 400 F, état neuf ss gar. Olivier TURJOT, 7, rue Claude-Debussy, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.45.12.

Vds Nintendo + man. NES Advantage + 11 jx le tt en TBE. Val. + de 5 000 F, vendu : 2 600 F. Fabien RETAILLAUD, 67, rue de Billancourt, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.03.49.59.

Vds Cons. Game Boy Nintendo + 5 jx. Ach. en Jan. 91. Val. : 1 700 F, vendue : 800 F (TBE). Romain DELTEIL, 7, rue de Runois, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.86.99.

Vds jx NEO-GEO : Nam 1975, et Magician Lord : 1 000 F chaq. Corentin RAUX, 9, rue d'Estienne d'Ormes, 91370 Verrières-Le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.21.96.

Pur Mégadrive, vds Wonderboy 3, K7 nve (cause dble emploi) : 200 F. Franck POIDVIN, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.34.86.

Vds Game Boy TBE + écouteurs + câble-Link + 7 Supers jx val. : 1 900 F, cédé : 1 300 F. Laurent ROUSSET, 190, rue des Petites écoles, 69390 Charly. Tél. : 98.46.26.41.

Vds NEC Cor + 8 jx (PC Kid, Gunhed, New Zeal, Healy Un, Son SON 2, Dragon Spirit, Cyber Crossip 47). Laurent AUBE, 33, rue L.-Blériot, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 34.61.14.71.

Vds Sega 8 bits + 9 jx (1 300 F), Gamboy + 1 jx (300 F), Lynx + 4 jx (1 400 F) ou éch. ctre A500 + écran coul. avec jx. Stéphane AUBONNE, 28, rue de la Montagne, Fresneux-Montcheureuil, 60240 Fresneux. Tél. : 44.08.73.81.

Vds ou éch. ctre NEC ou Game Gear Lnx + Calif. Games + Hosse. Px : 999 F. Urgent, SVP. Pierre CHARVERIAT, 36, rue Duquesne, 69006 Lyon. Tél. : 72.44.00.38.

Vds PC Engine + 3 Pleur + 5 jx (Die Hard, Videote, etc.) (Ach. en déc. 90) + carte Shoot Angel : 1 500 F. Anthony ADANJE, 16, rue Alexandre-Parodi, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.40.60.

Stop ! éch. vds jx sur Nintendo, Bayou, Billy, Top Gun, Soccer : 200 F l'un. A très bientôt salut ! Jean-Baptiste PROTO, 3, ch. Jeu de Mail, Poplain, 34230 Paulhan. Tél. : 67.57.62.71.

Stop Affaire ! Vds Cons. Sega + 2 man. (1 control Stick) + 23 jx (Rastan, Shinobi, OutRun) Val. : 7 195 F, cédée : 2 900 F. Julien BOUVET. Tél. : (16-1) 46.68.88.22.

Vds jx Mégadrive (13) entre 200 et 300 F (Mickey, Gyngho, Thunderblade, Dinamiteduke, Rastan, Ghoulis-gouli). Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.

Vds NEC + 3 jx + dbleur + 2 joy + 1 300 F. Jean DAEMI, 74, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.84.07.

Vds Nintendo + 4 jx, état neuf, ss gar. ach. : 1 800 F vendu 1 000 F. Sylvain ISAMBERT, 28, rue Saint-Jacques, 76600 Havre. Tél. : 35.41.70.40.

Vds Nintendo : 400 F + jx : 600 F. Cédric ROUILLE, Les Rives de l'Yerres, Bât. B4, Rue Pierre-de-Coubertin. Tél. : (16-1) 69.83.91.19.

Urgent ! vds Sega (TBE) + 2 man. + 14 jx (Shinobi, Black Belt, Wonder Boy 3, Goullivus, California Game, etc.) : 2 000 F. Alexandre FAIVRE, 17, place de la Liberté, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.69.33.

Vds Nitendo (TBE) + 2 man. + 1 joy (N15) + 8 jx (Turtles, Zeld, Silence Science, Punch Out) Px : 2 000 F. Val. : 4 100 F. Sébastien FAIVRE, 17, place de la Liberté, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.69.33.

Vds Game Boy avec Tetris, Ken, Kung Fu Master, Câble Video l'ensemble : 590 F. Frédéric VEAUUY, 11, allée de la Fontaine, 78450 Chavenay. Tél. : (16-1) 30.54.38.35 (ap. 18 h).

Vds Sega MS TBE + jx B. Prx : (Golden Axe, Aldered Best Y'S, C. Games, Psycho Fox, Galaxy, Force, Goullivus). Solal LEHEC, 9, passage Boudin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.08.11.

Vds ou éch. jx sur Mégadrive Jap. Rambo III etc. Cédric LIMOGE, Saint-Loup, 59200 Cosne-sur-Lore. Tél. : 86.26.22.87.

# 3615 MEGALAND

TELECHARGEZ PLUS DE 10.000 LOGICIELS POUR ATARI ST/TT, AMIGA, MAC ET PC AU PROTOCOLE BBT.

VENEZ DISCUTER EN SALONS, RUBRIQUES, CONTACTS...

GR 72104

David KIEFFER, 1, rue Claude-Bernard, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.99.17.11 (ap. 18 h).

Vds GameBoy (Déc. 90) B.E. + 4 jx : 1 000 F (à déb.). Raphaël CHATRIAN, 2 bis, avenue Wilson, 95250 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 39.37.01.21.

Vds Sega 8 bits + 16 jx (After Burner, R. Type, Double Dragon, Space Harrier 3D, etc.) + Lunette 3 : 2 000 F. Fabrice PEROLARI, 339, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.26.12.

Vds Nintendo + 2 jx (dble Dragon 2 et Simon's Quest) complete, gar. 6 mois : px : 850 F. Nicolas RICHARD, CAMBRON. Tél. : 23.98.04.87.

Sega 8 bits + 2 control Stick + Pistolet + Rapid Fire + 20 jx (Y'S, Ken, Spell, etc.) : 6 000 F, px : 2 500 F. Patrice PERROT, Courteiron, 10130 Ervy-Le-Châtel. Tél. : 25.42.01.99.

Vds Amrstad GX 4000 + 12 de ses Meilleurs jx (Navy Seals) : 2 000 F Seulement ! Parfait état 1991. Laurent BEYTLE, 30 A, rue Charles-de-Villeus, 75226 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.

Vds NEC PC Engine + man + Pad + 3 jx (Shinobi Veigues, Adventure Esland) gar. 10 mois px : 1 100 F à déb. Malik HA-ZI, 11, rue Henri-Say, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.70.99.

Vds Sega Méga Drive + 3 jx val. : 2 600 F, vendu : 1 300 F. Noël LÉMOINE, 56, rue Pierre-Loti, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.89.21.

Vds Gameboy + 2 jx : 400 F, vds jx Nintendo : 200 F l'un Batman Blades Of Steel etc. Bertrand PERRET, 10, Impasse Saint-Joseph, 83400 Hyeres.

Vds Atari 2600 + 2 jx peu servi Px : 400 F. Tél. : Gregory BARET, 1, rue Cabanis, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.82.99 (ap. 17 h).

Vds Sega Mégadrive avec 5 jx version fr. Px : 1 800 F ou éch. ctre Super Grafz (M. neuf). André EGU, 2, rue Duquay Trouin, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.42.40.89.

Vds Sega 8 bits TBE gar. 1 an + jx : Altered Beast, Mickey Mouse, Great Basket, World Cup Italia 90 : 1 800 F. Farid KADA, 3, rue de Tombouctou, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.46.54.

Vds Sega Master System + 5 jx + 2 jx dans mém. + télé coul. 50 cm + péri. : 2 200 F. Xavier DOUINE, 143, rue Paul et camille, Thomoux, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.83.38.

Vds Cons. CBS colecio-vingt Poss. d'éch. ctre jx ou utilis Amiga. Maxime GAY, Courzaux, 39570 Lons-Le-Sau-nier. Tél. : 84.35.31.84.

Vds Game Boy 6 jx Spider Man, Turtles, Mario Land, DDragon, Tetris, G. Ovest. Olivier TECHER, 27, cité La Grange-Rouillet, 16440 Angoulême. Tél. : (16-1) 45.66.35.53 (le W.E.).

Vds Nintendo + 9 jx + Zaeopk + quickjoy val. : 3 000 F vendu : 1 500 F Marc ANCELIN, 2, quater, rue de Fontenay, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.42.01.

Vds de te Urgence Lynx avec Gauntlet, Electrocop, Gate Of Zen, California 6, Bluel. : 1 090 F. Lino BERTOLI, 100, Chaussée de l'étang, 94160 Saint-Mande. Tél. : (16-1) 43.74.86.47.

Vds Game Boy TBE (déc. 90) + câble de liaison + écouteurs + Tétris + Mario Land le tt : 600 F. Vincent GEF- FRIN, 19, chemin des Vignes, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.01.23.84.

Vds Nintendo (6 mois) B. E. à 750 F avec (Super Mario Bros, Duck Wunt et le Pistolet) (Nintendo 8). Franck BEL- LERINI, Place Paoli, Station Mobil, 20220 Ile-Rousse (Corse). Tél. : 95.60.08.75.

Vds SuperGrafx + 2 joys + 5 jx + vds NEC CorGrafx + Joys + jx + Vds jeu Famicom. Px à déb. Adel. Tél. : 42.52.44.96.

Stop Affaire vds Sega, 8 bits avec contrôle Stik + Btl/Out Run + Cloud Master : 1 350 F. Guillaume CHAILLEY, 74, allée de la Natte, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.51.02.

Vds Nintendo + 25 jx (SMB2, dble Dragon 2, Dragon Ninja, Simon Quest, etc. Laurent PITTET, 243, chemin des Gylams, 74380 Crans-Vermeilles. Tél. : 50.39.31.72.

Vds Mégadrive + enceintes 2 X 4W + 2 man. Autofire + Devil Hunter + Populous + Klax + Get et Ghost + Appolf : 2 500 F. Bruno PIERRE, 7115, résidence des Fontaines, Rue M.-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.

Stop Affaire ! vds Game Boy + 5 jx (Gargoyles Quest, Supermarialand, Tennis, Tetris, Golf) Déc. 90 ss. gar. vendu : 800 F. Johannes BELLAROSA, 19, rue des Gallardons, Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.60.93.02.

Vds Cons. Mattel : 400 F./ext. informatique : 400 F + 11 jx : 50 F PCE + Batterie électronique Mattel : 500 F + CB : 22\*1200 F. Willy RICHARD, 408, av. du docteur Jean-Mac, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.30.19.

Vds 6 jx Master System (Shinobi, After, Burner, Golden Axe etc.), Etat neuf : 200 F/jeu | Olivier CELHAY, 2, rue Paul-Miellie, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.60.19.

Vds 6 jx NEC 200 F. Vds Nintendo + 10 jx : 1 800 F ch. Jx Game Boy et Lynx. Rép. vite ! Bye ! Emmanuel BERTIN, 126, rue du clos de Ville, 94370 Sceaux-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.10.54.

Vds Mégadrive + 3 Mo + SM 124 + Mégafille 30 + Star LC 10 + Spectre GCR 3.0 + 70 log. orig. : 16 000 F à déb. Philippe CUDIA, 426, Cité du Noyer-Perron, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.87.27.

Vds ou éch. port Mégadrive : Ghosts 'N' Ghosts, Revenge Of Shinobi, Mystic Defender, Thunderforce 3 : 300 F l'un. Christophe BRIDOUX, 2A, rue du 19 mars 1962, 59233 Maing. Tél. : 27.24.52.50.

Vds Mégadrive Jap. ss. gar. + 2 man. Jocard dont Pro 2 Autofire + 9 jx dont Golden Axe, Strider : 3 800 F. Stéphane MARTORI, 2, rue Pipet, 38200 Vienne. Tél. : 74.31.77.03.

Vds jx Sega 8 bits, 13 cttres : 100 F chaq. (Rambo, rocky W, Soccer, After Burner, Zillion II + 1 light phase + 2 Matter. Laurent PRECHAIS, 110, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.34.12.

Vds Nintendo Luxe (Pist. + robot) + avantage + 35 jx : 6 000 F. Val. neuve : 10 000 F. Annick VIOUOLET, 51, rue de Bourgogne, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.86.86.

Vds Super Graph + joy + Avplus + Get 6 + Granzort + Bateace + Jack Lechan + Superstarsolier : 2 000 F. Sylvain GALLET, 16, av. Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.98.

Stop Affaire ! Vds Game Boy + 3 jx : Tetris, Golf, Mario-Land. It. : 700 F au lieu de 1100 F. Vincent LIESSE, 2, rue Vincent-d'Indy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.41.01.

Vds Nintendo + 11 jx (Zelda 1, 2, Metroid, Mario 1, Goonies 2...) /Revus + 3 man. + Rob + Zapper : 2 500 F. Joannes PERRET, 66, rue Jean-Baptiste-Lebas, 59170 Croix. Tél. : 20.72.52.80.

Vds pour Game Boy le jeu Spider-Man pour 100 F ou tre l'orig. de Sherman M4 sur Atari ST. Jacques-Antoine DURAND, 4, allée Pauline, 78150 Rocquencourt. Tél. : (16-1) 39.55.38.57.

Vds sur Nintendo 11 jx : Mega Man 2, Bubble Bobale, Off Road, DB 2. Val. : 4 200 F, vendu : 2 500 F ou séparé. Olivier TARRIEUX, 67, av. d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.87.92.

Vds Lynx + 6 jx. Jx Mega Drive. Game B. NES. Raphaël GRABARCZYK, 80, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.93.34.

Vds NEC Coreograph + 9 jx CSSS, Out Run, Darius +, Aérobid, Vigilante, Rastan, Darklegend, Palland, Jackie Chan) : 3 000 F. Pierre CADEOT, 23, rue Montagny, 41100 Saint-Etienne. Tél. : 77.25.82.92 (soir).

Mega ST 1, SC 1425, SM 124, 120D, Cumana, 1M, Haro Cop, Posso 3 1/2, 20 jx orig., 10 utilis. env. 400 ctdes : 8 000 F. Sylvain BAIL, 5, av. Louis-Bleriot, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.32.36.02 (vers 18 h).

Final Fight (Superfamicon) : 400 F (neuf), Ech. poss. env. argent d'avance. Ach. jx bas px. Chris DE ZAN, Aiton, 73220 Aiguebelle.

Vds Game Boy 2 jx Game Light : 1 100 F, port compris. Vds jx orig. sur STF. Vds 520 STF, BE. Frédéric RIVET, Le Breuil, 42740 Douziou. Tél. : 77.20.95.28.

Vds Mégadrive + Paddle + Arcade Power Stick + 5 jx : Shinobi, Monaco, Foot, Volley, Herzog. Etat neuf. Cédé : 2 500 F. Frédéric JOUSSET, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.

Vds Sega 8 bits 7 jx, 3 poignées, 1 accélérateur de Tir val. : 3 200 F. Urgent, vendu : 2 000 F (ach. déc. 90). Chris-

tophe VEZIN, 35, rue du Général-Leclerc, 77540 Royan-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.25.60.49.

Vds Sega Mégadrive Fr. ss gar. + 1 man + 10 jx (Shinobi, Monaco GP, Strider, Shadow Dancer) : 3 800 F. Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Euxpéry, 95210 Saint-Griatien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.

Vds Game Boy avec Vidéo-Link. Ecouteurs et 3 jx (Tétris, Batman et Gargoyles's Quest). TBE. 700 F. Christophe BAIBOURDIAN, 425, bd Romain-Rolland, Les Tempaires, A2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.00.84.

Vds jx Sega, ach. jx Game Boy : 100 F ou éch. jeu Sega ctre 2 jx Gameboy. Limond HAC, 42, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.89.16.

Vds Mégadrive (Jap) 2 joy, 1 jeu. Pér. : 900 F. Vds Game-gear + Mickey, Monaco. Cher. jx sur Superfamicon. Julien ROUSSET, Kergoff Le Folgoet, 29260 Lesneven. Tél. : 98.83.20.92.

Vds Cons. NEC PC Engine + 5 jx + 2 joy : 1 450 F. Raphaël TABARY, 3, allée des Erables, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.79.80.58.

Vds Portable 386 SX Goupil Golf, 1mb ram, 40 mb DD, Carte + écran LCD VGA, lecteur 1.44 + nbx log. : 15 000 F. Paul FONTAINE, 14, chemin des Loops Le Nieppe, 59173 Renescure. Tél. : 28.49.80.50.

Vds 2 jx Game Boy (Gargoyles' Quest et Amazing Spider-man) px : 150 F la pce. Bertrand EGRAZ, 01430 Lanteyan. Tél. : 74.76.31.70.

Désormais introuvable ! Vds 451 et 2 en CD sur PC-Engine. Exc. état. Px : 400 F. David LERAT, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.12.39.

Vds Sega + Phaser + 7 jx + joy : 1 500 F. Game Boy nve : 490 F. Marie-Thomson + 30 jx + 2 joy : 990 F. Julien MARTIN, Labrie-Vignonet, 33330 Saint-Emilion. Tél. : 57.74.96.92.

Vds Mega ST1 + écran mono et coul. + joys + nbx jx + émulo. PC supercharger 1 Mo. ss gar. : 8 000 F. A. déb. Vincent VANNIER, 93, rue Coquerel, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.44.18.

Vds ou éch. Coreografx + 37 jx + dbleur + 2 man. ctre minimum 4 jx Sega Mégadrive : 1 100 F. Eric MAILLARD, 18, Square, Louis-Braille, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.60.09.

Vds jx NES + Punch Out + Link + Blades of Steel + Super Mario Bros + Bubble Bobble : 1 500 F. Julien CAUWEL, 7, La Fontaine, Saint-Martin, 62232 Fouquieres. Tél. : 21.69.28.63.

Vds, éch. jx sur Mégadrive, ts TBE, ch. contact. Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.

Vds Supergrafrx + 5 jx + 2 joys. Etat neuf : 1 750 F. Vds Famicom + jx + jx Comp. Praisjon. Adel. Tél. : 42.52.44.96.

Vds Sega Mégadrive Fr. (1-1-91) + man + cab. péri. + 2 jx (Act. Beast, Gh.M, Ghost) Px : 1 490 F (val. : 2 339 F). Stéphane LE BOUDEFER, 77, chemin des Breutoux, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.02.03.

Urgent ! Vds Gameboy + câble + lightboy + 5 jx. Val. : env. : 2 000 F. Px : 1 100 F. Aurélien CHITO, 03420 Marcillat-en-Cornbraille. Tél. : 70.51.63.81 (le w.e. seulement).

Vds Game-Gear + 4 jx : 600 F le tt comme seul cause achat Amiga | Stéphane BROUST, Le Pez, 33460 Soursans. Tél. : 56.88.78.56.

Vds MSX2 Lect. cart. et K7 + nbx jx (dans la région). Philippe DUVIN, 122, rue de Crimée, 13003 Marseille. Tél. : 91.62.78.31.

Vds CD Rom NEC + interphase unit. + adapt. SFG + 7 CD (Wonder Hill, Red Alert etc.) : 3 400 F à déb. Ugr. Emmanuel VILLALBA, 55, rue Jean-Pierre Tindaud, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.02.13.

Vds pour Sega 8 bits : Pistolet + 3 jx : 150 F, jx de 150 à 200 F. Y's, Zillion, Kenseiden. Frédéric CROZAT, Village de Chabrits, 48000 Mende. Tél. : 66.65.14.59.

Vds Game boy nve + 2 jx (Ballon Kid) : 500 F sans emb. d'orig. Michel DEMANESSE, 9, rue de Gentilly, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.86.80.

Dega : vds 50 % du px d'achat : 62 cart. + cartes. Liste Alphabet + px, ctre env. tbrée. Bruno BERNOLD, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.

Vds jx Sega (the Cyber Shinobi, Alex Kidd, etc.) de 100 à 250 F urgent ! Sébastien HAZARD, 22, rue des Moines, 95630 Mériel. Tél. : (16-1) 34.21.51.56 (merc. ap. midi).

Vds Gameboy + bte rang. + 7 jx (batman, Tortue Ninja) Ken) dble Dragon) val. : 1 700 F. Vds : 900 F. Stéphane GROSPERRIN, rue Danremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.16.54 (ap. 17 h).

Vds ach. éch. jx Mégadrive + vds Nintendo. Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, Appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Vds Game Boy + 5 jx : 1 200 F. Vds systé Yamaha PSS680 Mich. Stéréo Techno FM : 2 500 F encore neuf. Hassan SAIDI, 12, av. Franklin-Roosevelt, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.25.46.83 (ap. 17 h).

Vds Supergrafrx + 7 jx (Aldynes, Ninja Spirit, Shinobi) : 2 190 F (val. 4 200 F). Julien BIGORGNE, 76, rue Ballard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.26.23.

Vds Mégadrive jap. avec Prot et Pro2 + 6 jx : 2 400 F avec ampli : 3 100 F. Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix. Tél. : 20.70.51.50.

Vds Supergrafrx + Superstarsolier. en TBE : 1 500 F. Rech. man. NEC et dbleur. Azouz GUIZANI, 12, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.

Vds Console CBS Coleco : 300 F. Roller + Super Control, nbx jx 60 à 120 F. Marc LE POTTIER, 30, rue Ph. Hecht, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.79.46.

Vds Gboy + 4 jx (Tennis, Skate Ordrg) + Gamelight + Piles + pochette + écouteur. Px : 990 F ou éch. ctre autre cons. Jérémie JAILLOT, 52, rue de Gravnigny, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.47.58.

Vds GX 4000 + joypads + jeu ss gar. : 500 F. Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.

Vds Gameboy + 3 jx + câble + casque + bte + not. + piles recharg. + mag. Club Nintendo le tt TBE : 700 F. Christophe CASTAGNE, Cluj, chemin de la Manne, 13800 Istres. Tél. : 42.56.97.93.

Vds Sega Master-System TBE + phaser + nbx jx (Golden Axe + psycho Fox) le tt TBE : 1 200 F. Grégory LETRIBOT, 56, rue de Villacoublay, 78140 Velizy-Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.66.25.

Vds jx Mégadrive Fr. Mickey, Gold. Axe, Bat. Squadron : 200 F l'un et Jap. : Sup. Shinobi, Thunder 3 : 250 F l'un. Luper ROUCH, 51, La Riaille, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.12.31.

Vds NEC PC Engine + 6 jx (Cadash, Cyber Combat Police, Tiger road, P47, Barumba, Kung-Fu) : 1 200 F. Jérémie COHEN, 6, impasse Geuffron, 94480 Ablon. Tél. : (16-1) 45.97.08.52.

Stop ! Superaffaire : vds Mégadrive + Pro2 + 8 jx (Shadowchancer, Thunder 3) px réel : 4 045 F, cédé à : 1 500 F. Igor ARVALI, 14, rue de Berri, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.62.23.26.

Vds jx Super Famicom, Big Run, Great Battle, Gradius3, état neuf : 1 000 F les 3 ou 350 F pce. René WEPPE, 12, rue des Flandres, 62790 Leforest. Tél. : 21.77.76.87.

