

TILT

MICROLOISIRS

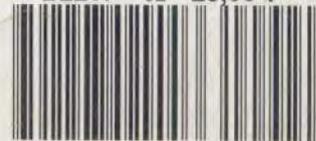
**MICRO KID'S
BIENTOT LA MICRO
A LA TELE!**



**Réalité virtuelle:
demain, le jeu total!**

C.E.S. DE CHICAGO: la Super Famicom est la meilleure console du monde! ● Top secret: Atari prépare une 64 bits! ● Jouez futé, jouez PC! ● Vroom: un simulateur de conduite révolutionnaire ● Challenge: les jeux de plates-formes ● 36 15 Tilt fait peau neuve

L 2207 - 92 - 29,00 F





GAME GEAR. O C'EST PLUS F



GAME GEAR c'est la nouvelle console portable.
C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la
couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur
la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques



PHOTO: GUY A. HARRISS

- Regarde moi ça ! 1'22"00 à Monaco...
je suis nul, nul, nul.

LINTAS-PARIS

À QUE TU SOIS FORT QUE TOI.

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

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 Renault

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Secrétaires de rédaction

Dominique Chauvel et Philippe Seiler

Chef de rubrique

Mathieu Brisou

Maquette

Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Isabelle Moatti

Photographes

François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat

Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro

Acidric Brizou, Jean-Jacques Caron, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent Decomble, Marie-José Esteve, Pierre Fouillet, Thierry Gaerthner, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), François Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Olivier Martinier, Brigitte Najac, 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 Houx

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

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 Rogier



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.
Photo couverture : Patrick Verpeau et Sam.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Rogier

Dépôt légal : 3^e trimestre 1991

Photocomposition et photographie : Digitec-Graphotec.

Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

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

TILT À LA TÉLÉ !

Micro Kid's : enfin une émission de télévision entièrement consacrée aux micros et aux consoles ! Tous les mercredi après-midi sur FR3, dès le mois de septembre. Des jeux, des concours, des démos, des reportages, des interviews, des trucs et astuces, le top de la semaine... Pour en savoir plus et participer aux concours, rendez-vous vite page 19.

8 AVANT-PREMIERES

Mythique et pas miteux.

Myth, un ancien hit sur CPC, a bénéficié d'un avantageux lifting avant d'être adapté sur ST et Amiga ! *Vroom* a tous les atouts pour devenir la course de l'année. *Gunship 2000*, simulation d'hélicoptère aux superbes écrans, propose des missions à l'infini. De nombreuses autres avant-premières alléchantes : *Last Ninja III*, *Le Chevalier du Labyrinthe*, *Moonstone*, *Captain Planet*, *Bargon Attack*, *Gobliins*, *Billiard II Simulator*, *Colors*, *Fantasia*... Et les nouvelles fraîches du royaume de la console avec *Nihon no Tilt*...

30 TILT JOURNAL

Au CES de Chicago, du nouveau !

La *Super Famicom* triomphe avec *Ghouls and Ghosts II* et *Super R-Type*. La *Megadrive* est toujours aussi conquérante. *Nec* lancerait une nouvelle machine. Sony va-t-il se mettre de la partie ? La micro va-t-elle résister à ce déferlement de consoles ? Consultez la ludothèque idéale sur PC et visitez le *Computer Shopper Show* de Londres. Les autres rubriques habituelles : livres et micros, *Kid's School*...

48 ARCADES

Simulation de tennis étonnante,

Hot Shots promet des parties d'enfer. *Ninja Kids*, un beat-them-all terriblement sanguinaire, est encore plus infernal. *Super Pang*, une avalanche de boules à couper le souffle, est carrément diabolique.