Vds jx Sega 8 bits (rocky, Calif. Games, choplifter, Ultima IV, Ghost House, After Burner) : 130 l'un ! Bye ! Tél. : Mathias AUBERT, 7, rue du Moraliste, 13125 Vaurenargues. Tél. : 42.66.00.82.

Néo-Géo S/NK + man + transfo + jeu Magician Lord + Memory Cars : le tt ss gar. : 3 000 F. Stéphane TEOUF, 21, allée du Petit Trot, 59840 Lomprez. Tél. : 20.08.75.18.

Vds Nintendo TBE (janvier 1991) + Mario Bros 1 + Zapper + Duckhnut + Zelda + Faxanadv. : 1 000 F au lieu de 1 790 F. Cédric VALOUR, 150, clos des Libellules, 73290 La Motte Servolex. Tél. : 79.25.96.86.

Vds ou éch. sur Mega. D. Altered Beast ctre Last Battle ou Burning force. Vds pour NES joy Ni5 : 130 F. Charles-Edouard. Tél. : (16-1) 60.86.27.53.

Vds nbx jx sur NEC. Tél. pour liste et px. Ech. poss. sur NEC-Cherc. Moto Roder 2. Pierre CANBIA, Rég. Lyon. Tél. : 78.39.31.41 (9 h).

Vds jx Nintendo Mario Bros. : 150 F. Mario Bros 2, Silent Service : 250 F pce avec nt. et bte. Alain PERRAULT, 7, av. Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.78.

Vds Amstrad GX 4000 + 2 jx + 1 joy + 2 man. + Per. Ach. en fév. 1991, val. : 1 200 F, vendu : 850 F (le tt exc. état). Sébastien MACHETER, 70500 Villars-Le-Pautel. Tél. : 84.92.57.89.

Vds Gameboy + 8 jx à 1 000 F ou éch. ctre Lynx avec : Callion Game + Rygar + Electrocop. Danny SOK, 4, rue Gérard-Philipe, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.98.18.86.

Mégadrive + 12 jx Jap. + 1 joy : 2 500 F + Lynx + 10 jx : 2 000 F matériel neuf, gar. José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.87.81 (15 h - 17 h).

Vds jx Superfamicon : Actraiser, Final Fight, Zero, Pilots-Wings, Gradius 3. Px : entre 250 et 450 F. David DE-RAEOT, 211, rue de Paris, Lille. Tél. : 20.53.98.13 (ap. 18 h).

Vds Supergraph + 5 jx : 1 900 F. Laurent TOULOUYAN, 14, rue de Trouville, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.02.

Vds NES + Adapt. + 2 man. + 3 jx (SMB 1 et 2, Duck Hunt) + emb. d'Orig. + Zapper px : 900 F + Port. David LOPEZ, 22, bd de la Manlière, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.24.66.

Vds jx NEC : Vataru, Spatterhouse, Gunhed. Rech. contacts super Famicom (du 15 au 31 juillet). Benjamin NICAISE, 26, rue des œillettes, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.65.39.

Vds Game Boy + câble Vidéo Link + écouteur Stéréo + 7 jx. TBE. Px : 1 500 F. Gaston PHAN, 4, rue Pierre-Curie, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.04.54.

Vds ou éch. jx Mégadrive Revenge Of Shinobi Mystic Defender fr. et Darwin 4081 Jap. Florent GAILLETON, Groupe Scolaire Joliot-Curie, 38150 Salaise-sur-Sanne. Tél. : 74.86.18.76.

Vds Mégadrive Jap. + 6 jx + 2 man. : 1 600 F. Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saëns, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.

Vds Sega Master System TBE + 2 jx. Px : 500 F. Fabrice REVOL, 34, rue de Lorient, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.55.72.

Vds Mégadrive F. Virgin + 4 jx (Moonwalk, Eswat. S. League) + gar. 26/12/91. TBE. Val. : 3 100 F, vendu : 2 500 F. Roland HEDOUIN, 7, rue des 2 Frères, 78150 le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.90.27.

Vds Game Boy + 5 jx en TBE (ss gar. encore 7 mois) le tt : 700 F. Sébastien BOUCHEZ. Tél. : 44.76.08.74.

Vds Impri. MSX Philips NMS 1421, + moni. coul. Printel + jx MSX + joys le tt env. neuf. Fair O. Patricia LAUNTZ, 3, rue du Bourg l'Abbe, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.87.94.

Vds Gameboy + 4 jx + acc. + pile recharg. : 600 F + port. urgent ! Arnaud BOUTLE, 32, route de la Tréballe, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.46.21.

Vds jx Sega 8 bits (Wonderboy 3, Alex Kidd 4, etc.) de 150 à 200. Tél. : Patrice JASZCZYNSKI, 181, rue La Fayette, 75010 Paris. (16-1) 40.35.73.66.

Vds Game Boy + emb. + 5 jx. TBE complet + transfo. Cédé : 900 F. poss. vite sép. ou éch. ctre autre Console. Xavier MAMY, 38, rue Pierre-Sémard, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.50.96.

Vds pour Mégadrive Battle Squadron : 350 F et Hellfire : 280 F les jx sont en exc. Etat ! à saisir !. Nicolas BOUTIN, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.

Vds Mégadrive Fr. + 6 jx (Ghosts & Ghost : Revenge Of Shinobi + etc.) px : 2 650 F (de préf. rég. Nord). Bertrand HELLER, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.

Vds Sega Mégadrive Fr. + 1 jeu (Altered Beast) ss gar. TBE. Px : 1 200 F, Port compris. Laurent BROSSARD, 3, allée Richard-Wagner, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.74.29.73.

Vds Tournement Golf, Super Volley Ball, Golden Axe sur Mégadrive fr. : 700 F les 3, 250 F l'un. Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.

Vds pr. SGX : G'NG : 300 F, Btle A : 300 F, pr. NEC : Thund. B, Ninja, Wa, Rabiol, Op. W, Aft. Bur, Ftripple : 200 F pce. Jean-Marc LAHERA, 21, de la Mollière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.

Vds Mégadrive Fr. (ss gar.) + Arcade Power Stick + 1 man. + 9 jx + adapt. jx Jap. val. : 4 984 , cédé : 3 000 F. Alexandre de GOUVILLE, 45, av. des Termes, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.12.49.

Vds Game Boy + 2 jx 500 F à déb. + vds jx sur Amiga de 50 F à 70 F, vite. Noël HOUARD, 31, rue de Concy, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.55.49.

Vds nbx jx Megadrive (Moonwalk, Bat, Squadron, Budok, Whip Rosh, Soccer) 200 à 250 F. Poss. d'éch. David MALLET, 16, rue du Chabry, 83360 Saint-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.

Vds jx NEC (Thunder Blade, Ninja, Warrior) et Junction sur Mégadrive et jx sur cons. Atari. Christophe GERMAIN, 8, rue du Général-Moreau, 08230 Rocrol. Tél. : 24.54.12.00.

Cart. Mégadrive : Mystic Defender, Truxton, Budokan : 200 F pce. Caryl HAMMELET, 85, rue des Rosiers, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.88.08 (ap. 20 h).

Urgent vds Mégadrive Jpse + 7 jx (Space Harrier + World, Cup Soccer + Goulstansgrave + Budokan, etc.) : 2 000 F. Pascal GOURSARD, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.66.42.

Vds Gameboy + 4 jx + Gamelight + Sacoché le tt : 1 000 F. Ludo CLARION, 152, rte de Cannes, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.47.38 (ap. 19 h).

Vds Sega Master System + E. Swat + Dynamitendux : 700 F ou éch. ctre Gameboy + 4 jx. Dans Valenciennes. Arnaud POTIER, 9, rue Emile-Zola, 59199 Hergnies. Tél. : 27.25.28.41 (ap. 18 h).

Vds Mégadrive (x Shinobi, Populus, GP Monaco, Mickey, Altered Beast, Etat nf) (gar. déc. 91) vendue : 2 500 F. Pascal LASSERRE, 9, av. d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.03.94.

Vds Cons. Sega 8 bits + 3 joys + 6 jx Shinobi Galaxy, F California G. Val. : 2 000 F, cédé 1 150 F. Guilloume JOURNADE, 4, rue de l'Église par Montagne, 17290 Thaire-d'Aunis. Tél. : 46.56.17.23.

Vds Gameboy Etat neuf + 5 jx (Ninja, Turtles, Batman, In Your Face, Golf) px : 800 F (Port inclus). Nicolas DURAND, Route de Marval, 24300 Abjat-sur-Bandiat.

Vds Mégadrive fr. + adapt. Jap. + 8 jx Thunderforce 3 + monaco GP + Shadow Dacer + Afterburner : 3 900 F. TBE. Ach. 10/90. Cédric BEAUGER, 28, rue B. Delessert, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 40.44.94.69.





C.C.M. CASH & CARRY MICRO 37, Rue des Mathurins 75008 PARIS

40.16.04.02

Vente par correspondance uniquement

Vds jx Gameboy : Gargoyles Quest Golf à 150 F un ou 250 F les 2 ou éch. ctre Batman ou autres les 2. Régis FAVAREL, Le Fraysse-Bas, 82200 Moissac. Tél. : (16-1) 48.88.91.99.

Vds NEC1 + nbx jx dont : Form Soccer, Jacky Chan, Populous et éch. ou vds ou act. jx. A bientôt ! Sébastien KHLAT, 10, rue Raymond-Pitet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.91.97.

Vds Nintendo 8 bits + 3 jx : 600 F TBE, éch. sur SFC. Rég. parisienne et Paris. Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.

Vds Sega 8 bits + 2 control Stick + 2 Rapid Fire + Pistolet + 20 jx. état neuf (val. : 6 000 F), vendu : 2 500 F. Patrice PÉROTT, Courtelon, 10130 Ervy-Le-Châtel. Tél. : 25.42.01.99.

Vds Mégadrive Fr. (28/12/90) + 2 joys. + 5 jx (catch, F. American, Golf) Le tt : 2 500 F, urgent. Nicolas BECHAC, Fougau Attray, 45170 Neuville-aux-Bois. Tél. : 38.39.80.66.

Vds jx Mégadrive fr. Space Harrier 2 et Herzog 2 : 185 F. L'un et 320 F les 2. David BRETON, 5, route de Pomerols, 34510 Florensac. Tél. : 67.77.71.09.

Vds Mégadrive + monaco GP, Mickey, Tatsujin, Space Harrier 2, Last Battle. 1 400 F à déb. Michaël SILLIARD, 1 bis, bd de la Paix, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.33.07.

Vds jx NEC, Superfamicom et consoles 16 bits. Ach. aussi jx Stéphane, Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.

Vds A2000B + 1084 + Kit + 2 Elec + joys + souris + jx + logs (Dpaint 2, Gtabasic) + Docs neuf : 12 000 F vendu : 6 700 F. David HERTZBERG, 11, place de la Nation, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.42.99.

Vds Supergrafx + Adapt. CD + Ghoul's and Ghosts + Battle Ace (Etat neuf), + jx NEC + jx CD (TBE) : faire offre. Laurent JUANOLE. Tél. : 66.64.27.04 (ap. 18 30).

Vds A2000 B + 5 1/4 + 2 X 3 1/2 + Mon. coul. + jx : 8 900 F. Thoms SYSAATH, 1, Square de Béranger, 93240 Stains. Tél. : 48.22.94.87.

Vds Sega MS + 5 jx (v : 2 600) 1 300 F ou éch. ctre PC Engine + 3 bon jx. Ach. aussi PC Engine + 3 jx : 1 200 F. David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.

Vds Nintendo TBE (01/91) + 7 jx (SMB1.2 + Tmhit + Duck Tales + Mega Mana etc. + Zapper val. : 3 000 F, vendu : 1 700 F. Sébastien DOSIERE, 10, rue des Ogiers, 59170 Croix. Tél. : 20.89.23.94.

Urgent ! vds Nintendo + 9 jx + joys TBE (SMB 1.2, Zelda 1, 2 ; Track and Field 2 ; Kid Icarus etc.) Px : 2 500 F. Sébastien KOSMOWSKI, 25, rue Pierre-Loti, 94290 Ville-neuve-Le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.97.88.

Vds ou éch. jx Game Boy : 120 F. Vds jx NEC : 200 F. Vds jx Nintendo : 150 F. Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Breigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.20.08.

Vds jx NEC PC Engine Cadash Out Run Aldynes Ghoul's N'Ghosts Bloody Wolf de 200 F à 300 F ou le tt : 1 200 F. Bruno DUGAST, 102, av. du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.

Vds Nbx jx Nintendo : TMat, Lolo, Ikari, Warrior, Dragon Ball, Rush N'attack. Ech. poss. Lee SESANNE, Chemin de la Fontaine-Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43.

Vds Sega M.S. + 4 jx. Px très inter. (ss gar. : 6 mois). Viviane. Tél. : 26.36.66.81 (ap. 18 h).

Vds Sega + 10 jx + 3 joys : 2 000 F. Jean-Yves LAMPLA, 53, rue Ledru-Rollin, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.13.79.88.

Vds jx sur Mega Drive : Alex Kid, Shadow Dancer, Gain Ground : 250 F pce ou 400 F 2 jx ou 600 les 3 jx. Shinich MANRIKI, 33, rue Croulebarbe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.34.20.

Vds A2000B, mon. A1084, HD GVP 40 Mo, ext. 2. Mo. Kit Faastrom, drive interne A2010, 150 disks, emb. d'orig. Px : 16 000 F. Benjamin PITON, 67, rue Casimir-Beugnet, 62300 Lens. Tél. : 21.78.23.76.

Vds sur Nintendo Ponkey K. : 120 F, Mach Rider : 200 F, Mario : 200 F, Dead Angle + Phaser (M. System) : 200 F. Stéphane LAPEYRE, Villa Arantz, 64250 AINHOA. Tél. : 59.29.84.18.

Vds Nintendo + 3 man. (Nesmax) + 8 jx. le tt : 2 350 F ou la console : 750 F ou les jx : 200 F un régis BROUARD, 11, av. des Tilleuls, 77380 Combs-La-Ville.

Vds Lynx + 11 jx + housse + sac + Pare-Soleil : 2 600 F. Vds aussi cons. Nintendo NES + Zelda II et I : 700 F. Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris.

Vds Gameboy + Garboyle Q + Spiderman + Chessmaster + Super Mario + Tetris + Castlevania + Puzznic, Etat neuf : 1 250 F. Roland PRADALIER, 14, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.72.97.

Vds Supergraphx + XE1 pr. : 1 500 F. Vds jx NEC 1 et 2 entre 200 et 350 F. Cher. GT Turbo. Fabrice NAULLAU, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chauville. Tél. : (16-1) 47.50.62.33.

Vds Mégadrive + 6 jx : 3 000 F (fr. ss gar.). Vds Mégadrive jap. + 21 jx : 4 600 F ou vds séparém. Olivier OHAÏON, 51, av. Paul-Valéry, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.29.17.28.

Amiga 2000 + monl. HR + 2 drives in. + digit. de Sons + 120 disks + 10 livres + revues. Vincent LE TOUQUIN, 11, rue Léon Blum, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.25.79.

Vds jx Nintendo 200 F : Zelda 2, Mario 2, Life force, Ikari Warriors, 150 F : Kung Fu, Mach Rider, 100 F : Donkey Kong, Julien DUTANT, Garenne, 33480 Avensan. Tél. : 56.88.85.79.

Vds Game Boy + 3 jx : 550 F. 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.94.63.

Amiga 2000 + impri. coul. + log. : 10 000 F, Console Lynx + 5 jx : 1 300 F, Portfolio : 1 200 F. Ludovic CARRASCO, 552, rue Nationale, 69400 Villefranche S/S. Tél. : 74.65.09.77.

Vds Moonwalker : 200 F, Mickey : 250 F, AlteredBeast : 150 F pour Mégadrive. Arnaud BOUCHAÏB, 134, rue Grande Mézinville, 77570 Château-Landon. Tél. : (16-1) 64.29.42.75.

Vds jx Superfamicom : Darius Twin pour 450 F (état neuf + F. de port inclus). Yvan FAVERES, 122, rue Saint-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.

Vds Nintendo + 8 jx + Pistolet + Robot. Vds Game Boy + 5 jx Nintendo : 1 800 F. Game Boy : 1 000 F. A déb. Cyril ABITBOL, 1 bis, av. de Lowendal, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.25.00.

Vds jx NEC (Jacky Chang, Devil Crash) : 250 F à l'unité. Jonathan PANNETIER, 72, rue de la Poste, Socé-sur-Erdre. Tél. : 40.77.96.70.

Vds sur Game Boy, Tennis et Amazing, Spiderman : 190 F chacun, F. de ports compris. Sébastien DELAURE, 7, rue des Camélias, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.78.28.58.

Vds NEC PC Engine état neuf : 1 200 F avec 3 jx : Ninja Warriors, Voliev-Space Harrier - SS jx : 600 F. Jérémie BAER, 2 bis, av. Pigault-Lebrun, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.41.36.

Vds Sega 8 bits + Pist. + joys + 7 x (Wonder Boy-Alex Kidd-Battle Out) Val. 3 550 F, vdu : 1 200 F Bon Etat. Patrice LAFOND PUVO, 71, av. Pasteur, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.70.53.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 6 jx (Db. Dragon, Thunderblade, chase HQ.) le tt en B.E. : 1 000 F. Hervé BARAN, 94, rue des Coquelicots, 62161 Maroell. Tél. : 21.24.26.74.

Urgent ! vds Robot Nintendo + pistolet le tt : 500 F + console Atari 2600 et 4 jx le tt : 250 F. Gérald HERSPION, 132, av. Germain-Chauvin, 84300 Cavailon. Tél. : 90.78.24.32.

Vds 5 super jx Mdrive à 300 F chaque Klax Mystic Defendeur Shinobi for Gotten World et le fabuleux Gynoug. Manu FERNANDES, 138, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.81.90.

Vds Nintendo + Phaser + 2 man. + 4 jx (Mario, Zela II, Duck Hunt, Mega Man). Vendu : 1 200 F (ach. : 1 800 F). Sébastien PREVOT, 67, rue Fred-Merten, 02120 Proisy. Tél. : 23.60.20.76.

Vds Nintendo + 5 jx (Zelda, Castle Vania, Wrestlemania etc.) px : 2 150 F cédé : 1 250 F. Acheteur RP. Jérémy RENTEUX, 4, allée André-Gide, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.51.30.

Vds cons. PC-Engine + Joypad + 19 jx : 800 F ou vds un jeu : 50 F. Fabrice ZECCHIN, Route de Fully 39, 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.07.18.

Sega 8B : Golo, Axe, Shinobi, Tennis Ace, Wonderboy III : 1 500 F, à déb. Vds NES + 6 Super jx : 2 500 F à déb. le tt TBE ! Stéphane MAIGROT, Les Maleties, 24570 Le Larois. Tél. : 53.51.37.99.

Vds Lynx complète + Sacoché + Pare-soleil + Blue Lighting. Px : 800 F. Vds jx NEC (G' N'G/WCT, Powerlea). Steve BERDAA, Bobigny. Tél. : (16-1) 48.95.05.99.

Vds Mégadrive Fr. + 5 jx (Mickey, Rambo 3 ; Alex Kidd ; Golden Axe ; Altered Beast) ss gar. Emb. : 2 200 F. Arnaud BERNARD, 174, bd Lefevre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.86.74.

Vds de Sega 8 bits + pistolet + 6 jx (Vigilante, Psycho Fox, etc.) + 2 man. val. réal. : 2 500 F, vendu : 1 500 F à déb. Jérôme PELLE, 70, rue Bonaparte, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.01.16.

Vds ou éch. jx NEC : 200 F pce ; After Burner 2, BeBall, 300 F : Ghoul's Ghost. Rech. Aldynes. Faire offre ! André ANTONINI, 8, rue des Foulques, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.80.03.

Vds sur Mégadrive : Monaco, Mickey, Budokan, Hellfire : 250 F chacun ! Cédric LUCAS, 30, rue aux Anes, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.16.60.

Vds jx Nintendo 150 à 250 F (Rygar, Picoou, Hocky, Zelda, Mario 2, Faxana du D. Dra. + X Game Boy) et autres K7). Vincent BONHOMME, La Ganonnerie Sougé, 41800 Montoire-sur-Loir. Tél. : 54.72.49.75.

VIVE LA RENTREE SPECIAL DISQUE DUR POUR A2000

LE PACK COMPREND CARTE SCSI DISQUE DUR QUANTUM VERSION 52 MO 3290 Frs VERSION 105MO 4690 Frs

Pour Amiga 500 Nous consulter

ETUDIANTS LE PLAISIR ET LE TRAVAIL UN AMIGA 500 COMPATIBLE AT286

LE PACK COMPREND AMIGA 500 avec 1MO Carte ATONCE 4890 Frs sans moniteur 6890 Frs avec Moniteur A1083S

NOS "CLASSICS"

Table listing prices for various Amiga extensions: LECTEUR 3.5 EXTRA PLAT 590Frs, EXTENSION MEMOIRE (512K + Horloge (A500) 370Frs, EXTENSION MEMOIRE 1MO.5 (A500) 949 Frs, EXTENSION A2000 2MO EXTENSIBLE 8MO 1990 FRs

SPECIAL ANTI FLICKING CARTE A2320

+ MONITEUR SUPER VGA 4790 FRs

SUPER PROMO A2000 ATONCE 7990 FRs ( 9990 avec A1083S)

VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE VOUS CAUSE DES ENNUIS Logiciel de réalignement des têtes 350 FRs TTC

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COMMANDE

LE CREDIT CCM Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE Réglement par chèque. Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRs de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restockage.

Vds pour Mégadrive Populous, Mickey, Thunder Force 3 : 200 F l'un. Jean-Paul RODRIGUES, 1, chemin des Razes, 69110 Ste-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.59.61.92.

Vds Gamegear. Neuve (1 semaine). Exc. état avec Supermonaco GP. Faire vite : 1 200 F. Jules BAMI, 74580 Viry. Tél. : 50.04.81.69.

Vds Cons. Sega 8 bits + 6 jx TBE : 1 500 F. Martin ELLU, 64, av. Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.09.48 (sem. ap. 18 h).

Vds Game Gear jamais servie val. : 1 000 F cédée : 700 F. Impossible de trouver moins cher ! Laurent SCHELLET, 9, rue Leverrier, 66000 Perpignan. Tél. : 68.56.81.15.

Vds Mégadrive TBE complète avec Strider, Midnight Res., Thunder Force 3 et Sonic pour : 2 250 F, rép. ass. Malik AGINA, 70, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.78.04.

Vds jx NEC : Ninja Spirit : 200 F - Aero, Blaster : 250 F. Superstar Soldier 2 : 50 F à déb. ou le tt : 650 F à déb. Franck JOUSSE, 24, rue de Turpenay, 37100 Tours. Tél. : 47.51.34.48.

Vds Mégadrive + 8 jx (Mickey, Eswat, Sadow Dancer, Golden Axe, etc) + 2 man. px : 2 990 F. Olivier LESANT, 3, sentier des Vaux de Rome, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.93.53.

Vds Road Blasters sur Lynx ou éch. ctre jx sur Lynx. Yo-hann ELBILIA, 258, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.60.01.74.

Vds Game Boy + Castlevania + Funny Field px : 590 F et Nintendo (NES) + Pistolet + Duck Hunt + Zelda II px : 790 F (Sébastien ARATA, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.94.62.