50 HITS

Une atmosphère de fin du monde,

des combats incessants, des simulations variées, *Armor-Geddon* est un jeu difficile, mais de longue durée. *Switchblade II*, un jeu de plates-formes nerveux, combine action et stratégie. Un cocktail explosif ! Les simulateurs de vol prennent un nouvel essor avec l'arrivée de *Jetfighter II* et *F29 Retaliator*. Un comparatif à ne pas manquer. Les autres hits : *Wardner*, *Wing Commander* : *Secret Missions II*, *Ghost Battle*, *Hoverforce*, *Quik and Silva*, *Prehistorik*, *Hole in One*, *Augusta Golf*, *Brat*...

68 ROLLING SOFTS

Il n'y a pas que des hits !

Les jeux sortent par dizaines tous les mois. Ils ne peuvent pas tous être parfaits. Les testeurs de *Tilt*, instruits par l'expérience, sont implacables envers les plus mauvais.

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

82 CHALLENGE

Des jeux nés sur un plateau.

Les jeux de plates-formes, basés sur l'action et le mouvement, font aussi appel au sens de la stratégie. Un équilibre difficile à doser. Les derniers-nés du genre, *Gods*, *Navy Seals*, *Castlevania* et *Turrican II* (un beau plateau !), ont été mis en balance par Olivier Hautefeuille...

88 CREATION

Devenir un dieu

en créant un univers animé pour aventuriers : un rêve que *3D Construction Kit* permet de réaliser sur Amiga ! Sur PC, *Autodesk Animator* offre la possibilité de créer d'extraordinaires animations. Les autres logiciels testés : *Timtel* (PC), *Arabesque Pro* (ST), *PPM 2.1* et *Professional Page 2.0* (Amiga) et l'étonnant *Analysoft* (ST).

96 DOSSIER

Passeport pour un vrai-faux voyage.

La réalité virtuelle mélange allégrement rêve et réalité. La technologie est encore balbutiante, mais elle marque les débuts d'une véritable révolution : c'est tout entier que vous plongerez dans le jeu ! Les consoles et les micros d'aujourd'hui se retrouveront demain au rayon des antiquités. Partez à la découverte d'un monde extraordinaire...

104 SOS AVENTURE

Animé d'une ambition dévorante,

le jeune légionnaire de *Centurion* conquiert l'Europe pour donner du lustre à son nom : Jules César. Un vrai travail de romain ! Tour à tour maharaja, vice-roi anglais et consul de France, *Champion of the Raj* entreprend rien moins que la conquête des Indes ! Le jeune magicien de *Hero Quest* doit se battre seul contre les forces du mal pour sauver le monde. Vastes programmes ! ...

Le FM Towns : l'ordinateur de demain ?



Des animations époustouflantes pour le meilleur des simulateurs de vol.

112 MESSAGE IN A BOTTLE

La généreuse Elvira

à livrer tous ses secrets. La solution complète de ce programme à l'ambiance sulfureuse est offerte par Bernard de Maubeuge, un aventurier qui ne manque pas de courage. Suivent tous vos messages en vrac...

120 FORUM

Les virus, sales bestioles !

Mais comment s'en protéger ? Comment les éliminer ? Question pertinente de Fred. *Super Famicom* ou *Megadrive* ? Y.T.B. à choisir. Avis et questions, c'est le courrier des lecteurs.

126 SESAME

Assembleur et PC : dernière partie.

Entre deux plongeurs, rien de tel qu'un peu de programmation pour se délasser. Une plongée dans un univers qui n'a rien à envier aux profondeurs sous-marines.

128 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.

130 PETITES ANNONCES

Des centaines d'annonces gratuites

pour vendre, acheter ou échanger micros, logiciels ou idées. Profitez de l'été pour faire des affaires ou nouer d'utiles relations.

147 ENQUETE

Pour mieux vous connaître,

Tilt a préparé une petite liste de questions. C'est facile et ça peut rapporter. Il y a des lots à gagner : 5 Polaroids, 50 montres *Tilt* et des dizaines de porte-clés...