Vds Mégadrive Fse neuve + nses cart. px à déb. Stéphane SILVESTRE, 27, Bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.49.52.



Ach. Deluxe Paint franç. sur STE 520. Px : 250 F max. Franck BREYSSE, 23, route de Pranlay, 43750 Yalès-près-Le Puy. Tél. : 71.02.21.99 (H.R. ou P.A.).

Ach. IBM PC 1 000 F (à déb.). Toussaint WALANGE, 9, rue Duchesse de Chartres, 60500 Vineuil-Saint-Firmin. Tél. : 47.47.21.95.

A500 ach. n'bx jx dont Toki, Murder in Space, Cabal, Op. Thunderbolt (Paris seulement). Antoine JEGOU, 54, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.66.59 (entre 16 h 30 et 19 h).

Rech. imprimante et souris pour CPC. Mickaël CHAUDARD, impasse Claudius-Penel, 63600 Ambert. Tél. : 73.82.13.70.

Ach. original Beast II et II et Unreal mais pas cher sur Amiga. Régis ARNOLD, 126, bld Napoléon III, 06200 Nice, L'Arédia I. Tél. : 93.83.45.32.

Ch. simul. vol + not. à bas px (dans les cent balles). Mercet. Sur Amiga 1 Mega. Marc FUNARO, 1 bis, avenue de Paris, 94300 Vincennes.

Ach., éch. ou vds jx pour Megadrive fr., si poss. dans le 59. Poss. Monaco, Populous, etc. Olivier FERAIN, 18 bis, rue Dufresne, 59230 Nivelles. Tél. : 27.48.77.94.

Rech. notice pour Power Monger, ça urge ! (sur Amiga), merci (accept. photocopiez). Julien BRABILLA, 8, rue de Crimée, 13003 Marseille. Tél. : 91.50.05.78.

Ach. jx NEC à 150 F ou éch. ctre Rastan Saga 2, Strange Zone, Rock On, F.Soccer, etc. Siegfried, MOUNISSENS, 17, ch. de Pavin, 33140 Cadaujac.

Rech. unité c. pour Logabax + lect. ext. 3 1/2 dbles sac sur STF. Christophe MARAIS, route de Tarbes, 64530 Pontacq. Tél. : 59.53.63.52.

Ch. PC Kid sur PC Engine et livre « Les périphériques de l'Atari » sur 800XL, éd. PSI. Charles POISSON, 3, place de la Porte de Vanves, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.60.95.

Ch. tuner pour ST. Osgihan MEYDAN, 74, bld Rodin, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.09.82.

Ach. bon jeu de foot sur A500 sauf Kick Off 2. Alexis DE WERVAUX, 42, bld de la Tour-Maubourg, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.16.64 (ap. 9 h).

Vch. mon. coul. pour PC EGA 50 Hz entre 300 et 1 000 F. Ach. Miguel DIAS, 5, rue Basse de la Terrasse, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.39.80.

Ach. NEC portable. Px : 1 200 F maxi et A500 + souris + péritel. Px : 1 500 F. Le directeur avec garantie. Vite ! Ber-

trand RIPOCHE, 9, avenue du Parc, 91220 Plessis-Pate. Tél. : (16-1) 60.84.25.71.

Ch. urgent K7 d'Orange mécanique (Clockwork Orange) de Stanley Kubrick. Pierre-Alain ALBERTINI, Groupe scolaire, chemin Dupuis, avenue des 3-Fontaines, 95000. Tél. : (16-1) 30.31.26.26.

Ach. lect. disk pour C64. Rémi LENDERBAL, 17, rue Maucroix, 51100 Reims. Tél. : 26.40.57.87.

Ach. jx pour 6128 (Wargame Arcade ou sport). Env. liste avec px. Antoine MOURIER, chemin de Pierrefeu, 26400 Crest. Tél. : 75.25.32.46.

Ach. cons. Sega, Nintendo, Megadrive + jx. Roland. Tél. : 92.02.06.04.

Sur Amiga ach. : lect. ext. 5 1/4 + disks : 350 F, ext. mém. : 200 à 300 F. Xavier WASNIOWSKI, square du Docteur-Guilleux, Cidex 206, 60640 Goulancourt. Tél. : 44.43.29.30.

Ach. A500 + si poss. ext. Px : 1 800 F. Glen BOQUEMO, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.

Ach. manuel français Amos si poss. : 100 F et env. Marseille. Thierry PONTIER, quartier Le Plan, 13112 La Desrousse. Tél. : 42.72.26.49.

Ach. à petit px, log. de musique pour STF, env. liste et px. Merci d'avance. Salut ! Vincent VALLAT, Le Bourg de Forges, 19380 Forges.

Ach. pour NEC Coregraphx Splatter Home : 400 F. Cédric CARBONARO, 4, impasse du Vivalrais, 13220 Châteauneuf-les-Narrigues.

Ach. numéros de Tilt. Brian BENHAMOU, 297, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.44.23.

Ach. log. VG5000. Ach. V6 8235, faire offres. Philippe THIBAUT, 21, rue de Kervégant, 56530 Quaven. Tél. : 97.05.25.34.

Ach. Gameboy + accessoires + jx (bon état). Px raisonnable. Vincent ABADIE, Les Grands Clémens Villars, 84400 Apt. Tél. : 90.75.53.24.

Ach. pour C64 DK de Battles of Napoleon (copies). Ach. ts Wargames et jx de rôles en orig. 50 F chaque (très urgent). (16-1) 34.17.95.45.

Urgent ! Ach. TV Sport Basket Ball (130 F), TV Sport Hockey (130 F) et Shadow Warrior (100 F). Solen ANGER, 35, rue Esquirol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.36.92.

Ach. pour NEC PC Engine man. + jx - de 150 F. Tawysak LAMANG, 203, rue Desaix, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.21.90 (ap. 18 h 30).

Rech. sur NEC quintupleur + joypad. Ech. Legend of Hero Thomas ou Zipang ou Super Starsold contre Motoroad II. Quentin DUBRAC, 86, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.29.11.

Ach. T07 hors usage : 100 F. Rech. util. jx listings T09. Christian NICOL, 86, rue Boissière, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.58.67.41 (ap. 20 h).

Pour A500 1 Mo, ch. assembleur/désassembleur performant + docs. Daniel JUNG, Port Soleil, Les Hibiscus, apt 209, 83430 Saint-Mandrier.

Ach. pour PC Engine : Formation Soccer, Chase HQ, Vigilante, SCI, Devil Crush, Triple Battle, PC Kid. Faire offre. Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.

Ach. carte d'écran VGA 320 X 200 pour PC comp. Nicolas ROUSSEAU, 1, rue des Hortensias, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.60.73 (ap. 18 h).

Ach. jx Nintendo : 100 F et 150 F maxi. Ach. jx récents 200 F maxi. Les SESANNE, chemin de la Fontaine Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43 (ap. 18 h période scolaire).

Ach. pour STF 520 disk éduc. à partir du CM1 (ADI math. franç. Rody et la Père Noël). Jérôme DELANGLÉ, 4, rue de la Joute-aux-Cerfs, Le Perray. Tél. : (16-1) 34.84.62.51.

Ach. jx XE sur K7, rép. ass. Cedric KOVALIK, lotissement communal, 79420 Beaulieu-sous-Parthenay. Tél. : 49.70.60.37.

Très urgent : rech. A500 + transo et pér. pour 2 000 F. Vite, merci ! Philippe FOURNIER, 37, rue Château-Ladon, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.45.83.

Ach. Orig Atmos. Gérard PONTURIER, rue du Nord, 71240 Senecy-le-Grand.

Rech. A500 ou 2000 pour montage vidéo + log. montage et vidéooplot (Loiret et limitrophe). Eric. Tél. : 38.38.06.81.

Ach. et éch. jx sur STF. Déb. blanc 1. Env. liste. Stéphane EYDELY, 12, rue du Barailot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.

Ach. jx Gameboy Burgerime R-Type Pipedream Boulderdash Pacman. F. offre. Jean-Louis BOUSQUET, 13, rue de la Petite Cote, « Saint-Julien », 56170 Quiberon. Tél. : 97.50.08.20.

Salut les musicos. Ch. disk instruments pour Sonix et autres sur Amiga. Etude propositions. Mercet. Alain TOUATI, 31, rue de Toulon, 94140 Afortville. Tél. : (16-1) 48.93.90.33.

Ach. Supergraphx + jx pour SGX, CGX et Pro 1, vds mags de ts pays pr Amiga. Pierre STERIN, 17, avenue Aristide-Briand, 27930 Gragny. Tél. : 32.33.57.90.

Ach. Famicom env. 2 500 F. Vds microscope perfectionné : 1 350 F. Vds voiture télécom. intercepter : 800 F. Michèle GALLICOT, 14, rue Defrance, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.07.17.

Ch. Nintendo + jx. Je paie cash ! Roland. Tél. : 92.02.06.04.

Ach. unité c. A500 + prise péri. + transo. + souris : 2 500 F. Mathieu TOUGNE, 3, rue Maurice-Thorez, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.58.90.

Ach. jx sur Gameboy, Sega, Nintendo. Env. liste, rép. ass. urgent ! Je suis pressé ! Quick ! Mallory VOULOIR, 1, place de Gand, 37100 Tours. Tél. : 47.41.41.94.

Ach. Atari 400 + cart. ou cart. VCS 2600 ou Coleco, Matell, Vectrex, 800 XL, Videopac, etc. Stéphane. Tél. : (16-1) 64.97.94.27.

Amiga cher, pour Battle of Britain Megapages pour Bombardiers (au moins 2 000 pts). Ech. : Scenarios pr UMS. Philippe MICKELER, Marolles, 49140 Selches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.

Ach. A500 + demos + jx + joys + souris + ext. mém. (rech. surtout jx de foot et de tennis) : 2 500 F. Bertrand ROLLIN, 12, boulevard de Harbau, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.

Ach. sur amiga lect. 5 1/4 ext. 350 F : ach. ext. mém. 512 Ko pour 200 F. Xavier WASNIOWSKI, square du Docteur-Guilleux, Cidex 206, 60640 Goulancourt. Tél. : 44.43.29.30.

Ch. bidouilles listings montages électroniques sur Canon X07. François ERAUD, 8, rue de la Fontaine, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.57.38.93 (ap. 16 h).

Mega urgent ! Ach. Archon collection sur Amiga. Gilles NARDI, 1, allée des Lilas, 33270 Florac. Tél. : 56.40.10.87.

Ach. jx sur A500 (demos et jx). Si poss. dans le 60. Nicolas AMSALLEM, 2, allée Louis-Biérot, 60260 Lamorlaye.

Urgent ! Rech. jx sur PC 5 1/4 : Buggy Boy + Robococ + Kick Off (env. 40 F). Christophe THIERRY, 10, rue Petite Camargne, 68300 Saint-Louis.

Ach. correcteur de coul. pour NEC. Px env. 250 F. Ech. jx (Voley, Tennis, Imagerie, Flight Energy). Jérôme BROSSERON, 8, rue Baptiste-Marcel, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.97.88.

Ach. ou éch. ctre 5 jx (Power Monger, Super Wonder Boy ou autre) 3D construction kit pr ST. Philippe CARLET, 10, avenue Général-Leclerc, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.75.68.

Ch. et ach. jx simul. sportive de baseball sur STE orig. et avec doc. Michel PEREZ, La Charina, 38150 Assieu.

Ach. jx sur Gameboy : Quarth, FI-Spirit, Sokoban, Chess-master 2000. F. offre. Philippe KULAHIL, 15 bis, rue Marcel-Delavaud, 95400 Arnouville-lès-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.05.87.

Ach. Apple Mac Intosh + avec Imagemaker (ou équivalent) du + et DD d'occas. Jérôme GUYNET, 1, route de Boisys, 78770 Autouillet. Tél. : (16-1) 34.87.43.52.

Ch. Populous, Strider, Thunderforce 3 sur Megadrive. Ach. max : 250 F ou éch. ctre autres jx Mega. Mikael SCRIZZI, 6, rue Charles-Le Goffic, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.75.12.

Ch. Kick Off 2, North & South, Great Court 1 & 2 à px intéressant pour CPC 6128. Mercet. Guillaume HERY, Ouche Bregeron, 44450 La Chapelle-Basse-Mer (Nantes). Tél. : 40.03.60.97.

Rech. cart. pour CBS Coleco à bas px. Laurent PELOU, 16, rue Bouju, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.21.73.

Ach. 150 F jx Megadr. ou NEC : 200 F. CD NEC. Rech. contact sur rég. Dieppe. Rech. compl. Megadrive. Christophe PONCELET, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.85.

Ach. jx NEC max : 250 F (même CD). N'oubliez pas club NEC : 250 F/an + un jeu gratuit. Sauf août. David HECO, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.

Dépêchons-nous ! Voyons ! J'ach., j'éch. et je vds plein de jx sur Megadrive. Alors qu'il, gulu. Laurent MABOUL, 27, villa Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.25.64.

Rech. log. pour 130 XE & 800 XL. Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.

Amiga ch. contact très rapide pour ach. jx. Ne pas téléphoner SVP. Frédéric CARTON, 35, rue Gabriel-Péris, 59210 Coudekerque-Branches.

Ach. Aous : 100 F. Arnaud RIESS, 13, rue de la Croix Sainte-Agathe, 54870 Ugnay. Tél. : 82.44.91.93.

Ach. mon. coul. CTM 644, CPC 6128 bon état. Michel THOMAS, éch. Joyeuse, bât. L3 Kercado, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.57.41.

Ch. pers. abonn. aux D7 de ST mag. pour ach. Ch. auteurs Shareware ST, CTC moi ! (Dadu-Software). David DUASSOU, route de Monsejour, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.

Rech. Car disk et Scenery disk pour Test Drive II sur A500 : 90 F l'un ou 170 F les deux. Help ! Philippe ALBEROLA, 2, rue des Pâquerettes, 34000 Montpellier. Tél. : 67.65.42.87.

Rech. K7 MZ800 ou 700 de chez Charp à px raisonnable. Michel-Ange LLORET, 16, cité Champagne, apt 250, 65000 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.65.49 (laissez messages sur rép.).

Ch. pour atari ST : Fish, Gnome Ranger, Guild of Thieves, Jinxter, Knight Orc, Shadowgate et Loom. Philippe STOCLET, 8, rue de Lorraine, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.23.78.

Ach. jx Megadrive, Gameboy STE. Michel DUPALUT, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97.

Ch. moni. VGA/EGA + carte bon état (coul. de préf.). Frédéric TRACHE-CAULIER, 1, rue du Maréchal-Juin, 62000 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.09.05.39.

Ach. jx sur Nintendo et Gameboy et Sega 8-16 bits. Grégoire LEVAKIS, impasse Trollet, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.51.73.

Ach. Megadrive fr. + quelques jx. Max : 1 500 F (si pos. rég. parisienne). Raphaël CHATRIAN, 2 bis, avenue Wilson, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 39.37.01.21.

Ach. Magician Lord sur NeoGeo, vds Vermillon (fr.). Golden Axe, Mickey sur Megadrive. Jérôme FARINA, 62, rue de La Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.06.04.

Ach. carte son AD-LIB ou Sound-BL-Asier px abordable et ach. Tilt 77, 78, 68, 74. Cher. modem. Christophe WAARDENBURG, rue Adolphe-Williamys, 218 1070 Anderlecht, Bruxelles, Belgique.

Urgent ch. Player Manager org. Merci à tous. Eric HERBAUX, 4, rue de Rû, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.72.86.

Ach. jx SGFX (Darius, Leg. Tomna : 150 à 200 F). Achat CD ROM à 1 500 F. Ech. poss. Sophinath T7, 7, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.24.88.

Urgent ! Ach. orig. Cubase 1 000 F ; Notator : 1 000 F en b. état ; vds classeur Wema. TBE, synthé Korg + pied. Christophe HOCHEDÉ, 6, rue de la Chaudière, 62200 Saint-Martin. Tél. : 21.91.43.31.

Recup. tt matériel informatique en panne ou ne servant plus, port payé. Jean-Pierre PORRAS, 79, rue du Roc des Isards, 66240 Saint-Estève. Tél. : 68.92.40.88.

Etudiant ach. à px raisonnable émulateur PC (Hard) pour Atari 520 max : 100 F. Jean-Claude PIATTI, 43, rue de Pavant, 77730 Citry. Tél. : 60.23.75.70 (ap. 20 h).

Rech. impri. 803 + tracteur et rech. cart. Calcretsult et divers progrs de gestions pour C64. Bernard RISS, 24, bld Ronsard, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.09.74.

Ach. Sim City (- de 100 F), ch. Vespa 50 cm<sup>3</sup>, b. état (- de 4 000 F), ch. contacts A500 sur Grenoble. Christophe COLLET, 7, rue Nicolet, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.45.45.

Ch. impri. SX81 ou Orig 1 ou Alice ou laser et extensions et périph., divers bas px. Emmanuel LENGLET, 2, rue Ath, 59000 Lille.

Sur STE ach. orig. jx : Maupiti-Island, Flight-Simulateur 2, Midwinter, Manoir Mortville. F. offre. Didier LUGAN, 26, rue Lafayette, 63600 Ambert. Tél. : 73.82.14.75.

Ach. Tilt n° 70 à 75 inclus. Jean-Yves CALONNEC, 22, rue de Bodin, 29480 Le Relecq-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.

Ach. jx sur Megadrive (- 300 F ou jx sur Master Sistem, - 250 F. Simon BEN-FRADJ, 12, rue du Docteur-Potain, 75019 Paris.

Ch. log. Multiplans pour 520 STE, urgent. Gilbert PREVOST, lotissement Les Genets, 45, rue des Orchidées, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.34.32.05.

Ach. ou éch. Amiga 2000 contre mini chaîne HiFi Sony MHC 3500 Passion et 520 STF et 100 jx. Wilfried HU-REAU, 44, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

Ach. Great Courts et Strip Poker 2 + sur 1040 STE (à px budget). Rép. ass. Merci d'avance ! Laurent MESLIN, 86, rue Thiers, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.17.65.

Spectrum 48 K. Ach. orig. sur K7 avec doc : Supercode 2 et 3. Machine code test tool, the artist. Dominique CHARBONNIER, 11, Vieille Route de Blois, 41400 Montrichard. Tél. : 54.32.24.24.

Ch. câble pour impri. MSX NMS1421 sur Amiga. Ech. jx, digits et demos pour MSX2 HB : 700 F. Jean-Marc LE GROSSEC, 26 bis, rue Daguerre, 76620 Le Havre.

## ECHANGES

Ech., vds, ach. jx poss. Lemmings, Gods, Toki sur ST rapides, env. listes. **Cyril GREPPIN**, Tirelonge 5, 1213 Onex, Suisse. Tél. : 0041.22.792.74.08.

Ech. jx sur NEC Coregrafx, poss. : Vigilante, Wonder B2, T. Heli. Refuse ttes les Nullités. **Alexis**. Tél. : 77.26.38.09.

PC 5 1/4 et 3 1/2 cher. contacts pour éch. ts log. **Marc EY-MONERIE**, 8/413, rue du Barreau, 59650 Villeneuve d'Ascq. 20.91.02.98 (ap. 19 h30).

Cher. contacts rapides et durable pour 520 STE. **Sébastien VILLARREAL**, Les Cressauds, lot. 67, av. Denise Saint-Mitre, 13400 Aubagne, 42.03.49.88.

Amigaman cher. contact pour éch. ou vte jx rapide et sér. déb. ne pas s'abst. Rép. ass. **Stephan CASTANIER**, 63, lot. les Sablières 07400 Le Teil (Prés de Montelimar). Tél. : 75.49.23.80.

Ech. jx sur A500, Éric **PANNATIER**, 1994 Baar/Nendaz (Valais-Suisse). 027.27.29.66.

Ech. Ach. Prgs sur Amiga. Rech. ttes Demos. env. liste. Tél. : **Michaël DEJANCOURT**, 25, rue P. et M.-Curie. 60150 Bressles.

Ech. ou vds nbx jx sur ST 520/1040, jx, utils, éduc. à bas px. Rép. 100 %. **Loïc LE TESSON**, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.

Ch. contacts Amiga In the World. Rech. bon codeur. **Christophe NIGHTINGALE**, 11, rue Mendes-France, 62160 Bully-Les-Mines. Tél. : 21.29.26.62.

Atari ST éch. ou vds jx ou Compils. **Olivier CHEILAN**, 263, allée des Lauriers-Roses, La Mascotte, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.74.83.02 (ap. 19 h).

Vds/Ech. hot jx sur Amiga contactez-moi. Vous ne serez pas déçus. **Dominique PROVILLE**, 11e Cie, Section CDT, SP69182 00617 Armées.

Ch. contact surable et sympas pour éch. sur mon superbe Amiga. **Philippe BAES**, 11, rue Croix-Pigeon.

Salut ! ch. contacts sur CPC 6128 env. listes rép. ass. **Rigolos s'abst.** **Cédric DELPLACE**, 2, rue Delsaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.30.21.43 (ap. 19 h 30).

Je change les noms dans Final Whistle. C'est rapide et cela augmente le plaisir de jouer. Contactez-moi ! **Stéphane BARBON**, 24, rue Saint-Étienne, 37300 Joué-Les-Tours. Tél. : 47.27.67.11.

SOS ! Fana du C64 cher. Corres. Pour éch. cool et rapide. Avant mort définitive de la machine ! **PO500D. Sébastien PERROT**, CP 409 2501 Bienne (Suisse).

PC 3 1/2 cher. éch. fructueux, poss. nbx jx (Jetfighter 2) cher. contacts sur. et sér. **Stéphane MARTINEZ**, 19, rue Carnot, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.02.25.97.

1040 STE. ch. contacts sérieux et durable. **Jean-Michel SALLES**, 9, rue Raoul-Follereau, 81100 Castres.

Ech. jx sur A500 poss. Eye Of the Beholder, Gods, Swiv etc. Demandez ma liste de Softs. **Samuel ROBINSON**, 2, rue d'Estienne d'Orves, 30000 Nîmes.

Ech. jx sur A500 et C64. Env. liste. **David THOMAS**, 20, rue du 8-mai, 62143 Angres.

Vds ou éch. jx sur Amiga poss. Swiv, Pang, Venus, Torvak, Legend of Farg, entre : 80 F et 120 F. Ch. Cadaver. **Ronan LE ROUX**, Goas An Morvan, 22110 Glomel. Tél. : 96.29.31.87.

Ch. contacts sérieux sur A500 pour éch. jx, Demos, etc. **Pierre DESMONTS**, 27, rue de l'Orangerie, 67700 Saverne.

A500 ch. contact sympa pour éch. jx util. images music etc. Rép. rapide pas sér. s'abst. **Pascal RATIER**, 4, rue du Jonc Fleuri, 80730 Dreuilh-les-Amiens.

Amiga si tu as marre de te faire arnaquer ou qu'on te raconte des histoires : contact-moi **Gérard PELLETIER**, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.

Ech. jx Mégadrive Fr. poss. : Shadow, Dancer, Rev. Of Shinobi, Thunderforce 3. Recher. J. Busterboxing, Wrestling... **Xavier CUNNET**, 33, rue Labadie, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.56.40.64.

Ech. vds jx sur Amiga Atari ST, PL dans le monde entier.

**Mohamed ALI OUANE**, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.32.68.

Ech. ou vds super ntés sur ST et Amiga à bas px. Vds lect. 3 1/2 Amiga : 500 F ; imprimante. **Laurent BOUMEDDADNE**, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Ech. ou vds sur STF, STE, jx et util. contacts sérieux. **Valérie SOTO**, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.

Vds ou éch. jx, util. sur STE (Toki, Swiv, Lemings, Turican 2, G. Courts 2, Super Cars 2) rapide + symp. N'hésite pas. **Vincent ROUGEOT**, 4, allée Bery-d'Houville, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.76.96.

Atari STE cher. contact pour éch. Préf. utils, rép. 100 % si liste jte. \*d % si non. **Emil SOW**, « La Marie » 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.

Rech. contacts ST sérieux pour éch. jx. Env. liste. **Julien MARCHENOIR**, 8 ter B, rue du Général-de-Gaulle, 94430 Chennevières.

A500 cher. prgs éduc. Demos dom. pub. et vds collection Amiga éd. anglais. **Jean-Marc WIBART**, 22, rue des Rapporteurs, 80100 Abbeville.

Ech. jx, util. sur 520STE. Rép. ass. déb. acc. ttes rég. **Bertrand POUX**, Bordos, 63210 Rochefort-Montagne.

Ech. jx sur ST/STE. (Gods, Préhistorik) déb. et confirmés, écrivez ou tél. nombreux. **Eric PICHON**, La Buletrie, 37300 Joué-Les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.

Amiga (2Mo), éch. util. G/Vidéo, datas (images, Brushes, Fonts) et autre util. Env. liste. **Fabrice HEILLOUIS**, 2 bis, Chemin de Morsolle, 55000 Bar-le-Duc.

Ech. jx, util. sur 520 STE. Rép. ass. (poss. Rob. II, Panza. Kick Boxing, F19). **Nicolas DOUSSET**, 25, lotissement du Pipoulan, 40500 Saint-Sever. Tél. : 58.76.00.04.

C64 ch. contacts sér. pas sér. s'abst. poss. nbx Softs env. liste. Pour notre liste env. disk rép. ass. **Sylvain DORANGE**, 53, rue Dr Isaac, 7390 Quaregnon (Belgique).

Ech. ttes jx sur A500. Env. listes. Rép. 100 % aux déb. et confirmés. Merci. **Alain FEUILLETTE**, 12, route de Dulin, Villers Bretonneux.

Amiga cher. contacts sér. et rapides. Poss. : Full contact, Chuck. Ch. à renouer avec la Brother corp. **Christophe DOLCI**, 15, rue des Souplrs, 88000 Epinal. Tél. : 29.82.40.26 (entre 6 et 7 h).

Ech. vds jx sur Amiga poss. N'hésitez plus ! Déb. bienv. salut à **DTB500. Olivier BRETNACKER**, 31 bis, rue Berouard, 57000 Metz. Tél. : 87.63.31.96.

Rech. contacts pour éch. jx sur A500 (uniq. sur Nancy et env.). **Christophe TANDONNET**, 21, rue Alfred-Mézières, 54000 Nancy. Tél. : 83.32.02.93.

Ch. contact, vds jx. Contact sympa et dur. sur tte l'Europe/Amiga. **Olivier BRETNACKER**, 31 bis, rue Berouard, 57000 Metz. Tél. : 87.63.31.96.

Ech. jx Amiga. Contact rapide. Rép. ass. 100 %, déb. accp. **Frédéric SYS**, 2, chemin des Dames, 62210 Avion. Tél. : 21.43.94.82.

Ech. nbx jx sur A500 ou 1000, env. listes. **Frédéric GUYOT**, 8, rue Saint-Eupéry, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.09.07.

Amiga super jx et grands classiques. Rép. ass. Déb. ou confirmés n'hésitez pas ! **Jean-Michel AUBIN**, Cité Les Raumettes, Bt. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.

Ech. ou vds derniers jx, px intér., déb. bienv. Rép. ass. **Emmanuel SCHMITT**, 12, rue des Chantiers, 67800 Bischheim. Tél. : 88.81.48.50.

Ch. corresp. A500 nbx jx pas sér. s'abst. contact rapide et sérieux à tout de suite. **Sébastien BONY**, 10, rue Pierre-Coiras-Le-Neuilly, 30100 Alès.

Ech. sur Mégadrive Jap. Monaco GP, contre Strider, S. Shinobi ctre Tiger Heli, Mystic Déf. contre Dick Tracy. **Victor GUILLET**, 46, rue Albert-Francon, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.26.28.90.

PC VGA Ad-Lib éch. jx et utils. Vds carte VGA 512K et 1 Mo, carte AD-LIB et Barètes Simm, 1 Meg). **Cyril PICCHIOTTINO**, 7, rue Coty, 73200 Albertville.

STE, cher. contact pour éch. sympas. Poss. et cher. jx et Demos. Ach. et vds jx sur Mégadrive. **Stéphane FOULON**, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).

520 STF cher. contacts sérieux env. listes, rép. ass. **Isabelle GONZALEZ**, 8, impasse Henri-Nicolet, Bonnefont Sud, 24100 Bergerac.

Ch. contact sur STE, déb. acc. poss. nbx jx. **Olivier CADART**, 20, bd Carpeaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26.

# binairre

INFORMATIQUE

AMIGA  
ATARI  
STAR  
VIDEO  
PC-COMPATIBLE

**Département**  
**VIDÉO-INFORMATIQUE**

Neuf & Occasion  
Logiciels Vidéo  
Moniteurs  
Caméras  
Micros  
Genlocks  
Transcodeurs  
Magnétoscopes  
Tables de Montage

**DES OCCASIONS**  
jusqu'à

**50%**

du prix du neuf  
en

*Amiga, Atari,  
PC, Mac,  
Vidéo et accessoires*

Facilité de paiement

**DÉPÔT-VENTE**

Toutes nos occasions  
sont garanties  
**6 mois**  
(pièces et main d'œuvre)

**BINAIRE**  
rachète votre  
ancien ordinateur.  
*(Amiga, Atari, PC, Mac)*

Facilité de paiement

**283, rue du Fg Saint-Antoine 75011 Paris - Tél. : 43.70.82.45**

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

# PETITES ANNONCES

Ech. jx et util. sur Amiga Rép. ass. contacts rapides. **GILDAS LE COURIC**, 26, rue des étangs, 56680 Plouhinec.

A500 ch. contacts rapides. Env. liste rép. ass. dans tte l'Europe. Français **EUPLIER**, Gringasse 17-8, A-1050 Vienne Autriche. Tél. : 19.43.222.56.59.142.

A500 Ech. jx et util. env. liste ou tél. (vendeur s'abst.). **Guillaume BEAUBIS**, Les Pezauds, 24240 Monbazillac. Tél. : 53.58.25.43.

Ech. test Drive, Tetris, DF en pas de la Crown les 3 contre Maupit-Island (pour ST) ne pas télé. **Sébastien GANDON**, 6, rue Louis-René, Le Berriays, 50370 Brecey. Tél. : 33.48.76.98.

Nveau venu sur PC AT cher. confrère pour éch. jx et util. sur rég. parisienne. **Yvan LEROY**, 37, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.40.89.

Ech. sur PC 5 1/4, jx et util. Vds Blue Max pour 3 1/2 : 100 F. **Guillaume CHEVILLET**, 12, rue Paul-Elvard, 93200 Saint-Denis.

Ech. jx sur Mégadrive, Stéphanie Batielle Squadrin, Forgotten World, Techwoop, Sébastien LOUIS, 10, rue Jeanne-D'Arc, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 69.08.00.39.

Ech. vds, ach. jx Mégadrive. Pos. 15 jx. **Jérôme SOL**, 17, Les Petites Saules, 76113 Sahurs. Tél. : 35.32.45.36.

ST cher. contacts éch. jx Demo util. pos. Awesome Gods Predator 2, Prehistic Super Cars 2. **Hubert SARRET**, BP. 60, 03700 Bellever/Allier. Tél. : 70.31.85.50.

Ech. logs ST et STE cher. contacts durables et sérieux. **Merci DAVID JANSOONE**, 7, chemin des Tisserands, 59560 Villeneuve d'Ascq.

Ech. Tenedge Héros Motan, T.Turtles ou Zelda II ctre dbe Dragon 1002 ou Faxanadu ou autres jx sur NES. **Ludovic GABIAUD**, 10/5, rue Philippe Brander, 57000 Stadold. Tél. : 87.92.11.12.

Atariste passionné de Modélisme. Ech. ou vds jx. Déb. acc. Arnaq s'abst. **Stéphane THIL**, 11, rue du 19 Aout, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.77.

PC 386 Ech. ou vds Softs (jx, Windows) dans tte la Galaxie ! Vds mém. 1 Mo PC : 500 F et C. VGA 1 Mb. **Cyril PICCHIOTTINO**, 16, chemin de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.

PC 5 1/4 pour contacts sérieux poss. : Drakknun, Wolfpack, BAT, Xenon 2, Ultima 6, Ch. Captive, D. Master. Français-Xavier ANDREU, 20, rue du Refuge, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.07.33.

Ech. jx et util. sur ST et rech. MP 4 sur PC. **Philippe VAN CAMMEREN**, 8, rue Saint-Joseph, Appt. 2, 60200 Compiègne. Tél. : 44.86.33.84.

A500 Ch. contacts cools, durables, pos. nbx jx. Déb. acc. Rép. rapide ass. **Jean-François BRUGUIERE**, Le Parc des Liliacs, Bât. A, 41 bis, av. Jean-Jaurès, 12100 Millau.

Ch. contacts sympas sur comp. PC et Macintosh. Rép. ass. très réch. **Christian STEPEC**, 9 bis, rue Saint-Robert, 57350 Striring-Wendel. Tél. : 87.88.28.91.

Donnez disk ctre Télécartes avec motifs. Ch. Progs pour HP 285. Par plité des télécartes ! **Eric REICH**, Résidence du Parc, 37590 Petit-Ebersviller. Tél. : 87.92.39.85.

PC 386SX VGA ch. contacts sér. et durables pour éch. jx et util. Pos. Wing commander, King Quest V. **Eric MARTY**, 13, rue des Plianes, 67120 Duttlenheim. Tél. : 88.50.84.94.

Vds nbx jx sur ST et Amiga px : 10 à 25 F. Laissez nom et n° de tél. sur 36.14 RTÉL 2 Bal : Blacklight.

Ech. collection de revues (24 composée de Tilt Gen 4 Joy) + jx PC 5 1/4 ctre Game Boy ou 450 F. **Jean-Baptiste BERNARD**, Route du Parc de la Garene, 44380 Pornichet.

Ch. contacts sympas et sérieux pour éch. jx et util. sur A500. Rép. ass. **Faycal RAHAL**, 2, rue des Amandiers, Chemin Laperlier, Alger (Algérie).

Ech. nbx jx (Lemmings, Carvup, Navy Seals, Great 2, Swiv etc.) docs, Demos, util. ach. Ech. monit. mono. **Florin MARGOT**, 73, allée des Liliacs, Le Bois-Fleuri, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.33.30.

Ech. jx sur Gameboy : Gargoyles's Quest, Super Mario, Tennis, Alleyway, Golf, Solarstriker. **Joël Evêque**, 121, rue d'Aubagne, 13006 Marseille. Tél. : 91.48.02.00.

CBM 64 rech. ts programmes, bons jx de rôle et aventure. Rép. ass. env. liste. **Laurent GUY**, Résidence « Vignes de Marius » Bât. 9, Jas de Bouffan, 13090 Aix-en-Provence.

Ech. nbx log. ST(e) : Hot Jj, anciens titres et nbx util. env. listes. **Dominique PERNIC**, 93, les Platanes, 13320 Bouc-Bel-Air.

1040 STF, jx util. 1 access. Gem, réponse rapide, province et rap. **Salut. Jean-Claude MARCHAL**, 2, rue Albert-Camus, 75010 Paris.

STE 4160 HD, cher contacts éch. Rép. si liste jointe. Préfer. util., Achêt. Revues RFA. **Emil SOW**, « La Marie » 7, 48 av., Fournacelle, 13013 Marseille.

Ech. sur ST Démo jx log. rép. ass. Etranger bienv. **Danile TRECKELS**, 6, av. Gambetta, 94600 Cholsy-Le-Roi.

Cher. contacts sur Amiga, NEC, Amstrad disk, Megadrive, Game Boys (sur Paris unié.) à bientôt. **Christophe**. Tél. : (16-1) 42.02.20.76.

Ch. contact sérieux sur Amiga éch. jx et util. Env. liste. **Manuel GACIA**, 6, rue Auguste-Vallaud, 77420 Champ-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.30.03.

Black-Belt, Vigilante, Kun-Fu-Kid, Cyborg-Hunter, Dble-Dragon, Rocky, Rastan, Rambo3, Thunder-Blade. **Jérôme RAMIZ**, 2, rue Firmin-Gemier, 13e étage porte 133, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.47.99.

Ech. sur 1040 STF jx, compilés, Démos, sources assembleur. Déb. s'abstenir. **Jean-Luc JOURDAN**, 66, bd Klerman, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.20.56 (ap. 19 h).

Rch. éduc. sur Amiga. **Jean-Pierre BLANCHER**, 230, chemin de Bourdilh, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.79.97.09.

Ech. jx sur STF : possède nbx log. (Elvira, Swiv, Disc) Super Monaco GP, GP 500 cc II). **Stéphane TORTOSA**, Cité GM H5 Escalier 42, 77022 Melun.

C64 éch. jx et Démos. The Babygang. **Joël LE IGRIQUER**, 11, av. Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.05.25.

Ech. jx sur PC 5 1/4. Rech. The Sorcerer au Canada. Contacts sérieux et durables. **Fred ST VIRIOT**, 9, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90.

520/1040 ST ch. contacts DS tte la France. Rép. ass. 5 Tuncan2, Super Monaco GP, Swiv, Disc, Elvira). **Laurent JOUBERT**, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.

CPC 6128 cher. contacts pour éch. jx env. liste. **Salut. Nicolas WISNIEWSKI**, BP. 119, 08200 Sedan.

Ech. jx sur 1040 ST. Pss. nbx jx. Accepte Déb. si timbré. **Cyrlille MARATRAY**, La Celle en Morvan, 71400 Autun. Tél. : 85.54.13.21.

Ech. Lemmings (original) + codes de bcp de tableaux contre Explora3, vite, c'est urgent ! **Pascal GIAQUINTO**, 34, rue Paul-Verlaine, 61250 Condé-sur-Sarthe. Tél. : 33.26.44.08.

Atari ST Cool contacts Searching 100 % Reply. Written French Understood. **Fédérico BICINI**, Via Cometa 4, 06100 Pérugia, (Italy). Tél. : 19.39.75.28.028.

Ech. Atari 1040 STF contre A500 + si poss. 512 K ou vds 700 F (rép. Paris). **Eric WONG**, 12, rue du Bourg l'Abbe, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.72.08.57 (ap. 19 h).

A500 rech. contact pour éch. jx de jx et util. déb. bvenus env. listes. Rép. à 100 % **Pascal BAUDRY**, 14/33, place Mendes-France, Résidence Nouveau siècle, 59800 Lille.

PC Ech. Big jx. Rép. ass. déb. acc. env. listes. **Martin CAZENAVE**, 11, rue Ernest-Renan, 75015 Paris.

Urgent. Le programmeur d'Alcantor (Lankhor) cher. Excelent Graphiste ST. Rég. Parisienne de préf. **Alain TEXIER**, 67, rue du Docteur Roux, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.94.85.

Amiga cher. contact pour éch. log. tt le monde bienv. **Guillaume BEAUBIS**, Les Pezauds, 24240 Monbazillac. Tél. : 53.58.25.43.

Salut ! éch. prg sur STF. Env. listes. rapide rép. assurée à 100 % ! **Benoît TOURON**, 136, bd Béranger, 37000 Tours. Tél. : 47.37.93.79.

Ch. contacts A500. Ech. jx. déb. acc. Env. listes ou téléphone. **Amiganas(s) de l'île-et-Vil. N'hésitez pas. Frédéric BOUCHON-Notting-Hem**, 211, rue de Fougères, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.23.32.

A500 cher. contacts pour éch. éch. Déb. bienv. Env. liste. **Olivier MOUNIER**, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.

Ch. contacts sur A500, ts genres (sauf Shoot Them VP). Env. listes. Rép. ass. **Charles PERRÉ**, 48, rue des Dimes, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.22.19.93.

PC cher. contacts rapides dans Est France (VGA/EGA) poss. log. Tél. : 87.63.39.23.

Ech. K7 8 bit Sega contre Gameboy. Ech. Jx Amiga dans l'Orléanais. **Sébastien GUERIN**, 33, rue des Pommiers, 45000 Orléans. Tél. : 38.84.31.48.

Ech. et vds nbx jx sur Atari 520 cher. docs, solution, rép. ass. **Stéphane BESSON**, 3, rue de l'Ente, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.91.81.72 (18 h - 19 h).

Ech. nbx jx pour C64, rép. ass. dis. seulement. **Richard PELISSON**, bd du Maréchal-Juin, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.40.24.

PC VGA Adlib Wanted de préférence Alive. Novices s'abst. Env. liste. **Marc MELEARD**, 1, rue Revol, 38000 Grenoble.

Ech. jx, util. sur CPC 6128, Env. vds listes. Rép. ass. **Fredy MORIN**, 28, av. du Pdt. Wilson, 94340 Joinville-Le-Pont.

Cher. contact Amiga éch.vds. J'ai : ST Dragon, Sim City ; F29 ; M1 Platform ; Powermong + notices. **David Bas-senghy**, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.

Ech. jx, Démos sur ST (Sympas & durable). **Roger MARCHETTI**, Quartier St-Joseph, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.73.07.

Ech. vds orig. sur Atari ADS, Ultimatt, Golf, Falcon, Tank-Platon, Kickoff, Ess, Galactempire, etc. **Emilio GOMEZ**. Tél. : 48.37.33.69.

A tous les Fanas de Kick-Off, Téléphonez-moi et vous aurez d'immense joie de pouvoir faire un truc super. **Stéphane BARBONI**, 24, rue Saint-Etienne, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.27.67.11.

A500 cher. contact pour éch. jx. Déb. accepté. **Stéphane TIGE**, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.

Ech. ou vds jx sur Amiga (arnaq, allez voir plus loin). **Hicham HAMMOUD**, 3, mails des Catalpas, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.38.69.

A500 cher. prog. jx et util. faire offre. **Bernard DEBARRE**, 18, Hameau les Coutures, 60240 Chambors. Tél. : 44.49.72.39.

A500 (IMEG) éch. log. Rech. util. télémaïque rép. ass. si timbre 2 000 F. **Franck DUPONT**, 17, rue Jeanne d'Arc, 77144 Montevrain.

Ech. sur Mégadrive Strider ou Wonder Boy 3 contre Dick Tracy ou Mystic Defender etc. Dem. **Stéphane, Stéphane QUENAULT**, 49 bd Emile-Zola, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.85.70.

« Encore », c'est ce que dira votre 520 lorsqu'il aura goûté à ça : Mig29, Disc, Metal Masters, Hard Drivin'2, **Yohann BOISDRON**, 4, rue Moulin-du-Pain, 49000 STE-Geilles-Sur-Loire.

A500 pour les super jx et grands classiques contactez-moi déb. acc. Rép. ass. **Jean-Michel AUBIN**, Cité les Raumettes, BT. H1, 13700 Marignac. Tél. : 42.77.73.00.

A500 Ech. ou vds jx util. et Démos. Rép. ass. **Gérard PELLETIER**, 1, bd Talbot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.

Ch. contacts sur Nééo-Geo. **Roland LACOUTURE**, 16, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.76.20.77.

Atari 520 STF éch. jx. Rép. ass. **Anthony DELHOME**, 10, rue de Douai, 62300 Lens.

Ech. jx PC VGA 286 sur rp. Possède Indy 500, 4 X 4 Off Road, Battle, Tech II, Indy Adventure etc. Contact durable. **Bruno CLAMAGIRAND**, 60 av. Philippe-Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.19.53.

Ech. ou vds log. sur PC 5 1/4. Contacts sérieux et durable. Env. liste, rép. ass. **Thierry ROLLAN**, 3, rue Jacques-Molay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.

Ech. vds jx sur Amiga Atari ST PC. **Mohamed ALIOVANE**, 133, rue Haxo, 75019 Paris.

Salut ! J'appelle à votre bon coeur pour éch. sur Famicom. J'ai 5 titres (Acraiser, Zéro3) à bientôt ! **Ludovic DRO-NIOU**, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.

Ech. Fortress Of Fear (TBE) contre Batman, Bubble, Bobble ou Nemesis sur Game Boy. **Jérôme RESSEGUIER**, 6, place des Asphodèles, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.57.21.

STE éch. jx, util. Démos, joys, souris, etc. J'attends listes et propositions, Bye. **Laurent ORBANT**, 10, rue des Cotes d'Auty, 92700 Colombes.

Ech. ach. vds nbx jx Mégadrive et Nec. **Julien LOMBARD**, 5, rue Jules-Verne, Appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Cher. contacts pour éch. progs sur PC 5 1/4 - 3 1/2. (préf. Paris et R.p.) Env. liste, rép. ass. **damien PONTHER**, 43 bis, Voie Grange-des-Prés, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.48.54.

Cher. contacts sur ST, possède super jx, rép. ass. Rech. surtout corresp. Cool ! **Jérôme PRIN**, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Eslby. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.

Amiga débutant cher. contacts. Rép. ass. **Jean-Roch MAILLY**, 14, rue de Boulogne, 62500 Le Touquet.

Je possède Great Cots sur Amiga. Si vous avez Kick Off 2, pourquoi ne ferions-nous pas un échange ? **Romain ROSSI**, 79, av. Bois-de-la-Chapelle, CH-1213 Onex (Suisse). Tél. : 022.77.75.39.

A500 Vds ou ach. jx ou log. Midi-Arnaq. Allez voir ailleurs. **Christian BAS**, 351, rue des Roquelles, 59460 Jeumont. Tél. : 27.39.42.64.

A500 éch. jx et util. Rép. 100 % **Bernard ROGUE**, 17, rue Roger-Le-Bloa, 56100 Lorient.

A500 éch. vds hot jx (Chuck rock, Gods, S. Monaco GP, Supercars2) rép. ass. 100 % Déb. acc. **David DAVEZAC**, La Sagnette, 47290 Saint-Pastour. Tél. : 53.01.78.44.

Ech. ou vds (à TBP) jx sur Amiga (poss. : Gods, C. Rock), Rap. et sér. gar. Rép. ass. **David DAVEZAC**, La Sagnette, 47290 Saint-Pastour. Tél. : 53.01.78.44.

Ech. jeu sur Mégadrive : Altered Beast. Cher. **John Madden Football**, Shadow Ranger, Italy 90. **Jérôme BAULMONT**, 77184 Seine-et-Marne. (16-1) 60.06.70.01.