TILT

3615

Du neuf sur votre service à partir du 1^{er} Août

TILT et Consoles +

★ **SOS AVENTURE**
10 000 questions/réponses.
Des centaines de fanatiques d'aventure MICRO vous y attendent. 100 solutions complètes.

★ **P.A.**
Des centaines d'annonces, sous 48 h : ventes, achats, échanges, sur toutes machines.

★ **MESSAGERIE**
Tous les accros de la micro s'y retrouvent pour échanger leurs points de vues en direct.

★ **B.A.L.**
Déjà des milliers de personnes ont leur boîte aux lettres, maintenant il est possible de télécharger vos fichiers entre vous.

★ **TELECHARGEMENT**
Softs, démos, graphismes, musiques, des centaines de logiciels à télécharger pour votre PC, AMIGA, ATARI, MAC.

★ **PREVIEWS**
En direct du monde entier nos journalistes vous rapporteront quotidiennement leurs dernières trouvailles.

★ **NEWS**
Tout ce que vous rêvez d'apprendre sur les nouveautés consoles et softs.

★ **TIPS**
Des centaines de trucs et astuces pour aller plus loin dans vos jeux préférés. Les secrets des journalistes de CONSOLES +.

★ **MESSAGERIE**
Echangez vos idées, défendez votre console. Des salons graphiques seront à votre disposition. Dialoguez avec les testeurs de CONSOLE +.

★ **B.A.L.**
Allez, vite !!! Ouvrez votre boîte aux lettres, pour une correspondance plus conviviale.

et toujours, vos rubriques habituelles :
FORUM, PREVIEWS, TAM-TAM SOFT
JEUX, HIT-PARADE, PROCHAIN TILT.

Vous trouverez aussi :
FORUM CONSOLES, P.A., JEUX,
HIT-PARADE, CATALOGUE SOFTS.

En exclusivité participez avec CONSOLES + à l'élection de la meilleure console de l'année et notez vos softs préférés.

NOUVEAU : LE MAGAZINE DES PASSIONNÉS DE CONSOLES !



- Le match de l'année : Sega Megadrive contre Super Famicom ?
- Les tests les plus complets de la presse
- 100 jeux previews en direct des USA...
- Des dizaines d'astuces pour améliorer vos records...
- Des centaines de P.A. gratuites...
- Toutes les nouveautés sur toutes les consoles !
- Concours : 40 consoles Lynx à gagner !

BON DE COMMANDE "CONSOLES +"

à retourner à : TILT - CONSOLES +, TI 92, 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.

AVANT
PREMIERE

TILT JOURNAL



Myth

Myth sur CPC a été entièrement repensé pour de nouvelles versions Amiga et ST. Le mélange des genres arcade, plates-formes et aventure, appuyé par des graphismes somptueux, devrait assurer son succès. Reste la jouabilité...

l'en empêcher. Pour cela, il vous faudra remonter le temps jusqu'aux grandes civilisations passées (Egypte, Grèce et Norvège) et combattre toute une série de créatures mythiques. Celles-ci sont variées à souhait : diables

volants armés de fourches, satyres, lions aux têtes surmurairenes, hydres cracheuses de feu, centurions grecs, Vikings, sans oublier les dieux eux-mêmes qui gardent la fin des niveaux. Le jeu ne se limite pas à un simple beat-them-all et le côté aventure est loin d'être négligé, System 3 ayant fait ses preuves dans cette association (Last Ninja par exemple).

Il vous faudra en effet récupérer de nombreux objets et les utiliser avec précision pour réussir à résoudre les différents puzzles qui se présenteront. Le jeu se compose de quatre niveaux principaux, se subdivisant en de multiples sous-niveaux qui forment des jeux en eux-mêmes.