Vds ou éch. jx sur Mega (Sword Of Vermillion, Moonwalker, etc.). **Sylvain RECLUS**, 14, rue de Famars, 59300 Valenciennes. 27.47.43.51 (répondre).

Amiga éch. Dp. titres collections Fish, Cam, Amos-Dp, Tbag, etc. **David GAUSSINEL**, 18, rue Fenelon, 24200 Sarlat.

CPC 6128 cher. contact pour éch. jx et ach. CPC coul. : 1 200 F max. **Fernand TAVARES**, 30 Rte de Chateaufort-le-Vercois, 26200 Montelmar.

Ach. pour C64 impri. compat. ou Star NL-10 + souris dans pdt 93. **Thierry MACAIGNE**, 3, allée Jules-Verdrines, 93390 Clichy-sous-Bois.

Ach. Atari 520 STE TBE environ 2 000 F + frais de port, urgent. **Christophe CARLIER**, 10, rue de Berrieux, 02820 Sterme. Tél. : 23.22.66.87.

Ach. A500 + souris + câble péri. (sans mon.) : 1 500 F environ. Urgent. **Frédéric GOIN**, 15, route d'Happez, 59550 Landrecies. Tél. : (16-1) 27.84.74.72 (après 18 h sauf m., s., d.).

Ach. Scenary disks pour FSII sur Atari ST + volez sur FSII, Edit, Microsoft Press. **Bruno ANDRIS**, 299, rue d'Ocre, 59050 Douai. Tél. : 27.96.16.09.

Ach. Gameboy + jx + câble + écouteur. Px max. : 400 F. **Mathieu HOUSETT**, 29 bis, rue du Gâtinais, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.37.86.32.

Ach. Macintosh SE 30 ou Classic (av. DD 40 MB). **Frédéric DELEZE**, Envol 15, 1950 Sion (Suisse). Tél. : 027.23.18.44.

Rech. à px bas, log. pour A500. **Philippe GERSTEL**, cher M. Pierre Perez, rue du Moulin, 11460 Peyriac-de-Mer. Tél. : 68.41.31.18.

Ach. TO8D ou TO9+ px raisonnable. **Yves CORBIN**, La Guyonnière, 72230 Ruaudin. Tél. : 43.75.78.99.

Ach. cart. ou K7 pour Atari XE ou XL. **Sébastien LAROCHE**, Gillette, 91800 Gibles. Tél. : (16-1) 85.84.50.73.

Ech. jx sur STE env. liste (Arnaq, s'abst.) si poss. sur Amiens. Rép. 80. **Fabrice DELASSUS**, 225, rue d'Hornas, 80650 Vignacourt.

Ech. jx 3 1/2 PC. Poss. Elvira, King Quest V, ADS etc. Rech. Maupit, Loc. **Gilles Fabrice MOULIN**, 8, rue de Marseille, Appt. n° 9, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.37.56.

Ch. contact sur Atari ST pour éch. sérieux et durables. **Frédéric COOPMAN**, 7, rue des Mézanges, 59229 TEGHEM.

Ech. jx sur Amiga. Cher. jx rôle bas prix. **Jérôme GIBER-GUES**, 38, rue du Champ des Chartreux, 12200 Villefranche de Rouergue.

Vds jx + disk à bas prix poss. TS les Hits et même les autres. sur Amiga of course ! J'envois liste ! **Romuald HAMON**, La Barre, 22510 Trébray. Tél. : 96.42.60.90.

Ch. contacts sérieux sur PC (ts PC, VGA, 5 -, 3 -, XT, AT). Env. listes ch. aussi log. en Adlib. **Jérôme TEXIER**, 14, rue Pont-Saint-Hilaire, 79500 Melle.

A 500 cher. contacts pour éch. jx. Bienvenue à tt le monde. Env. liste. poss. vende. **David BERTRAND**, Villa n° 18, Hameau du Grand Duech, 13119 Saint-Sauvourin. Tél. : 42.04.63.01.

Big PC cher. contacts. **Khol HUYNH-DINH**, 6, rue des Né-nupharcs, 78990 Éancourt. Tél. : (16-1) 30.50.34.26.

Ch. contacts STE pour éch. **Rudolph CHARBONNIER**, Quartier-Bouteiller, Maubec, 84600 Vaucluse. Tél. : 90.76.52.63.

Ech. jx sur Atari ST. Env. liste. J'ai GP 5002, Team Suzuki, Dragon's Lair 2... **Nicolas GEHAN**, 16, rue Talbot, 14610 Basly. Tél. : 31.80.35.12.

Ech. ou ach. jx PC 3 1/2. chr. disque dur faire offre. **Robert DUCROT**, 14, rue de Quercy, Montgeron. Tél. : 69.42.77.14.

Ech. ou vds orig. ou copies (Elvira, G.P. 500 II) cher. Modèle liste (voiture, etc.). **Laurent BEYLE**, 30A, rue Charles de Villers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.

Ech. log. sur ST/STE env. listes. poss. chaos, Kick Off 2, Sliders, Ivanhoe. **Stéphane GAIARDO**, 10, rue des Fleuristes, 67240 BISCHWILLER. Tél. : 88.63.69.95.

vds éch. jx sur A 500. **Oumar SALL**, 2, rue Saint Just, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.95.43.73.

Amiga éch. jx env. listes. Rép. ass. **Stéphane BOUQUET**, Brousse Conday, 47500 Fumel.

Vds et Digit. sons pour vos musics. Anim (Amiga) nbx : instruments (IIfx) L. disk (100 sons) : 15 F, port inclus. **Cédric CURINIEN**, Chem. des Ratz, St-Nazaire-Les-Eymes, 38330 St-Ismler. Tél. : 76.52.22.50.

Cher. contacts sur STE pour éch. **Oliviers Démos**, idées, laisse un Msg. sur 3614 Chet:EXXOS. **Dimitry COTTING**, Berge-Bas, 47440 Casseneuil. Tél. : 53.41.08.70.

Vds orig. PGA TG, Centurion, Lary3, night-Hunter, Microp. **Scoper**, ACP, Pop-Up, American CVL War1, sur PC 5 -. **Freddy RATHOUIN**, 41, rue des Vignes, 78270 Bonnières. Tél. : (16-1) 30.93.13.03.

Vds ch. idées, jx, Scenarios, design, Testeur. Je suis là pour vous aider. **François TONIC**, 16, rue Chantereau, 51630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.

A500. déb. cher. corresp. pour apprendre et listins. **Jacky DELOREME**, 3, allée Fraternelle, 27110 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.59.19 (ap. 15 h).

Cher. contacts sur STE pour éch. Dompubs, Démon, IDING; laisse un Mgs, sur 3614 Chez EXXOS. Olivier COT-TING, Bège-Bas, 47440 Casseneuve. Tél. : 53.41.08.70.

Vds orig. PGA TG, Centurion, Lary3, night-Hunter, Microp, Soccer, APB, Pop-Up, American CVL Wart, sur PC 5 « Freddy RATHOUIN, 41, rte. des Vignes, 78270 Bonnières. Tél. : (16-1) 30.93.13.03.

Vds ch. idées, jx, Scenarios, design, Testeur. Je suis là pour vous aidez François TONIC, 36, rue Chantereau, 51630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.

A 500. déb. cher. corresp. pour apprendre et listins. Jacky DELORME, 3, allée Fraternelle, 27110 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.59.19 (ap. 15 h).

Ech. jx PC orig. : F19, Ultimagic, Stormovik, Loom, Infestation, Blood Money, Keef The Thief, Nbock Kim To, 22, rue du Potager, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.04.98.

Ech. ou vds jx sur Atari STE. Même les déb. sont bienvenus. Christian SERGENT, BA 273/GAT-CE, 41200 Romorantin.

Ech. ou vds nbx jx et util. sur Amiga. Rép. ass. Env. liste (15 F ou 60 FB). Fabian LEROY, rue de Bayav n° 106, 7301 Hornu (Belgique). Tél. : 065.65.06.26.

Ech. ou vds Soft sur A500. Déb. bienv. sérieux et rapidité assurés. Franck BARLIER, 36, rue Edouard-Herriot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.07.32.

Cher. contact Super Cool pour éch. (jx. Démon) sur A500. Env. liste, rép. Ass. Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.

PC éch. Démon, Dompubs, Challengers, Sherman, PC Hits 2, Cher. Smoot Them UP, sur sept. 16-17-86. Willfried MATTER, Ch. 454, Cité U.-Descartes, 42, av. du frecteur Pineau, 86022 Poitiers.

Ch. contact sur ST pour éch. jx. Démon, util. te proposition étudiée, no lamers. Stéphane LABBE, Grand Rue, 08140 Daigny. Tél. : 24.27.52.42.

Ech. jx sur ST. Pascal MAUPOINT, 17, allée Nungesser et Coli, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.82.04.

Ech. jx sur A500 (util., Demo). David JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.

A500 rech. contact pour éch. de jx et util. déb. bienv. env. listes. Pascal BAUDRY, 14/33 Place Mendes France, Résidence Nouveau Siècle, 59800 Lille.

Rech. Jade sur CPC 6128 + jx de rôles (Mortav, Scram 1). Env. propos. pour éch. Frantz HURTEBISE, 179, rue de Neuville, 80160 Fossemanant. Tél. : 22.42.03.31.

Cher. contacts pour éch. de jx et démos sur Amiga. Pos. jx. Env. listes, rép. ass. Etienne ANTUSZEWICZ, 6, fg de la Croisette, 88200 Remiremont. Tél. : 29.62.08.43.

Atari 1040 STE roche contacts sérieux vue éch. démo, jx, util. poss. nbx jx et util. (ST Replay 8). Franck PHILIPPE, 6, résidence du Bosquet, 02170 Le Nouvion-en-Thierache.

Ch. contacts pour éch. et ch. ST. Groupes pour association env. Prop. Merci d'av. David, B.P. 32, 75000 Tournai (Belgique).

Cher. éch. sympa sur ST. Début. bienv. Guillaume VAN-HAECKE, rue de la Gilotterie, Landouzy-La-ville, 02140 Vervins. Tél. : 23.98.43.21 (semaine ap. 17 h).

Ech. ou vds nbx jx sur 520 ST. Sér. et rapide. Env. liste. Pascal DEMEUSY, Vescoment, 76, Route du Rosemont, 90200 Giromagny Cidex 26. Tél. : 84.29.03.16 (en soirée).

Ch. contacts sér. et sympas sur Amiga vds ou éch. Battle Squadron, F-19, CH, City, SP Monaco GR, Limmings, Thomas SZYMANEK, 143, bd d'Armentières, 59100 Roubaix. Tél. : 20.26.49.23.

Rech. contacts sérieux même déb. pour éch. jx, util. Possède nbx Démo sur A500 alors tél. moi ! Bye. Bertrand BEROYER, 62000 Arras Ste-Catherine. Tél. : 21.23.14.92.

1040 STE vds Démon et jx liste sur demande écrite. Thierry GUILBERT, Résidence Santillane, Bât. 1, Appt. 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.

Vous recher. contacts sur Amiga. Déb. ne pas s'abst. Jean-Marie DEFONTAINE, 14, Les Gourbeuils, 33820 Saint-Palais-de-Blaye. Tél. : 57.32.68.28.

PC 3 1/2 et 5 1/4 cher contacts sér. pour éch. env. liste rép. ass. Martin FABRES, 27 bd, Jean-Baptiste-Clément, 42300 Roanne.

STE, cher. contact pour éch. Cher. jx sur Megadrive : 200-270 F. Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).

Ech. ou vs log. sur Atari ST et Amiga (jx, util. etc.) Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Ech. jx sur CPC 464 K7 (poss. Panza, Turrican). Env. liste (rg. St-Brieuc si poss.). Tony Le GUYADER, 21, rue Joseph-Hervé, 22960 Pleodran. Tél. : 96.42.451.98.

Ech. jx NEC : Veignes et Battle ACE (contre Grandzort). Ronald BLANCHET, 26, av. du Maine, 72530, Yvré l'évêque. Tél. : 43.89.62.88.

Ech. jx sur PC 5 1/4 : Col. Bequest, Loom, Tort, Ninja contre jx aventures, Rôles, etc. Yves Bernard. Tél. : (16-1) 49.76.08.82.

Jx Sega 8 bits (Choplifter et World Grand pk) contre Shino-bi et Ninja contact sérieux. Olivier DENRY, Marbois Contrazy, 09230 Ste Croix-Volvestre. Tél. : 61.66.34.96.

Ech. jx Atari ST déb. s'abst. Env. liste rep. ass. Christian VEZOU, 44, rue Robert-Schuman, 68000 Colmar.

Ach. éch. Vds sur Amiga et Atari ST éduc. et Docs en tt genre rép. ass. Luc JEANJEAN, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 Saint-Gilles. Tél. : 66.87.35.65.

Cher. contacts (déb ou exp.) sur Amiga vds ou éch. jx env. listes rép. ass. Romuald HAMON, La Barre Trébry, 22510 Moncontour. Tél. : 96.42.60.90.

Ech. jx sur Atari 520 ST. Stéphane MARUCA, 400, rue du Quesnoy, 59920 Quievrechain.

Stop CPC 6128. Rech. corres. pour éch. sérieux. Env. listes rép. Cédric DELPLACE, 6, rue du Berlandois, 59530 Orsinval.

Ech. jx sur 520 STE rép. ass. poss. nbx jx : Tétris, Xenon, Thierry LECOCCO, 24, Hameau de la Plage, 14990 Bernières-sur-Mer.

STE 4 Megs DDr cher. contacts prêt. pour util. Ach. cart. pour ST et Atari XE. Emil SOW, « La Marie », 48, av. Fournace, 13013 Marseille.

Urgent éch. ach. Hot jx sur STF (1040) dans te la France + cher. Gamegear + jx : 500 F max. Cyril. Tél. : 56.31.37.84.

Vds et éch. jx Megadrive, Gameboy et Sega 8 bits. Vds Amstrad + tuner + télécommande + Pistolet + nbx jx. Florent BIRIOTI. Tél. : 39.64.23.60.

Ch. jx sur Amiga ds les environs de Rennes nbx jx. Norman LE CAM, 31, bd Péon-Bourgeois, 35000 Rennes. Tél. : 99.51.59.97.

Vds ou éch. sur Amiga ttes dernières nouv. (jx, util. (bas prix)). Michaël BISMUTH, 64, rue du Fb Saint-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.03.58.

Ech. vds cart. Nintendo et Sega 16 bits. Ach. jx sur Famicom et NEC + Quin + jx + 2 man. faire offre. Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.

Ech. ou vds logs sur PC 5 1/4. contact sérieux env. ou demander liste. Thierry ROTLLAN, 3, rue Jacques-Molay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.

Amigafan rech. contacts fiables, rapides et dur. Salut à Steph. Richard PANG, 46, rue François-Sautier, 97410 St-Pierre. Tél. : 19.2.62.25.35.10.

Ech. jx sur A500. Contacts sér. et rapides, déb. s'abst. Rép. ass. Laurence BECHON, 5 bis, av. Lagarrigue-les-Essarts, 76530 Grand-Couronne. Tél. : 35.67.21.28 (ap. 20 h).

Ech. cart. Megadrive franç. sur Nantes. Poss. 6 (Battle Squa. etc.). Olivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.

Ech. ou vds jx (orig. ou non) (de 60 à 120 F) sur Atari STE. Laurent BEYRLÉ, 30A, Charles-de-Villers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.

Sur PC éch. jx en 5 1/4 poss. nbx jx env. liste, Arnaq s'abst. Rép. ass. Manuel CHARPENET, 50, l'Argentane, 26130 St-Paul-Trois-Châteaux.

Rech. contacts pour éch. jx et util. sur Atari ST. Eric Goudeu, 48, av. de l'Europe, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.88.66.

Ech. jx sur Super Famicom. Poss. : Final Fight, Big Run, et Act Raiser. Ludovic DRONIU, 14, rue Danton, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.

Amiga éch. démos, Freewares et Sharewares (légal seulement). Fabrice JAOUEN, F.-J.-T. Courbet, 83, av. Courbet, 56100 Lorient. Tél. : 98.97.03.54 (W.E. seulement).

Amiga, éch. log. cher contacts durables. Déb. bienv. Rép. ass. Eric VUGER, 8, rue Seneque, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.90.83.

Ech. jx Game-Boy. Env. liste rép. ass. (pas sérieux s'abst.). Fernand GONCALVES, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais. Tél. : (16-1) 44.84.73.55 (W.E.).

Ech. Softs sur ST env. listes déb. acc. rép. ass. Thierry MATHARAN, Ecole La Justice, Rue Justice-Pourpre, 95000 Cergy.

A500 cher. contacts sympas pour éch. et Démos. Déb. bienv. Christophe DELAGNEAU, 11, parc Amilcar, 78130 Les Mureaux.

Vds jx sur Amiga, déb. acc. Laurent HAAG, BP. 111, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.32.32.

Cher. contact sérieux sur Atari ST poss. nbx jx. Rép. ass. et rapide env. liste. Sébastien HOARAU, 4, place Antoine de Saint-Exupéry, 91270 Vigneux.

Rech. contact sur PC pour éch. log. ttes bienvenus. Jérôme REMONCOURT, 3, rue Croix J. Marin, 95630 Meriel. Tél. : (16-1) 34.21.63.48 (ap. 18 30 h).

Ech. jx Amiga. Pas sérieux s'abstenir. Sylvain LIOTARD,

1, allée de Gascogne, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.14.72.

Ech. vds sur Atari 520 jx ou compilés. Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46.

Ech. jx sur PC Engine (Hurricane + Heavy Unit) contre 1 jeu Super Grafx ou 2 jx Core Grafx. Laurent MALGOUYRES, Le Trap, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.54.

CPC 6128 cher. un max de contact sur disk ou K7. Rép. ass. Handicapés mentaux et arnaq. s'abst. Gurvan HULBAN, Le Cleuziou, Lanvenegen, 56320 Le Faouet. Tél. : 97.23.14.33.

Ech. log. ts genres sur PC. Env. listes. Rép. plus qu'ass. Manu SIMON, 96, rue Hoyoux, 4040 Hrstal (Belgique). Tél. : 041/64.38.48.

Cher. contacts sur Amiga sér. et durable. Ttes les filles sont bienv. liste sur disq. Jeannine DECOCK, 38, rue des Radsis, 6200 Chatellainau (Belgique).

STE et Amiga cher. contacts sér. et durables. Jx édu. util. env. listes. Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.

Ech. jx NES : Zelda 1, ICE Hockey, Metroid contre Life Force, Megaman 2, Super Off Road. Urgent ! Stéphane BOISSEL, 31, rue des Pyrénées, 77140 St-Pierre-Les-Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.83.48.

Vds jx T07/70 ou éch. (Thomson). Si ça vous intéresse appelez-moi (on peut fonder un club également). Stamy FRYLENDER, 100, rue des Fontenelles, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.16.88.

Ech. jx sur Gameboy (Gargoyles Quest, Qix, Solarstriker, Supermarioland). Vds aussi jx. Gérard FEDIT, Chez Fauroux, 63190 Lezoux.

Ech. jx sur Atari 520 SIT poss. nbx jx contacts sér. et rapides. Yann ALLIATA, 9, rue des Cascades, 54730 Saint-Pancré. Tél. : 82.28.73.14.

Cher. contacts sér. sur Amiga pour éch. Cher. programmeur musicien graphiste. Marc BÉRETTI, 26, rte de Benclugna La Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.

520 STF ch. contact sympa. poss. nbx jx Rick D.2, Kick Off 2, F29 et autres (rech. total Recal). Johann DARNA-JOUX, 13, impasse Bellevue, 85470 Brem-sur-Mer. Tél. : 51.90.53.12.

Vds jx PC 8 Pro Tennis et Falconat. Vds Modem Uziret V23. Cher. Clubs et contact en 5 1/4. Sébastien DOUCHE, 26/28, rue du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.53.11.

Atari ST éch. util. et Pgs. Divers, Possède sources en C et Assembleur, contact sérieux Only. Eric BERNARD, 4, Square du Commandant Dutertre, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.67.82.

Ech. ou Vds sur Atari STF-STF jx et util. contacts sérieux env. liste. Rép. assurée. Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, Apart. n° 4, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.

Ech. ou vds jx sur A500. Déb. (Elvira, Hard Drivin 2, Super Monaco GP). Sébastien DUFRECHOU, 3, rue Victor-Cousin, 45000 Orléans. Tél. : 38.86.40.17 (poste 41-42).

PC cher. contacts AD - Lib + VGA de profit. Benoît LANGRAND, 191, rue d'Alesia, 75014 Paris.

Vds jx pour A500, 5 1/4 ou 3 1/2. Mega Cool, rapide, déb. bienv. Laurent BOSCH, 16, bis, av. du chemin de fer, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.65.60.79.

Ech. jx, Démo, util. Dompub. contre télécartes, Pn's, disk vierg Recher. Démo graphique. Johann FAILLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.36.06.

Ech. hot jx sur Amiga. Vds nbx orig. Pascal Susini, Le Castellar, 06390 Contes. Tél. : 93.91.83.23.

Salut les Atariistes ! Cher. contact sympa sur ST pour éch. jx utilis. Alors Please contact Me ! Vincent Delfaut, 16, rue du Docteur Mornet, 41190 Molineuf. Tél. : 54.70.05.28.

Hello ! ch. contact Cool sur Atari 520 STF (Paris seul). Bye ! Laurent GIBAUD, 140, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.45.96.

Ech. jx et util. sur STE STF. Contact sérieux. Samuel CAVAGLIO, 77, rue de Patay, 75013 Paris.

Cher. Toki sur Amiga, si tu l'as, contacte moi. Sébastien PHILIPPE, 8, av. de la Liberté, 57330 Vomérande-les-Mines. Tél. : 82.50.63.03.

Ech. nbx jx sur Mega drive jap. (Strider, Shinobi etc.) sur Grande si poss. + vds explora ST : 100 F. Florent MOUS-SEAU, Rés. Bartes, 2F, app. 103, 33170 Gradignan. Tél. : 56.75.10.44.

VOTRE PETITE  
ANNONCE EN  
DIRECT SUR  
3615 TILT!  
DES  
CENTAINES  
D'ANNONCES  
S'Y TROUVENT  
DEJA.

# PETITES ANNONCES

Ch. contact sér. sur Amiga. Ech. Démo, prog., jx et ch. Prog. GFX, Musak pour faire Démo. SPYHNX, Po Box 195, 1400 Yverdon 3 (Suisse).

Ech. Légo Espace val. : 1 400 F TBE contre jx NES ou jx Sega M, S ou cons. Mégadrive + jx ou cons. Game B + jx. Meikel GORI, 22, Les Sinagots, 56370 St-Jacques. Tél. : 97.41.32.97.

Ech. jx Megadrive, Alex Kidd, Eswat, Battle Squadron, Mystic Defender, contre revenge Of Shinobi, Sup. Monaco. Cyrille LOPEZ, 43, chemin du Lautin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.11.48.

PC Cher. contact sérieux pour éch. jx et util. Env. liste rép. Rapide. Pierre Gherleb, 139, rue Roger-Salengro, 93700 Nancy. Tél. : (16-1) 48.31.16.74.