La réalisation devrait être de grande qualité. Les esquisses et les photos d'écran que nous avons pu voir laissent présager d'un superbe travail des graphistes, qui n'ont lésiné ni sur le nombre, ni sur la finition des monstres. Les décors sont tout aussi travaillés. L'animation disposera d'un scrolling multidirec-



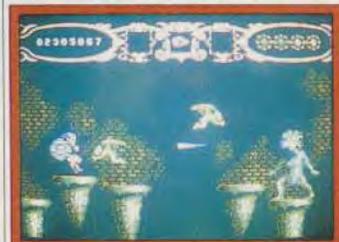
SCROLL BEING OPENED, STATIC HANDS AND SIDES.



BACK TO LIFE, BACK TO REALITY BUT THIS TIME HE'S CLOSER!
(Anim - Testling)



TRUCK BEHIND CLOUDS, SIGH PLAINING



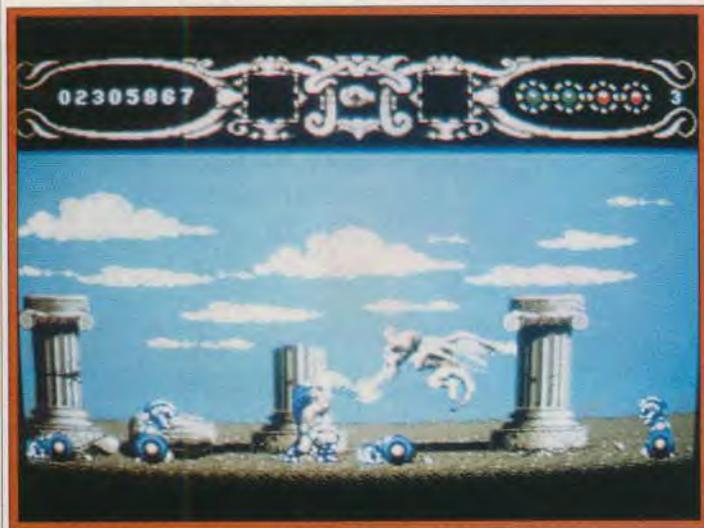
Une séquence plates-formes.

tionnel rapide et fluide. Les monstres ne devraient pas déroger à cette excellente animation et offrir une grande richesse de mouvements.

La bande sonore n'a pas été laissée de côté, puisque chaque phase de l'aventure s'accompagne de sa propre musique, les thèmes spécifiques ayant été choisis avec soin pour coller avec l'ambiance magique.

Les trois disquettes du programme laissent la place à une longue et superbe présentation. Espérons que la jouabilité ne viendra pas gâcher les espoirs que l'on peut mettre dans ce jeu. Le programme devrait être disponible sur Amiga et Atari ST au moment où vous lirez ces lignes.

Jacques Harbonn



Les décors « à l'antique » sont très soignés.

System 3 est en train de nous concocter une arcade/plates-formes/aventure qui devrait réunir tous les suffrages. Les versions 8 bits de ce jeu sont sorties il y a déjà longtemps (version CPC

dans le n° 76 de Tilt). Elles avaient connu en Grande-Bretagne un succès certain : Jeu de l'Année et Meilleurs Graphismes. Mais les versions Amiga et Atari ST en préparation sont loin de se limiter à un simple transcodage, le jeu ayant été repensé en grande partie.

Le scénario fait largement appel aux mythes et aux légendes en tous genres, d'où le nom du programme. Un dieu maléfique veut faire disparaître la race humaine. Vous incarnez un puissant guerrier barbare, à la manière de Conan, qui va tout tenter pour



Une atmosphère mythologique.

Gunship 2000

Le PC s'impose comme la machine des simulateurs de vol. *Gunship 2000* ne fait qu'accentuer cette tendance. Ce simulateur d'hélicoptère a tous les atouts pour faire un hit.

Le simulateur d'hélicoptère que tout le monde attend sera disponible cet été, sur PC bien sûr. *Gunship 2000* suivra très certainement son petit frère sur la voie du succès. Nous avons pu en effet tester une démo jouable de cette simulation, et tout porte à croire que ce programme sera un très grand hit. Malheureusement, il ne s'agissait quand même que d'une démo, une version très buguée, qui ne permettait qu'un type de combat et ne

d'escadrille. Les hélicoptères qui volent à vos côtés dans ce dernier cas offrent des silhouettes 3D parfaites.