Ech. nbx jx sur Amiga. Rép. Ass. Déb. ne pas s'abst. Ach. jx sur Gameboy, Fabrice ZECCHIN, route de Fully, 391920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.07.18.

Cher. contacts sur A500 déb. accepté. Jean-Claude AP-PADO, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris.

Ech. ou vds nbx log. pour Atari 520/1040. Rép. ass. Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.

Amiga cher. contacts pour éch. (Lemmings, Hard Drivin's, Awesome Gdpx 500.2) Env. listes. Sébastien RAULT, Le Bourg, 76160 Bois-d'Ennebourg. Tél. : 35.23.48.53 (ap. 18 h).

Ech. ou vds jx sur ST. Poss. nbres nouveautés, rép. ass. Env. liste, si possible. Christophe BRUGIDOU, 23, av. Jean-Jaurès, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 40.95.05.69.

Vous aimez les contacts sur STE alors envoyez moi vos listes pas sérieux s'abst. David Busché, 28, rue de Forbach, 57150 Creutzwald.

Ech., Vds sur Atari STE. STF. Christophe LASNIER, 2, impasse Claude-Roche, 77740 Couilly. Tél. : (16-1) 60.04.49.39.

PC S 1/4, ch. contacts poss. LHX, Prince, TD III, Ultimag, super Off Road, env. liste rép. ass. Stéphane SCHWAB, Av. Rochelle 28, 1008 Prilly (Suisse). Tél. : 021.25.56.95.

Ech. sur 520 STE rég. Nord de préf. Env. listes. Olivier CA-DART, 20, bd Carpeaux, 59300 Calenciennes. Tél. : 27.33.46.26.

Deb. ch. très bon contact sur A500. Pierre PERRONNE, Chemin de Valescure, 83600 Fréjus. Tél. : 94.40.43.41 (ap. 18 h).

Amiga : Salut ! Ech. jx. Laurent EATH, Chantegrive 11, 1008 Prilly (Suisse). Tél. : 021.37.52.08.

Apple 2C ch contacts pour éch. jx et util. possède nbx disks. Salut. Marc TOSTAO, 30, rue du Général-de-Gaulle, 59253 La Gorgue. Tél. : 28.40.87.09.

Ch. cont. Atari 1040, éch. jx, attends vos rép. et vos listes. Région Nord. Patrick CAPPELLE, 3, rue Massenot, 59600 Lille. Tél. : 20.33.18.22.

Cher. éduc. pour enfants de 4 à 9 ans sur Amiga + programme d'un arbre Généalogique. Samy TEBBAL, 69, rue du Grand-Morin, 77163 Tigeaux. Tél. : (16-1) 84.04.36.07.

Ech. ou vds Softs Amiga à bas px. Env. dysk pour liste. Rép. ass. et rapide. Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.

Ech. jx sur ST env. listes. Rép. ass. dans le plus bref délai. Renaud FABRE, 141, rue Emile-Zola, 46000 Cahors.

Ech. jx sur C64. Pos. à Spiderman, Manchester. Env. liste. Cher. L. Ninja 3. (B, F, GB, Suisse). David THOMAS, 20, rue du 8 Mai, 62143 Angres.

A500 rech. contacts pour éch. Démos (Slide, Digits, Anim). Rép. ass. env. listes. David GAGNEROT, Route de Marquines, 63290 Limons. Tél. : 73.94.75.18.

Ch. sur ST Lemmings, Speedball II, Toki Captive, Kick Off II, poss. : Prince Of Persia, Panza, Sim City. Denis LA-BEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.

Autour Atari ST Diffuse ses Dompus. Env. envelop. à 3 800 F et D7. Ch. souris cassées. David DUCASSOU, Route de Monségur, 40700 HAGETMAU. Tél. : 58.79.43.01.

Diffuse Démos ST les plus récentes. Env. timbre pour liste. possède nbx disks magazines. David DUCASSOU, Route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.

Ech. Hots jx Vds Wordic Power, Bible Amiga, Bible Graphisme. Sur Amiga (Sygma) + He Best Groupe. Jean DEZMARTY, 58, av. des Cévennes, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.26.28.

Ech. jx megadrive franç. l. Poss. Shinobi, Cyberball, Ghostbusters. Frédéric SEBELON, 783, rue de Bugarel, 34070 Montpellier. Tél. : 67.27.59.04.

Atari STE ch. contacts l. sérieux et dur. pour éch. jx et util. env. listes l. Rép. ass. Frédéric WALCZINSKI, 1, Square Saint-Antoine, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.29.83.

Salut ! ch. contact sér., dur. Rapide, pour éch. jx. Armaq

s'abst. Env. listes. Rép. ass. Nicolas SAUGERE, 52, rue des Fossés, 45210 Ferrières. Tél. : 38.96.56.87.

Cher. Turbo C pour Atari ST faire offre (version pro). Patrick CHAMPION, 16, rue Pierre-Klein, 51300 Vitry-le-François.

Rech. cont. sérieux sur PC S 1/4 et 3 1/2 min. Ega. Env. liste. rép. 100 % ass. Richard FAIVRE, 56, rue Richard GARDEBLET, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.16.71.

Cher. correspondants pour éch. nbx jx sur Amiga. Rép. ass. Ach. jx sur Gameboy. Fabrice ZECCHIN, Route de Fully 39, 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.07.18.

Ech. jx sur STE/STF. Déb. Bienvenus. Jean-Marc ZEL-LER, 2, rue Thiers, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.30.91.

Apple 2 : 1300 Pgms pour 2E, 2C et 2GS. Rép. ass. à bientôt (env. liste sur Dsk). Antoine VIGNAU, 11, rue Emille-Fourcand, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.48.00.94 (ap. 20 h).

A500 déb. cher. contacts. Armaq s'abst. au 15/03/91 j'ai Oblus, Pang, Speedball 2. Jean-Roch MAILLY, 14, rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.

C64/128 rech. contacts sérieux même déb. pour éch. jx et util. env. listes. Benoît HUBERT, 14, av. Guy de Maupassant, 78400 Chatou.

Ech. jx sur Atari STI nbx jx déb. acc. Rép. ass. pas sérieux s'abst. Samuel CARVAGLIO, 77, rue de Patay, 75013 Paris.

Avis aux débutants ! ST (e). Vds ts prog. (jx, utils, Demos). Très bas px vite ! Julien GILLET, 50, Grande Rue, 54800 Boncourt. Tél. : 82.33.49.52.

Ech. jx sur STF env. listes. Anthony DELHOMEL, 10, rue de Douai, 62300 Lens.

Ch. contact sérieux pour éch. jx poss. nbx (Lost Patrol - Rummig Man). Env. liste. Jérôme GAGNEPAIN, Lot : Les Teppes Mercury, 73200 Albertville.

Ech. logiciels pour ST. Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 76500 Sartroville.

PC et comp. ch. contacts. Poss. nbx jx en 5 1/4. Pas sérieux s'abst. Mickaël FRANCOIS, 4, rue des Peupliers Malzières, 54550 Pont-St-Vincent. Tél. : 83.52.75.85.

Ech. synthé Yamaha 2 Clav. 1 pédaliement Prof. Val. : 9 000 F contre PC coul. VGA TBE + lect. S 1/4. Patrick MILLION, 18, rue du Général-Ferrie, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 34.81.15.79 ou 34.61.84.21 bureau.

Ech. log. sur Atari ST avec contacts sérieux. Francis CORREGÉ, 11, rue Auber Bat. A, 59000 Lille. Tél. : 20.09.08.94.

CPC 6128 ch. contacts sérieux pour éch. jx et util. Trucs, idées et Bidouilles. Rép. ass. Wilfried LIVRET, Avilly-Pierres, 14410 Vassy. Tél. : 31.68.48.50.

Ch. jx comme GP5002 contre nbx ST jx. Sandrine BUIS-SON, 8, rue des Sycomores, 931110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.55.74 (avant 7 h).

Amiga : éch. ach. et vds jx. Demande Corres sérieux et rapides. Env. liste. Déb. acc. Rép. ass. Jérôme WINDAL, 3 bis, Carrière Lebrun, 59910 Bondoux.

Vds ou éch. sur Sega 16 Bits : Ken, Truxton, Sup. Thun, Basket, etc. Jérôme SOL, 17, les Petits Saules, 76113 Sahurs. Tél. : 35.32.45.36.

Ech. Prgs sur Amiga et PC (ts Formats). Rép. garantie. Joël FITOUSSI, 13, rue Fontaine-Bridet, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.01.70.

Ch. jx sur CPC 464 poss. : R. Type, Wecmans, After Burner, Totalreac, Narc, etc. Hicham Sabre, D.O. 4, cité de l'Air Aéroport, Casa-Anfa, Casablanca (Maroc). Tél. : LM. 02.36.37.23.

Rech. contact pour éch. même débuté. accepté. Sébastien LIMOU, 308, rue des Sablons, 60190 Moyvillers. Tél. : 44.41.09.20.

A500 ch. contacts sérieux Pr. éch. jx env. liste. Rép. ass. à bientôt. Eric DUCULOT, 52, rue du comte, 5140 Ligny (Belgique).

Situ as un STE ou STF écrits ou téléphone moi tout de suite pour éch. Bye. Xavier DEREUMAUX, 2, allée Evariste-Gallois, 59130 Lambersatz. Tél. : 20.09.98.97.

Atari ST éch. Vds ach. jx dans tte la France. Cher membre pour Club à Cannes et environs. Franck REZVANI, Le Fontainebleau, 11, avenue Paul-Guigou, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.58.23.

Ech. jx Demos sur Amiga : F-29, Indy 500, RDangerous2, Soundracker, etc... Env. listes. Charles-Alban COMINA, Château du Perreux, 37530 Nazelles-Négren. Tél. : 47.57.55.60.

Atari STF/E ch. contact sérieux pour éch. de log. env. listes. Rép. ass. Gérard SALORT, Route de Pontella, 66680 Canohes.

1er contacts pour éch. jx sur cons. Mégadrive franc. (dép.

59). Olivier FERAIN, 18 bis, rue Achille-Dufresne, 59230 Nivelles. Tél. : 27.48.77.94.

Ech. jx C64 poss. Monaco GIP, robocop II, Chase HQ11, Puznic, Lastinja Remax, sur disk. env. listes. Joël HEIT, 4A, rue du Presbytère, 67240 Kaltenhouse. Tél. : 88.63.59.76.

Ech. Démos sur ST rép. ass. si liste (ne pas téléphoner merc). Guillaume STRUNCK, 70, rue de Lagrange, 57100 Manon.

Vds, éch. super jx : Disc, Swiv, Super Monaco, Lemmits + cher. contact ds les Doubs (Besançon) pour club. Lilian BAYNE, Chemin du Marquis, Videx 27, 25320 Grandfontaine. Tél. : 81.58.60.42.

PC AT cher. JX et util. format 3 1/2 (VGA/EGA min.). Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.

Ech. jx, util. pour STF rép. ass. env. liste (Atari). Bruno GRATTEPAIN, 4, rs. La Croix des Ormes, 95500 Gonesse.

Ch. contact pour éch. jx sur Atari 520 ST pos. nbx jx rép. ass. Guillaume TUCCINI, Clos de Lisle, Chemin des Prêcheurs, 13200 Arles. Tél. : 90.93.63.66.

Ech. Softs jx sur ST. Env. listes. Thierry MAITHARAN, Ecole la Justice, rue Justice-Pourpre, 95000 Cergy.

Vds ou éch. Démos, jx à bas prix sur Amiga. Sér. garanti. Florent CHASSIGNOL, 73, quat Cdt Lherminier, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.02.37.

Ech., vds jx Démos sur ST. Poss. Lemmings, Swiv, GP 500 2 etc. env. liste : Cyril GREPPIN, Tirelonge 5, 1213 Onex (Suisse). Tél. : 0041/2/27.92.74.08.

Rech. corresp. sur ST poss. nbx jx util. doc. Chapelte TRANSLER, 34, av. Jean-Jaurès, 10600 Chapelle-St-Luc. Tél. : 25.74.60.30.

Ech. Prog. Amiga jx avec ts ceux qui m'env. liste (sur D7. Sérieuse et chic. Viviane BERLANDA, 131, rue du Charbonnage, 6200 Châtelineau (Belgique).

Salut cher. contact pour éch. nbx jx + util. cher. orig. pas cher. Lionel CORBEL, Lot. Delpuech, Villa Edelweiss, 40390 St-Martin-de-Seignan. Tél. : 59.56.13.60.

Ech. nbx jx sur Megadrive (Paris et RP) dont : Populous, New Zealand, Ghoul N Ghost. Henri. Tél. : (16-1) 48.56.81.54.

Ech. Chase HQ, Shinobi et Aztec Adv. contre Golden Axe, Captain Silver y's ou Columns (sur Sega M. 5). Stéphane BEAUVAIS, St-André-Farivillers, 60480 Froissy. Tél. : 44.80.05.53.

Ch. contacts PC-AT en Normandie. Env. vos listes. (Rech. ext. Wing Commander + jx en Ega-VGA). Franck WINAND, 3, allée des Acacias, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.35.10.

Cher. contacts pour éch. jx, Listings pour CPC 6128. (Toulon-pilement). Julien FRANCESCINI, 846, av. Colonel-Sucot, 83100 Toulon. Tél. : 94.23.61.07.

Ech. jx et util. et rech. contacts sér. et rapide. Déb. acc. Catisar) rép. ass. Bruno MAILLOT, 7, allée de Bernarfépines, 4190 Ferrières (Belgique). Tél. : 041.65.92.35.

Ch. corresp. pour éch. jx sur CPC disk pas sérieux s'abst. Env. liste. Tony CHAPUS, 94, rue Victor-Hugo, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.54.46.

Rech. contacts sér. et durable pour éch. jx et util. sur Amiga env. listes pas sér. s'abst. Bruno CRISTOFRETTI, 109, rue Pasteur, 08150 Rimogne. Tél. : 24.35.35.06.

Amiga cher. contact pour éch. jx et Démos sur Lille uniquement. Nicolas LACOUR, 24, rue d'Oran, 59800 Lille. Tél. : 20.56.16.97.

Cher. contact sympa et durable sur Amiga l. déb. bienvenu. Salut à Dtb 500 et aux Redskins ! Olivier BRETNAKER, 31 bis, rue Bérourard, 57000 Metz. Tél. : 87.63.31.96.

C64 éch. jx : Robocop 2, Total Récal, Narc, Sci etc. Ecrive vite ! Disk Only. Frédéric POIROT, 6, rue du Paradis, 57990 Hunting. Tél. : 87.02.45.17.

Ach. ou éch. télécartes contre disks (1 = 1). Cher. Progs pour HP 285. Eric REICH, Résidence du Parc, 57730 Petit-Ebersviller.

Ech. cons. Super Grafx + jx contre CD Rom Nec + jx. Joseph DEFRETS, Lieu dit chez France, 42630 Pradines. Tél. : 77.67.36.39 (soir).

Rech. contact pour éch. jx Démos. Util. pour A500 env. liste-retour assuré. Sébastien BONNET, 24, verte Vallée, 31450 Pompert Zet.

Vds jx sur Amiga. Env. dysk pour liste. Déb. ne pas s'abst. Laurent HAAG, BP. 111. Tél. : 88.30.32.32.

PC 3 1/2. Ech. jx avec contacts sérieux. Rép. ass. env. liste (même déb.). Mathieu VANBRAEKLÉ, 230, rue de la Coquille, 7700 Moncornay (Belgique).

Rech. contacts rapides, sérieux et durables sur Amiga. Ech. ts log. Max, BP. 35, 94731 Nogent-sur-Marne, Cédex.

Ech. jx sur ST ! Dbt. s'abste. Ach. livres d'assembleur. Vincent DUBIOISDENDJEN, Ecluse de Chandos, 24700 Montpon. Tél. : 53.80.20.76.

urgent cher. docs util. en franç. poss. déjà nbx docs env. listes. Salut. Laurent FUMOUX, La Croix St-Bonnet, 63290 Puy-Guillemet. Tél. : 73.94.12.17.

A500 cher. cont. sérieux pour éch. jx. env. liste rép. ass. Stéphane CORDEY, Cutenberg 18, 1800 Vevey (Suisse). Tél. : 021.921.79.42.

Ech. jx sur A500 vds orig. liste sur demande ctre 1 disk (ach. disk vier. à bas px). Frédéric QUATTRINI, 182, av. Paul-Roulet, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.87.61.

Amiga éch. ou vds jx. Déb. ne pas s'abst. Marc LEBLOND, 21, rue Henri-Narbusse, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.65.19.43.

Excltel éch. ou vds nbx log. jx, util., édu. Cass. disk. Dem. sur liste. Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59279 Loon-Plage. Tél. : 28.27.38.27.

Ech. jx sur STE : Mauplit. Blood, SpeedBallz. Powermonger. Frédéric CLARHAUT, 37, av. des Carrières, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.75.05.99.

Ech. nbx jx sur STE/F accepte tte. Sérieuse : powermonger, Turrican2 etc. + vds R.Dangerous : 100 F. Xavier WALLE, 19, rue de Noitrel, 60600 Catenox. Tél. : 44.77.01.80.

Vds jx sur ST et sur Amiga. 20 F/disk ou éch. Cyril ETIENNE, 59, rue Louise-Chenu, 94470 Boissy-St-Leger. Tél. : (16-1) 45.69.00.09 - 43.39.13.48.

ST éch. jx. Poss. : Rick 2, Lotus, Turbo, Nitro, F29. Rép. ass. sur Aveyron ou France. Gaël SANQUER, 43, rue Jean-XXIII, 12000 Rodez.

Ech. XDR Midnight, Résistance contre Ken et Wonder Boy 3.0. Vds Sega 8 bits : 1 490 F avec 11 jx, 2 joys. Johnny SCEMAMA, 106, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.97.45.

Déb. sur PC rech. contact pour éch. util. jx, etc. 3 1/2 ou 5 1/4 rép. ass. Laurent CONTRERAS, 233, av. Foch, 59118 Wambecques.

Déb. en assembleur (Deupacv2) rech. sources (Scroll Text, Sons) et Démos pour mc collect. Fabrice COULANGE, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.

PC 3 1/2, 5 1/4. Ech. contacts sérieux même déb. pour éch. jx et util. Env. listes. Yann PEREY, Haut-De-La-Ville, 1359 Rances/VD (Suisse).

Ch. contact pour éch. (sérieux) poss. : Speed Balz, Panza, Metal Master (env. liste). Julien BENNAMIAS, 45, rue Notre-Dame de Bons secours, 60200 Compiègne.

Ech. ou vds Super jx. Rech. Coder et musiciens confirmés Devpa, Seka). Hervé LEVIST, 11, rue de la Libération, Warluis, 60430 Noailles. Tél. : 44.89.26.66.

Enfin domaine public et Démo sur CPC liste sur dem. cher. contact sur K7 (jx, util.). Mickaël POUPÉL, 23, allée Henry-Vaussion, 76620 Le-Havre. Tél. : 35.54.08.72.

Amiga : éch. Log. Env. listes. Franck PORTZ, A3, rue Guymerre, 79000 Niort. Tél. : 49.33.52.29.

Débutant sur CPC 6128 cher. contacts sérieux pour éch. et conseils. Tarik BELBARI, 5, rue Ferdinand-Buisson, 79000 Niort. Tél. : 49.24.71.74.

C64 l. éch. vds hot jx + Démos à px très cool. (Disc). Philippe SOREAU, VERNOURX-sur-Boutonne, 79170 Brioux. Tél. : 49.07.54.53.

Cher. contact sympa et sérieux sur PC et Macintosh. Env. listes. Rép. ass. Christian STEPEC, 9 bis, rue Saint-Robert, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.88.28.91.

Cher. contacts pour éch. log. sur Atari ST (jx, util. Communication CAO, DAO etc.). Vincent LE SAUX, Allée Goat, 22300 Ploumilliau. Tél. : 96.35.30.80 (+ 20 h).

Rech. cartes postales de votre région contre celles de la mienne (Var : St Tropez, Toulon). Rép. ass. Sylvie CRISPEL, Avenue Renaudet, 83390 Pierrefeu du Var.

Atari STE éch. jx. Rapide et sérieux. Déb. accept. env. liste poss. Golden Axe, Panza, K. Boxing etc.). Jean-Marc WEINGARTEN, 106, rue Principale, 68116 Guenheim.

Ech. jx sur Amiga env. listes. Rép. ass. Richard FRANCELLI, 4, av. Foch, 45170 Neuville. Tél. : 32.75.51.73.

A500 éch. ou vds. nbx jx Démos, util. Un cadeau à ts ceux qui m'écrivent. Nicolas JURALINA, Bt. 42, Cité Auroux, 20600 Bastia.

Salut cher. contact sérieux pour éch. jx sur ST env. liste S.V.P. sébastien NIGRO, 65, rue de Bergues, 62540 Marles-les-Mines. Tél. : 21.64.29.44.

Cher. jx et util. sur Atari ST + rech. doc. Stos et Listing Stos. J.-Charles DEMAIZIERE, rue Paul-Durand, 38110 La Tour-du-Pin.

Ech. 16 bits Sega (jap.) + 9 Hits + 2 pads + bte orig. + gar. (18/12) contre Amiga ou ST (+ nbx mags) avec jx. Jean-Christophe UERLIA, 36, rue Mare-Moreau, 77550 Molsy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.42.67.

Ch. contacts sur PC pour éch. Divers. Rech. divers util. pour carte son. Env. listes rép. ass. **FRANK HAZZAN**, 26, rue Léon-Bliuh, 59230 St-Amant-lès-Eaux.

Ech. jx sur la meilleure des machine, A500. Amaq. S'abst. déb. acc. env. listes : rép. ass. **Christophe Cuccetto**, 15, voie Romaine, 57117 Noisseuille. Tél. : 87.76.76.65.

Ech. 4 jx NEC (Chase HQ, Deep Blue, Son Son II) contre 2 jx Super Grafix (Sinder, Hqhou's etc.). **Vincent MAYEUR**, 57, av. Diderot, 91600 Savignys-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.68.98.

Cher. contacts sér. sur Atari 520 ST pour éch. jx. log. env. liste. rép. ass. à 100 %. **Frédéric BOURU**, 14, rue Villers Pré, 55400 Buzzy.

Cher. contacts sur 520 ST pour achat ou éch. jx. éco. util. **Francis GREGUT**, 27, lotissement Le Collège, 84120 Pertuis.

Ech. jx PC 3 1/2 poss. : Red. Baron, Rail Road Tycoon, Rech. Maupit. Env. liste. **Fabrice MOULIN**, 8, rue de Marseille, Apt. n° 9, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.37.56.

Ech. Jx sur CPC 464 K7. Rech. Rugby, Panza, KB, Sim City, Paris Dakar, et autres. A bientôt. **François CHARBIOULLOT**, Les Remparts, 01380 Bage-le-Châtel. Tél. : 85.36.32.53.

Ech. nbx jx sur Amiga Paris et rég. parisienne. **Antony GOUIN**, Les hautes Noues, Place Tritombh, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.04.06.26.

Rech. contacts sér. rapides et durables sur STE déb. bienv. env. liste rép. ass. **Dominique BOURREAU**, 10, rue Louis-Bériot, 50120 Equeurreville.

Ech. ach. jx sur A500. Amaq. s'abst. **Jean-Marc GAU**, 24, rue des Etouilles, 59550 Landreches (Nord). Tél. : 27.77.76.45.

Atari ST : Swaps Démon All Over The World ! Only Legal Stuff ! **FARAMEIR**, av. des Bleuets, 41B, 1640 Rhode-St-Genèse (Belgique).

Mega STE cher. contacts avec mega ST ou 520/1040 STE pour éch. **Christophe GANZITTI**, 39, rue d'Amiens, 80260 Rainneville. Tél. : 22.93.42.70.

Cher. contacts sur PC-XT 5 1/4, 360 Ko. E. **BAZIAN**, Eurocampus, C162, 1702, rue St-Priest, 34090 Montpellier. Tél. : 67.53.35.21.

Cher. contact pour éch. jx déb. acc. poss. nbxes nvités. **Patrice SALVADOR**, 333, av. Marcel-Paul, 83500 La Seyne-Mer. Tél. : 94.87.92.38 (H.R.).

Ech. nbx util. Env. listes. A bientôt. **Philippe SOSSON**, 2, rue Jacques-Simon, 51470 St-Memmie. Tél. : 26.66.85.11 (ap. 19 h).

A500 éch. nbx jx env. liste. Rép. ass. Rech. contacts. **Stéphane BOUQUET**, Brousse Vondat, 47500 Fumel.

Rech. contacts pour éch. jx sur A500 (rég. parisienne). Env. liste. **Hubert CHAS**, 5, av. Philippe-le-Boucher, 92200 Neuilly-S-Seine. Tél. : (16-1) 47.22.91.36.

Ch. contacts cool sur Atari. Ech. jx. doc et autres. Env. listes. rép. ass. **Bruno LOUBET**, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montelmair.

Rech. contacts sér. et cool pour éch. nouv. sur ST. Cher. lecteur ext. **Jérôme PRIN**, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Eslby. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.

Cher. contact sur ST : Colorado, Hillstar, Fred, Dangeon Master, sur Marseille (sérieux). **Nicolas MOURAD**, 60, rue du Coq, 13001 Marseille. Tél. : 91.62.53.40.

Ch. contacts Atari STF (jx. util., Midi) Rép. ass. éditeurs sons TX81Z, Feeling Partner. **Franck PANEL**, rue Roger-Vincence, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.

Ech. Softs sur ST. contacts sérieux. Env. listes. Rép. rapide ass. **Thierry DRUEZ**, 5, allée des Carmières, 77370 Nançay. Tél. : (16-1) 64.08.23.65 (ap. 18 h).

Cher. contact sér. sur ST pour éch. syma ts domaines tte région. A bientôt. **Hervé ANDREO**, 50, bd Mireille-Lauze. Tél. : 91.80.29.08 (soir).

Atari STF éch. jx et util. contact sér. et durable. Rép. ass. et rapide. **Patrick HAYMOZ**, 9, rue Bourguillon, 1723 Marly (Suisse). Tél. : 037/46.15.71.

Ch. tss jx PC Ega-VGA, poss. nbx jx déb. acc. Poss. : SP, Q, 3, Silent, Svrice 2, Ultimag, 100 M. Rép. ass. **Eric THOMAS**, 6, allée des Mésanges, 44350 Guérande. Tél. : 40.24.96.85.

A500 cher. contact pour éch. sér. et durable (nbx jx). **Louis LUPETTI**, 6, Les érables, 68890 Requisheim. Tél. : 89.81.76.90.

Contacts ST Amiga sérieux rapide. Vds King Quest 1, 2, 3 sur PC 3 1/2. Ach. NEC pas cher ou Super Fam. **Simon POIDEVIN**, « Le Passive », 22640 Plenee-Jugon. Tél. : 96.30.20.03.

Amiga. Cher. contact pour éch. jx env. liste. **Alain DEJEAIFFE**, 703, chaussée de Fleurus, 6060 Gilly (Belgique). Tél. : 071/41.34.80.

Vds ou éch. jx sur ST. rech. grou. pour déb. en assembleur.

Merci à tous. **Michel DRAGONETTI**, 11, rue du progrès, 38170 Seyssinet Pariset. Tél. : 76.26.70.75.

Cher. contact sur ST pour éch. jx. Env. liste. **Stéphane MAZAINGUE**, 1 bis, rue du Buvierlot, 59870 Wariaing.

A500 rech. contact pour éch. jx et util. **Pascal CORNEIL**, 63, rue de Colmar, 59400 Cambrai.

Atari ST ch. contacts pr éch. Env. listes. Rép. ass. Sérieux et rapide. **Benoît TOUROP**, 136, bd Béranger, 37000 Tours. Tél. : 47.37.93.79.

Ech. jx et util. sur A500. Env. liste. **Mathieu ZAMPA**, 67, rue ou chemin de fer, 57490 Carling.

Ch. sur ST 1040 util (Ttex, Tableur, etc.) + hits. Contacts sérieux et suivis env. liste pour ter contact. **Alex PERRIN**, 55, place Grandclément, 69100 Villeurbanne.

Ech. vds jx sur Amiga Atari ST PC. Mocham **ALIOUANE**, 133, rue Haxo, 75019 Paris.

Ech. monte mono. + 500 F contre moni. coul. 6128. **Stanislav DE MONTENAN**, 22, rue de Vintimille, 75009 Paris.

Ech. jx orig. ou vds. **Stéphane GALLIER**, 26, allée de Chaponval, 78590 Nolsy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.86.40 (entre 18 h et 21 h).

Le Suprême Kroms sur le tout puissant Amigawap, jx util. etc., je veux tout ! Env. listes ! **Fred MONTAGNON**, 5, av. Daumesnil, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.65.94.74.

Ch. contacts sur C64. Pas sérieux s'abst. Rép. ass. Env. liste. SVP ! **Yvan VON ALLMERN**, Ch. desoiseaux 14, 1530 Payerne (Suisse). Tél. : 037/616.128.

Ech. jx PC orig. : F19, Ultimag, Stormovik, Loom, Infestation, Blood Money, Keel The Thief. **Nboc Kim TO**, 22, rue du Potager, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.04.98.

Ech. ou vds jx sur Atari STE. Même les déb. sont bienvenus. **Christian SERGENT**, BA 273/GAT-CE, 41200 Romorantin.

Ech. ou vds nbx jx etutis sur Amiga. Rép. ass. Env. liste (15 F ou 60 FB). **Fabian LEROY**, rue de Bavay n° 106, 7301 Hornu (Belgique). Tél. : 065.65.06.26.

Ech. ou vds Soft sur A500. Déb. bienv. sérieux et rapidité assurés. **Franck BARLIER**, 36, rue Edouard-Herriot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.07.32.

Cher. contact Super Cool pour éch. (jx, Démos) sur A500. Env. liste. Rép. Ass. **Thierry MAIRE**, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.

PC éch. Démos, Dumps, Challengers, Sherman, PC Hits 2, Cher. Smolt Them UP, sur dept. 16 - 17 - 86. **Willfried MATTER**, Ch. 454, Cité U-Descartes, 42, av. du frecteur Pineau, 86022 Poitiers.

Ch. contact sur ST pour éch. jx. Demos, utilis. tte proposition étudiée, no lammers. **Stéphane LABBE**, Grand Rue, 08140 Daigny. Tél. : 24.27.62.42.

Ech. jx sur ST. **Pascal MAUPOINT**, 17, allée Nungesser et Colli, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.82.04.

Ech. jx sur A500 (util., Demo). **David JOUBERT**, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.

A500 rech. contact pour éch. de jx et util. déb. bienv. env. listes. **Pascal BAUDRY**, 14/33 Place Mendes France, Résidence Nouveau Siècle, 59800 Lille.

Rech. Jade sur CPC 6128 + jx de rôles (Mortev, Scram 1). Env. propos. pour éch. **Franz HURTEBISE**, 179, rue de Neuville, 80160 Fossemant. Tél. : 22.42.03.31.

Cher. contacts pour éch. de jx et démos sur Amiga. Pos. jx. Env. listes, rép. ass. **Etienne ANTUSZEWICZ**, 6, fg de la Croisette, 88200 Remiremont. Tél. : 29.62.08.43.

Atari 1040 STE rche contacts sérieux vue éch., démo, jx, util, poss. nbx jx et utilis (ST Replay 8). **Franck PHILIPPE**, 6, résidence du Bosquet, 02170 Le Nouvion-en-Thierache.

Ch. contacts pour éch. et ch. TS. Groupes pour association env. Prop. Merc d'av. **David**, B.P. 32, 75000 Tournai (Belgique).

Cher. éch. sympa sur ST. Début. bienv. **Guillaume VANHAECKE**, rue de la Gilotterie, Landouzy-La-Ville, 02140 Vernins. Tél. : 23.98.43.21 (semaine ap. 17 h).

Ech. ou vds nbx jx sur 520 ST. Sér. et rapide. Env. liste. **Pascal DEMEUSY**, Vescemont, 76, Route du Rosemont, 90200 Giromagny Cidex 26. Tél. : 84.29.03.16 (en soirée).

Ch. contacts sér. et sympas sur Amiga vds ou éch. **Battle Squadron**, F-19, CH. Sim City, SP Monaco GR, Lemings. **Thomas SZYMANEK**, 143, bd d'Armentières, 59100 Roubaix. Tél. : 20.26.49.23.

Rech. contacts sérieux même déb. pour éch. jx, util. Possède nbx Démo sur A500 alors tél. moi ! Bye. **Bertrand BERRYER**, 62000 Arras Ste-Catherine. Tél. : 21.23.14.92.

1040 STE vds Démos et jx liste sur demande écrite. **Thierry GULBERT**, Résidence Santillane, Bât. 1, Aapt. 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.

Vous rech. contacts sur Amiga. Déb. ne pas s'abst. **Jean-Marie DEFONTAINE**, 14, Les Gourbeullis, 33820 Saint-Palais-de-Blaye. Tél. : 57.32.68.28.

PC 3 1/2 et 5 1/4 cher contacts sér. pour éch. env. liste rép. ass. **Martin FABRES**, 27 bd, Jean-Baptiste-Clément, 42300 Roanne.

STE, cher. contact pour éch. Cher. jx sur Megadrive : 200-270 F. **Stéphane FOULON**, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).

Ech. ou vs log. sur Atari ST et Amiga (jx, util. etc.) **Laurent BOUMEDDANE**, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Ech. jx sur CPC 464 K7 (poss. Panza, Turrigan.) Env. liste (rg. St-Brieuc si poss.). **Tony LE GUYADER**, 21, rue Joseph-Hervé, 22960 Pleodran. Tél. : 96.42.45.98.

Ech. jx NEC : Veigues et Battle ACE (contre Grandzort). **Ronald BLANCHET**, 26, av. du Maine, 72530, Yvré l'Évêque. Tél. : 43.89.62.88.

Ech. jx sur PC 5 1/4 : Col. Bequest, Loom, Tort, Ninja contre jx aventureux, Rôles, etc. **Yves Bernard**. Tél. : (16-1) 49.76.08.82.

Jx Sega 8 bits (Choplifter et World Grand px) contre Shino-bi et Ninja contact sérieux. **Olivier DENRY**, Marbois Contrazy, 09230 Ste Croix-Volvestre. Tél. : 61.66.34.96.

Ech. jx Atari ST déb. s'abst. Env. liste rep. ass. **Christian VEZOU**, 44, rue Robert-Schuman, 68000 Colmar.

Ach. éch. Vds sur Amiga et Atari ST éduc. et Docs en tt genre rép. ass. **Luc JEANJEAN**, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 Saint-Gilles. Tél. : 66.87.35.65.

Cher. contacts (déb ou exp.) sur Amiga vds ou éch. jx env. listes rép. ass. **Romuald HAMON**, La Barre Trébray, 22510 Moncontour. Tél. : 96.42.60.90.

Ech. jx sur Atari 520 SIT. **Stéphane MARUCA**, 400, rue du Quesnoy, 59920 Quevrevchain.

Stop CPC 6128. Rech. corres. pour éch. sérieux. Env. listes rép. **Cédric DELPLACE**, 6, rue du Berlaudois, 59530 Orsinval.

Ech. jx sur 520 STE rép. ass. poss. nbx jx : Tetris, Xenon. **Thierry LECOCQ**, 24, Hameau de la Plage, 14990 Bernières-sur-Mer.

STE 4 Mégas Ddur cher. contacts préf. pour utilis. Ach. cart. pour ST et Atari XE. **Emil SOW**, « La Marie », 48, av. Fourcaille, 13013 Marseille.

Urgent éch. ach. Hot jx sur STF (1040) dans tte la France + cher. Gamegear + jx : 500 F max. **Cyril**. Tél. : 56.31.37.84.

Vds et éch. jx Megadrive, Gameboy et Sega 8 bits. Vds Amstrad + tuner + télé commande + Pistolet + nbx jx. **Florent BIRIOTTI**. Tél. : 39.64.23.60.

Ch. jx sur Amiga ds les environs de Rennes nbx jx. **Norman LE CAM**, 31, bd Peon-Bourgeois, 35000 Rennes. Tél. : 99.51.59.97.

Vds ou éch. sur Amiga ttes dernières nouv. (jx, util. (bas prix). **Michaël BISMUTH**, 64, rue du Fb Saint-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.03.58.

Ech. vds cart. Nitendo et Sega 16 bits. Ach. jx sur Famicom et NEC + Quin + jx + 2 man. faire offre. **Sophie MARSAIS**, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.

Ech. ou vds log sur PC 5 1/4. contact sérieux env. ou demander liste. **Thierry ROTLLAN**, 3, rue Jacques-Molay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.

Amigafan rech. contacts fiables, rapides et dur. Salut à Steph. **Richard PANG**, 46, rue François-Sautier, 97410 St-Pierre. Tél. : 19.2.62.25.35.10.

Ech. jx sur A500. Contacts sér. et rapides. déb. s'abst. Rép. ass. **Laurence BECHON**, 5 bis, av. Lagarrigue-les-Esarts, 76530 Grand-Couronne. Tél. : 35.67.21.28 (ap. 20 h).

Ech. cart. Megadrive franç. sur Nantes. Poss. 6 (Battle Squa. etc.). **Olivier BIETRY**, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.

Ech. ou vds jx (orig. ou non) (de 60 à 120 F) sur Atari ST-STE. **Laurent BEYRELL**, 30A, Charles-de-Villers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.01.

Sur PC éch. jx en 5 1/4 poss. nbx jx env. liste, Amaq s'abst. Rép. ass. **Manuel CHARPENET**, 50, l'Argentane, 26130 St-Paul-Trois-Châteaux.

Rech. contacts pour éch. jx et utilis sur Atari ST. **Eric Goudeau**, 48, av. de l'Europe, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.88.66.

Ech. jx sur Superfamicom. Poss. : Final Fight, Big Run, et Act Raiser. **Ludovic DRONOU**, 14, rue Danton, 92130 Issy-Les-Moulineux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.

Amiga éch. démos, Freewares et Sharewares (légal seulement). **Fabrice JAUEN**, F.-J.-T. Courbet, 83, av. Courbet, 56100 Lorient. Tél. : 98.97.03.54 (W.E. seulement).

Amiga, éch. log. cher contacts surables. Déb. bienv. Rép. ass. **Eric VUGER**, 8, rue Senaque, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.90.83.



# recrute

Pour ses prochaines ouvertures sur Paris et Grandes Villes de Province

- Responsables de magasin
- Vendeurs

Si vous êtes jeune et passionné par les jeux informatiques et vidéo envoyez votre CV + Photo + lettre manuscrite à :

**MICROMANIA BP 114 Sophia Antipolis 06561 Valbonne Cédex**



**Fernand GONCALVES**, 124, rue de France, 60000 Beauvais. Tél. : (16-1) 44.84.73.55 (W.E.).

Ech. Softs sur ST env. listes déb. acc. rép. ass. **Thierry MATHARAN**, Ecole La Justice, Rue Justice-Pourpre, 95000 Cergy.

A500 cher. contacts sympas pour éch. et Démos. Déb. bienv. **Christophe DELAGNEAU**, 11, parc Américain, 78130 Les Mureaux.

Vds jx sur Amiga. déb. acc. **Laurent HAAG**, BP 111, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.32.32.

Cher. contact sérieux sur Atari ST poss. nbx jx. Rép. ass. et rapide env. liste. **Sébastien HOARAU**, 4, place Antoine de Saint-Exupéry, 91270 Vigneux.

Rech. contact sur PC pour éch. log. ttes bienvenues. **Jérôme REMONCOURT**, 3, rue Croix J. Marin, 95630 Meriel. Tél. : (16-1) 34.21.63.48 (ap. 18 30 h).

Ech. jx Amiga. Pas sérieux s'abstenir. **Sylvain LIOTARD**, 1, allée de Gascogne, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.14.72.

Ech. vds sur Atari 520 jx ou compiles. **Olivier FENDELER**, 16, rue de la Gare, 92000 Gironcourt. Tél. : 84.29.50.46.

Ech. jx sur PC Engine (Hurricane + Heavy Unity) contre 1 jeu Super Grafix ou 2 jx Core Grafix. **Laurent MALGOUYRES**, Le Trap, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.54.

Echange idées, prog. pour IIE, IIC, IIGS, env. liste. **Vicenzo VIDILI**, Corso Rossero 62, Torino 10148 Italie.

## CLUBS

Mens-club : ts les logiciels sur PC & AT (CGA, EGA, VGA), envoi rapide. **Stéphane**, BP 7, 7033 Cuesmes (Belgique).

Club « Maniacs » sur amiga ch. adhérents. Env. liste, nous vous trouvons un contact. Ventes poss. **Olivier CLERC**, 1687 Vuissemers-Romont (Suisse). Tél. : 037.55.16.74.

Game Over continue de plus belle ! Pour recevoir ce fanzine consoles : 6.10 F libre. A vous de jouer. **François DRUGARD**, 4, rue du Tintoret, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.22.56.

Ch. contacts sur A500. Déb. ne pas s'abst. Rép. ass. **BP 45, 57209 Sarreguemines, Neunkirch, Cedex.**

Le fanzine pour ST et CPC vient de sortir pour l'avoir il suffit de m'écrire. **Michaël BERNARD**, avenue des Jallots, 71250 Clunay.

Stop Amiga fan rech. coders, musiciens, graphistes pour étoffer le groupe Profecy. Discretion ass. **Profecy**, BP 132, 49124 Saint-Barthélemy-d'Anjou.

Rech. graf. musiciens, coders sur Amiga pour création d'un groupe (démos). Bonne qualité requise. **Guillaume BADAUT**, 40, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.98.12.





# Sondage « Boutiques » – Tilt

*Si vous désirez apporter votre témoignage sur plusieurs boutiques, vous avez la possibilité de photocopier ce questionnaire et de nous en faire parvenir plusieurs.*

**A – Combien de fois dans l'année en moyenne faites-vous appel à une boutique ?**

**B – Indiquez les coordonnées de la boutique que vous fréquentez le plus souvent.**

Nom de la boutique : .....

Adresse : .....

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

Type de Vente : Directe  V.P.C.   
Produits vendus : Micro  Consoles

**C – Indiquez la qualité de l'ACCUEIL fait au client dans cette boutique.**

Bon   
Moyen   
Mauvais   
Bon   
Moyen   
Mauvais

**D – Jugez, pour chaque type de produit, de la COMPETENCE des vendeurs (pour la Vente directe).**

	Logiciels	Périphériques	Hardware
Bonne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Moyenne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mauvaise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**E – Jugez, pour chaque type de produit, de la RAPIDITE de la boutique (pour la Vente par correspondante).**

	Logiciels	Périphériques	Hardware
Bonne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Moyenne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mauvaise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**F – Jugez, pour chaque type de produit, du CHOIX disponible en boutique.**

	Logiciels	Périphériques	Hardware
Bon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Moyen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mauvais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ch. rég. Montpellier contact sur ST pour combat simul. via null modem ou autres jx (Falcon, F16...). Claude CRESPO, HLM, avenue Frédéric-Fabrège, 34250 Palavas. Tél. : 67.68.94.75.

Déb. cher. contact sur TO 16 PC Thomson S 114 GGM 3 franc. en 3 1/2 cause version anglaise. Pierre SOGNO, La Glère, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers.

Le groupe « Piranhas » a fondé un club : échangez pin's, jx, démo (surtout !). Rech. l. bon coder et graph. ST. Gauthier, BP 11, 34471 Pérols Cedex.

Ch. bon programmeur pour création de jx. J'ai les idées, je fais la musique et les graphiques. Pierre MOUCHET, 37, avenue du Président-Pompidou, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.25.43.

Diffuse DP, demos, fish, cam, slide-show, etc. Catal. sur disk ctre 5 titres à 2,30 F. Bka-Amiga-Section, BP 35, 95560 Montsoult.

Club Amiga cher. mbres tt pays, pour jx, util., démo, rép. ass. Roland CIVET, rue de Fraternité, 77B 7340 Paturages (Belgique).

Ch. coders/graphistes/musiciens pour création de démos, etc. Dominique KOHLER, ch. de la Maroche 11, 1802 Corseaux (Suisse). Tél. : 02.19.21.54.19.

Dom'Pubs Diffusion propose les meilleurs log. à px sympa (Atari). Catal. ctre 3.80 F. Dom'pubs Diffusion, rés. du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans.

Contact us only for abo's moderm. Amiga and PC. The Subsoftware, BP 28, 1170 Watermael-Boltsfort 1 Belgium.

Micro mag. le fanzine ts micros 11 titre 3.80 F, c'est le px ! Dem. Micro Mag. Olivier MAILLARD, 123, avenue des Saules, 59910 Bondueux.

Rech. club sur Val-de-Marne pour STE (éch. jx et utils). Frédéric CLARHAUT, 37, quai des Carrières, Charenton-Le-Pont. Tél. : 43.75.06.99.

Nbx log. dom. pub. ST, PC et Amiga. Catal. dispo. ctre 2 titres. IFA, 59680 Cierfontaine.

Ech. jx, util., démos sur A500. Déb. ne pas s'abst. Rép. ass. BP 45, 57209 Sarreguemines, Neunkirch, Cedex.

Club Atari « The Orkneys » a un an. Réalisation : UDM disk et UDM fanzine infos ctre 2 X 2,30 F. Nicolas-Romain BLAZOT, domaine du Haut-Bois, 14800 Deauville. Tél. : 31.88.78.38.

Rech. personnes (dans la Drôme) pour fonder un club d'éch. sur Gameboy. Stanislas VIENNE, quartier Orfeuille, 25760 Beaumont-les-Valence. Tél. : 75.59.51.39.

Nowhere, club d'éch. et ach. de ts sur CPC, Amiga, Atari. Faites dem. et oif. Rép. ass. Florian VOLPI, 32, avenue Franklin-Roosevelt, Les Loggins, 06110 Rocheville.

Vds disks 2DD/2HD à px très bas. Réalise copie sauvegarde de vos orig. grâce à matériel pro. COLLINS, 131, Grande-Rue, 92310 Sèvres.

GFX étude projets demo, jx ou autre sur ST. Env. sujet détaillé avec D7. Rép. ass. ZOOM, 41, chemin Saint-Bruno, 38700 Corenc. Nébuleuse son et lumière.

Cher. désespérément club Amiga dans région Aube ! Olivier GALANTE, 102, impasse Saint-Phal, 10600 Savieres. Tél. : 25.76.33.94.

Ch. coder pour réaliser démo pour jeu de rôles sur CPC. Thème : sorts et épées. David DURAND, 141, rue des Champs Guillaume, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.97.44.28.

Club Amiga poss. nbx jx, util. demos. DP (1 200), 50 FB ou 10 FF par disk. Rép. ass. Fabian LEROY, rue de Bayav, n° 106, 7301 Hornu (Belgique). Tél. : 065.65.06.26.

Vous cher. des jx, alors demandez doc. gratuite du nouveau club Triad. Lilian BAYNE, chemin du Marquis, Cidex 27, 25320 Grandfontaine. Tél. : 81.58.60.42.

Hi ! Groupe suicidal rech. coder, musicien, graphiste (C64) rass. 100 % ts pays acceptés. Dominique BONGARD, Les Fauvettes, 1681 Billens (Suisse). Tél. : 03.75.21.439 (17 h-20 h + W.-E.).

Crée club sur Amiga Atari STF et PC sur Paris et rég. parisienne. Bye ! Loïc GUILLERM, 35, rue Camelinat, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.20.65.

PC I'm a boy of Belgium and I'm waiting for good contact with Mega, jx in Europe (3 1/2, 5 1/4, DD, HD) VGA ! Darkness (I Chaos Corporation), 118, avenue du Roi Soldat 1070 Bruxelles, Belgium.

Fervents adorateurs de l'Amiga. Contactez le club Synaps. Possédons jx (de Gods à Spirit of Excal). Olivier BECHARD, 20, rue Pasteur, 30129 Manduel. Tél. : 66.20.46.48.

Coder ch. GFX pour création démos et jx (76 si poss.). Franck CHARLET, 173, rue Blaise-Pascal, 76420 Bihoirel. Tél. : 35.59.00.56.

Ch. contacts sur 6128. Ech. jx, ch. démos (The Démo) et DAMS (rég. Nord). Pas sérieux s'abst. Frédéric BACQUET, 62, rue des Colombes, 62710 Courrières.

Energy rech. coder, graphist & musiciens pour C64. Le n° 3 de la fanzine du C64 est sorti. Denis DECHAUME, Bt H2, Les Cros, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.17.87.

Ch. contacts sur Atari STF/E pour éch., former club dans

rég. 47. David CASTANT, 8, rue Henri-Dunan, 47400 Tonneins. Tél. : 53.79.29.95.

Twinfax, groupe de développeurs indépendants cher. scen. prog., grap., mus. ltes machines. Gérard GYSS, rue de l'Eglise, 66320 Rodes. Tél. : 68.05.89.28.

Ch. contacts PC (VGA, EGA, MCGA min.) (3 1/2 et 5 1/4) en Belgique (rég. Charleroi) pour jx et util. Olivier LA-LOUX, 29, rue des Moissons, 5651 Lanefte (Belgique).

Nveau club international sur C64 ch. membres. Concours (modem à gagner), journal, demos. Tchao. Bruno, 12, allée de la Grande de Malassis, 91190 Gif. Tél. : (16-1) 60.12.36.18.

Vds pour musicos, mélangeur Midi : 3 entrées/2 sorties pour MAO sur Atari : poss. 1040 et des softs. Romuald CHUITON, 7, mail des Hauts-Jardins, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 47.36.09.08.

Cher. personne pour créer club si poss. ds 91, 94 en tt genre DP, jx, util. différentes sections à créer. Amigaman TAVEAU, 6, allée du Paradis, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.97.28.

Stop ! Amiga paradise vous propose ses jx à px déments. Déb. bien. Env. D7 pour liste. Jimmy ROBIN, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.

Nouveau ! L'exclub13 pour les possesseurs d'Exelitel et EXL100 est à votre disposition. Serveur 24 h/24. R. VELLA, Exelclub13, C3, Les Pervenches, 10 bis, avenue Sainte-Anne, 13700 Marignane, 3615 LS\*EXEL. Tél. : 42.31.33.46.

Cher. contacts sympas et sér. sur STF/STE pour éch. jx. Rép. ass. Env. listes. Jérôme BUSQUET, lot. Les Vanteles, 1440 Plumetot. Tél. : 31.37.37.32.

Ech. jx, util., démo sur A500. Déb. ne pas s'abst. Rép. ass. BP 45, 57209 Sarreguemines, Neunkirch Cedex.

Ch. util. A500 pour fonder club sur Fréjus et env. Frédéric FILLON, La Rose des Sables, Les Mimosas, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.40.13.

Groupe cher. coder et musicien pour création de démos. Hervé BERARD, Les Drogeux, Saint-Nazaire-les-Eymes, 38330 Saint-Ismier. Tél. : 76.52.06.97.

Gordan Company vds et éch. plus de 350 DOM-PUB (dém. log.). Dem. liste. Env. tbre. Gordan Company, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon.

Mad est un fanzine disk sur CPC. Maxi-micro est aussi un fanzine sur CPC disk. Env. un tbre à 3.80 F + 1 DK vierge. Hervé SENGLER, 267, route de Colmar, 67100 Strasbourg.

Vds pour 520STF/1040STF jx Shareware et freeware list

exceptionnelle sur demande. Px ts bas. Charley KIEFFER, Data Club ST, BP 34, 77871 Montereau Cedex.

Le club Atacom propose à ses membres : le DP Amiga (Fish, Cam, Tbag, Amos, etc.), son journal, ses concours. Atacom, BP 15, 50130 Octeville, France. Tél. : 33.53.88.07.

Cher. à créer club de fans de TV sport Basketball. Cher. partenaires sur Valence-Romans. Laurent FABRE, Impasse Jean-de-la-Fontaine, 26300 Bourg-de-Péage. Tél. : 75.02.37.12.

Ch. graphiste Atari sur Marseille (Ne, Degas) pour éch. et collaboration. Eric CUGLIO, 18, avenue du Petit-Bosquet, Bt A, 13012 Marseille.

Club Amiga, nbx softs, jx, util. à 7 F pce ou 10 F disk comm. Renseig. et liste ctre 1 disk + 1 tbre. Jean-Marie CRIGHTON, 7, rue Bugeaud, 29200 Brest.

Cher. contacts (futurs Amis(es) sur ts ordi. & cons. pour fonder le Club des « Logimaniaks ». Damien FONDATEUR : CAEN, 7, rue du Chanoine-Duvieu, 14910 Blonville. Tél. : 31.87.85.97.

Rech. contact Lynx sérieux pour éch. (et rencontre) donc sur le bassin d'Arcaon. Poss. Club. Jean-Philippe NAVARRO, 14, allée du domaine, 33470 Lahume. Tél. : 56.66.54.56 (ap. 17 h 30 la semaine).

Club Atari ST : nbx log. en consult. par la poste (même France) à 25 F/disque ! Liste grat. EMC, BP 50, 4400 Fié maille 1 (Belgique).

Bonjour un nouveau Club est ouvert, il s'appelle Amigaf, contact très sérieux. John BASTARD, 27, Corniche André-de-Joly, 06300 Nice. Tél. : 93.55.01.64.

Cher. contacts sér. pour fond. Club d'informat. (éch. vente) et pr créer Journal. Didier VEREECKE, 30, rue Charles-Demyynck, 62320 Rouvrois-sous-Lens. Tél. : 21.75.59.07.

Vds + de 350 Démos sur ST et STE dem. liste ! éch. pos. jdre 1 tbre pour rép. Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon.

Avec Minitel participez à de nombreux concours tous gres avec + de 500 g. px. Notice grat. Raymond NOUET, BRIE, 79100 Thouars. Tél. : 49.67.41.52.

Cher. contacts pour A500 ne Searching prog. Démos, utility, Pd, others. Contact Me At : Fred OI S.A.C.C. Foundation. Po Box 24, 6220 Fleurus, Belgium.

Amigaman, Affamé de jx. Cher Club pouvant me nourrir ! Cédric DE CROZANT, 47, bd Garisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.28.81.

**G - Jugez, pour chaque type de produit, de la qualité du CONSEIL TECHNIQUE de la boutique.**

	Logiciels	Périphériques	Hardware
Bon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Moyen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mauvais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**H - Le cas échéant, jugez, pour chaque type de produit, du SERVICE APRES-VENTE de la boutique.**

	Logiciels	Périphériques	Hardware
Bon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Moyen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mauvais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**I - Avez-vous déjà été victime d'une « arnaque » dans la boutique concernée ?**

Oui  Non

**Si oui, indiquez de quel type d'arnaque il s'agissait :**

- Vous avez des arrhes et n'avez pas reçu le produit ni été remboursé :
- Vous avez payé le produit et n'avez pas été livré :
- Vous avez été livré mais le produit ne fonctionnait pas :
- On vous a refusé le droit au S.A.V :
- Mensonge sur les qualités d'un produit :
- Autres : .....

**Précisez de quel matériel il s'agissait :** .....

**J - Avez-vous des remarques particulières à faire ou des idées à formuler ?**

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

**Vos coordonnées :**

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse (optionnelle) : .....

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

**Découpez ce questionnaire et adressez-le à :**

**TILT - Sondage « Boutiques »  
 9/13, avenue du Colonel Avia  
 75 754 Paris Cedex 15**

Cher. contact sérieux sur Atari ST dans ou environ Cagnes-sur-Mer pas sérieux s'abst. **Nicolas GARRE, 13, av. des Chênes - Le Crecy »** Entrée B. 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.39.57 (sp. 19 h).

Electrabyte cher. nouv. recrues pour création jx genre Carthage ou Mautip (codeur Belge). **PK ELECTRABYTE, avenue de Navagne 24 B-4600 Vise (Liège).** Tél. : 041.79.58.42.

Association gère éch. jx sur cons. Mega, Nec, Gboy, Sega Master, Lynx, cher. mbres, ach. jx. **Fun club, Minitel : 36.15 Code LS\*Functul, 13, av. des Acacias, 77290 Miltry-Mory.** Tél. : (16-1) 64.80.97.43.

Vds médagèmes, util. Musiq. (disk compris) + orig. Le tt sur Amiga. Rép. ass. Vite. **Jean-Fabien LOUIS, « The J.A. F's Club », 490, rue des Cordelles, 45560 Saint-Denis-en-Val.** Tél. : 38.76.79.95.

RAM, DD 20 Mo : 5 000 F, Printer 80 Fax Auto Color. **Patrick LAMI, 22, square du Nord, 95500 Gonesse.**

Génial ! Vds lect. ext. 3 1/2 + hard copieur : 750 F (Atari ST) + revue : 8 F. **Tilt, Gen4, Micro News, joys, Vincent ZANINI, 99, avenue de l'Industrie, 74970 Marignier.** Tél. : 50.34.56.95.

Vds jx : Cabal 100 F, Vigilante 90 F, disc 100 F, Operation Steath 150 F, Twinworld 120 F, Wild Steets 100 F. **Christian DELAIRE, 7, place de la Gare, Triel.** Tél. : 39.70.97.07.

Vds ttexte Kindword 2.0 (jamais servi) : 400 F. **Laurent RIVATON, appl 313, 69, impasse Villemaradouin, 34090 Montpellier.** Tél. : 67.63.09.39.

Urgent ! Vds CBS TBE + 4 jx + 2 man. P.x : 1 000'f, cédé 600 F. **Grégory DE RICHEMONT, 131, avenue du Roule, 92200 Neuilly-sur-Seine.** Tél. : (16-1) 46.24.09.66.

Vds Tandy 1000 HX + nbx jx (Ultimag, Indy 3, Zak, Indy 500) + util. + man. + 640 K. P.x à déb. **Lionel VIGNEAU, « Bregneau Nord », 47260 Castelmonor-sur-Lot.** Tél. : 53.84.97.19.

Coffret \*OEI Noir. P.x : 100 F et jeu de rôle siège 150 F ou les 2 : 200 F. **Antoine NIGRIS, La Campaluzzi Terssac, 81150 Marssec.** Tél. : 63.54.56.58.

Vds mon. coul. : 1 000 F. Vds lect. disqs + 25 disks : 1 400 F à déb. **Vds orig. cass. et disks. Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny.** Tél. : (16-1) 60.07.11.68.

Vds Thargan orig. + poster Porsche 944 : 80 F port compris. **Michaël MINA, 2, rue du Ronce, 95380 Louvres.**

Vds Perfect Sound 3.0 + blier + not. franc. peu servi : 350 F. Ach. aussi derniers jx. Arn. s'abst. **Xavier REVUELTA, 6, rue du Clos Lapaume, 92220 Bagneux.** Tél. : (16-1) 47.35.18.07.

Vds synthé. Yamaha PSR 90, sses possibilités, ach. neuf : 5 500 F, vendu : 3 200 F. **Frédéric PEGUES, 4, rue de la Division-Leclerc, 78140 Vélizy.** Tél. : (16-1) 39.46.45.16.

At Sanyo 17+ + DD 20 Mo + EGA + joy + nbx jx + softs pro : 8 800 F. Epon LX800 + écran carte CGA + Kortex 2400 à déb. **Marc SPIESS, 13, rue Edmé-Frémy, 78000 Versailles.** Tél. : (16-1) 30.21.30.98.

Vds impri. Citizen Swiit 244quilles, jamais servi (avec câble) : 2 800 F à déb. **Benoit DROUET, « Les Glaciers », 38860 Les Deux Alpes.** Tél. : 76.79.21.42.

Stop ! Tu as vu un Exellert ou un EXL 100, tu veux bcp de log. rapide. Contacte-moi vite. **Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59279 Loon Plage.** Tél. : 28.27.38.27.

Vds jx orig. GP Monaco : 150 F, Beache Volley Ball :

100 F. **Eddie, 94170 Le Perreux.** Tél. : (16-1) 48.72.81.99.

Tandy 1000 EX + écran mono. CGA + joys + imp. **DMP130 + 10 disq. vierges + util. + jx. Lect. int. 5 1/4.** Urgent. TT : 7 000 F. **Yoland.** Tél. : 67.69.52.23.

Vds nbx jx orig. Spectrum + vds cons. jx Videopac + 15 jx + man. + vds T07 + jx + man. + doc., tt b. état. **Yann SASSIN, 1 bis, rue de l'Hautill, 78510 Triel-sur-Seine.** Tél. : (16-1) 39.74.11.87 (ap. 18 h).

Vds disk pleines : 50 F l'unité (disq. : 3 1/2). **Freddy MORIN, 28, avenue du Président-Wilson, 94340 Joinville-le-Pont.**

Pour collect. vds Tilt : 10 F du 28 SPE au 59M. **Cyril VACAVANT, 84, rue Ernest-Renan, 62217 Achicourt.** Tél. : 21.23.60.57.

Vds super promotion clavier pour synthé 59 titres de variétés. Le tt : 200 F état neuf. **Marcel DUTRON, 54, rue Pen Ar Stang, 3e étage, 29000 Quimper.**

Vds jx G. Boy : Kwikr, Dragon Tail, Flappy, Blodia, Fortress, Funny Field, Bad'n Rad, Gargoyle, Tennis. **Julien COUVREUR, 1, rue Daru, 75008 Paris.** Tél. : (16-1) 47.63.39.53.

Graphiste expér. fait logo/graphisme pour jx à px raisonnable. **Cygnus. Hippolyte RIAHI, 6, rue Staedel, 67100 Strasbourg.** Tél. : 88.40.19.19.

Vds discs de marque plein : 20 F pce TTC. Sér. et rapide. **Bruno DUGAS, rue du 18 Juin, 82350 Albias.**

Vds orig. Tennis Cup, bte + D7 + not. : 150 F. **Frédéric VENDAMME, 47, rue Lamendin, 62138 Douvrin.** Tél. : 21.40.90.02.

Vds anciens Tilt n° 6/7 9 à 16, 18 à 25, 27 à 47, 49 à 52, 56/57/57M/59/61 63 à 66, 68/69 76 à 84, 86 à 91 : 5 F pce + port. **François MASSA, 12, rue Saint-Laurent, 95270 Asnières-sur-Seine.** Tél. : (16-1) 30.35.36.84.

Vds moni.coul. Philips : 1 500 F + tuner TV : 700 F l'ensemble. : 2 000 F. **Bruno LIVOLSI, 177, quai Paul-Boudet, 53000 Laval.** Tél. : 43.53.86.39.

Vds ou éch. orig. **Player Manager, Kick Off 2 + World Cup, Ope. Stealth, Loom... Unreal... Liste ctre liste.** **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Général-de-Gaulle, 68440 Habsheim.**

Vds Casio PB1000 + exten. mém. 40 Ko + nbx prog. (jx et util.) : 990 F. **Corinne VIGEAN, PTT, 11380 Mas-Cabardes.** Tél. : 68.26.33.26.

Vds imp. DMP 3250 DI pour TS ordis. con. paral. + série (feuilles + rubans) : 1 500 F environ (bonne qualité). **Patrick REMIGIEREAU, 18, HLM La Queille, 47400 Tonneins.** Tél. : 53.79.09.69.

Stop ! Vds impri. Citizen 1200 très TBE. Gar. un an. P.x à déb. **Arnaud, Paris et rég. parisienne.** Tél. : (16-1) 47.41.64.39.

Vds Tilt n° 61 à 88. Le lot : 100 F. Pas d'envoi. **Gilles, 38000 Grenoble.** Tél. : 76.96.27.92 (H.R.).

Vds disq. 3 1/2 vier. ou pleines : 4 F l'unité. **Damien PASQUIER, Etables Coignes, 01430 Maillat.** Tél. : 74.75.75.33.

Vds impri. matricielle Citizen Swift 24 état neuf. **Jamais servie. Avec cordons et not. : 2 800 F à déb.** **Benoit DROUET, Les Glaciers, 38860 Les Deux Alpes.** Tél. : 76.79.21.42.

Vds Epson AX portable 20 Mo + modem + lecteur 5 1/4 + Data Switch + câbles + Windows 3. P.x : 11 900 F à déb. et LC 10 coul. : 900 F. Tél. : (16-1) 48.87.13.36.

Vds HP Deskjet Plus, jet d'encre, état neuf : 5 500 F. **Lotfi MOKDAD, 18, rue Paul-Mazy, 94200 Ivry-sur-Seine.** Tél. : (16-1) 49.60.95.82.

Vds IIC + mon. + support + souris + joy + Imagewriter II + doc. + Epistole + nbx jx et util. : 2 800 F. **le tt : 4 000 F.** **Olivier GUYOT, 4, square Arago, 78330 Fontenay-le-Fleur.** Tél. : (16-1) 34.60.49.08.

Urgent : vds impri. Epson LQ 500, 24 aiguilles, 80 colonnes + câbles : 2 500 F comp. PC/AM/ST. **Patrick EYMARD, 10, rue de Chartres, 91400 Orsay.** Tél. : (16-1) 69.28.01.91.

Vds D7 31/2. Sony 2DD : 5 F pce. Sony 2DD démarquées : 3 F pce. **Mustapha ABDELLAOUI, 7, allée d'Aquitaine, 91800 Brunoy.** Tél. : (16-1) 60.46.56.15 (de 8 h à 22 h).

Vds chaîne HiFi Klervox (dblé casss., tuner, platine disq., copie rapide, lect. continue). P.x : 650 F à déb. **Boris MICHALAK, 11, rue de la Charité, 69002 Lyon.** Tél. : 78.37.20.02.

GFA Basic 2.02 + livre : 360 F, Spectrum S12 + classeur : 390 F (STF), app. photo polaroid, flash incor. instan. TBE : 495 F. **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds impri. Citizen 120D cause dblé emploi, état neuf : 1 000 F. **Renald AVIGNON, 15, parc du Petit Ramier, 08160 Flize.** Tél. : 24.54.64.03.

Vds 2 joys + Controller + infra-rouge, portée 6 M, aliment. pile/Jack, auto-lire en TBE. P.x : 250 F (val. : 500 F). **Cédric TILFEP, 23, Landecôte, 33240 Lalande-de-Fronsac.** Tél. : 57.58.13.01.

Vds STOS Basic v. 2.5 + STOS Jeu. P.x : 400 F. Vds : 200 F ou éch. ctre SP of Excalbur jeu Drakthen. **Henri DECLITRE, 62380 Ouve-Wirquin.** Tél. : 21.93.85.56.

## DIVERS

Atari : pas de minitel ? Je charge vos dompub. Liste et + d'info ctre 2 tbres ou 20 F les 720 Ko. **Torsten MIX, 12, rue Brise Echallas, 93200 Saint-Denis.**

Vds Goupil G5 386SX 20 MHz 8 Mo, DD 60 Mo + lect. 3 1/2, 1.44 Mo et 5 1/4 1.2 Mo + écran VGA + imp. Citizen. TBE : 17 500 F. **Huy Phuong PHAN, 23, rue Edmond-Nocard, 94700 Maisons-Alfort.** Tél. : (16-1) 43.76.26.86.

Vds impri. Epson 2 X 800 1 an. P.x : 1 200 F. **Pascal COUDE, 45, avenue de Beauregard, 94500 Champigny-sur-Marne.** Tél. : (16-1) 48.80.99.42.

Exclusif ! Vds Tilt n° 35 à 85. A partir de 10 F n° 35 à 67, 15 F n° 68 à 85, H'Série : 20 F ou le tt 600 F. **Xavier PAUVERT, 168, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge.** Tél. : (16-1) 46.54.43.73.

Vds ori. en trio de Wrath of the Demon rick D 2 et Barbarian 2. Très bon px. **Renaud BROCHE, 11, Impasse des Charbonnerets, 63800 Couron.** Tél. : 73.84.44.62.

Vds 3 jx : F19, px : 160 F, ESS : 80 F et Fighter Bomber : 110 F. **325 F les jx. Vite. Christophe DIDIER, quartier Payannet, Statton Total Didier Cd6.** Tél. : 42.58.00.53.

Vds carte sound blaster 1 350 F. **Nicolas OLLE, 12, avenue Reille, 75014 Paris.** Tél. : (16-1) 45.65.96.54.

Vds 286 EGA 2 Mo de RAM : 3 000 F, 286 EGA 4 Mo de



TM

D'après le best-seller des jeux de rôle Gremlin présente...

# AVENTURE INFORMATIQUE DANS UN MONDE DE MAGIE



Photos d'ecrans version Amiga

Gremlin-P.P.S.-150 Bd.  
Hausmann- 75008 PARIS  
Tel.: (1) 49 53 00 03



HeroQuest © 1990 Milton Bradley Ltd.

Disponible en:  
Amiga • Atari ST/STE •  
Spectrum, Amstrad et C64  
Cassette et Disquette  
(VERSION PC DISPONIBLE EN ETE 91)

# TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

TM



**ocean**

OCEAN SOFTWARE LIMITED  
6 CENTRAL STREET - MANCHESTER - M2 5NS  
TEL: 061 832 6633  
FAX: 061 834 0650



LJN® is a registered trademark of LJN Ltd.  
© 1991 LJN. All rights reserved.

© 1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved

# T2

CBM AMIGA  
ATARI ST  
SPECTRUM  
AMSTRAD  
COMMODORE

TM