Gunship 2000 offre également des vues extérieures classiques, carte du territoire, etc. Enfin, l'un des atouts majeurs de cette simulation réside dans l'éditeur de mission. Tous les bons programmes se doivent ainsi de vous inviter à définir vos propres scénarios, ce qui évite que l'on se lasse des missions préprogrammées. C'est le cas de *Gunship 2000*. Il ne reste que les



Deux hélicoptères en plein combat.

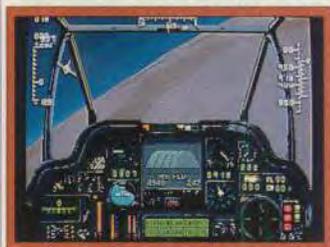
bruitages sur lesquels je ne peux encore rien dire. La version jouée n'en possédait pas. Il seront, dans le jeu final, compatibles avec les cartes sonores Ad

Lib et Roland. *Gunship 2000* sera disponible en juillet sur PC, pour des configurations écrans EGA, MCGA/VGA.

Olivier Hautefeuille



Sélection des armes.



Le tableau de bord.

dévoilait que très peu de cibles. Parlons tout d'abord des tableaux de présentation, de superbes écrans qui vous mènent dans la cour de l'aérodrome pour un choix de missions et d'appareils. Dans de merveilleux paysages, vous sélectionnez votre hélicoptère favori parmi une dizaine d'engins. L'armement, le plein de carburant et bien sûr le choix de votre prochaine mission seront aussi au programme.

Côté simulation, l'univers 3D développé dans le jeu est très prometteur. Il tient compte des reliefs et l'on doit piloter souvent entre des collines, suivre des rivières, etc. Il est intéressant aussi de noter qu'il sera possible de prendre le manche de plusieurs appareils, réunis sous forme

Last Ninja III

Vous incarnez toujours le superbe héros, à la maîtrise parfaite des arts martiaux. Vous allez vous retrouver dans le passé au Tibet, dans le temple bouddhiste qui vous ramène aux origines mêmes du pouvoir ninja, pour une nouvelle confrontation avec l'ignoble shogun Kunitoki. L'écran de jeu ne dépaysera pas les habitués des précédents volets. La plus grande partie de l'écran est dévolue à une superbe représentation en 3D isométrique de votre environnement. Le jeu se compose de cinq niveaux, les quatre premiers étant en relation avec un élément particulier : eau, feu, vent et vide. Vous allez découvrir au cours de votre quête douze ennemis nouveaux. Certains sont particulièrement redoutables, comme l'animal-shogun qui se bat à deux épées et dispose d'une multitude de

Revoilà le ninja ! Il allie la ruse à l'intelligence et propose un nouveau challenge aux amateurs de combat.

modos d'attaque. D'autres situations ne sont pas plus faciles, comme lorsque vous devez com-

bout des nombreuses énigmes. Dans certains cas, il faudra même créer de nouveaux outils.



Last Ninja III vous emmène au Tibet.



Combat au bâton.

battre trois ennemis simultanément ou lors de l'affrontement avec les shoguns de fin de niveau. Le côté aventure est tout aussi riche. Le scénario n'est pas linéaire et la quête peut ainsi être terminée de différentes manières.

Vous devrez récupérer de nombreux objets et les utiliser de manière intelligente pour venir à

Le jeu est très difficile mais une aide permanente est prévue. Ainsi l'option *continue* vous permettra d'aller toujours plus loin, tandis qu'un système intelligent révèle d'emblée les objets présents dans une salle. Nul doute que *Last Ninja III* fera un nouveau tabac. Sortie imminente sur Atari ST, Amiga et PC.

Jacques Harbonn

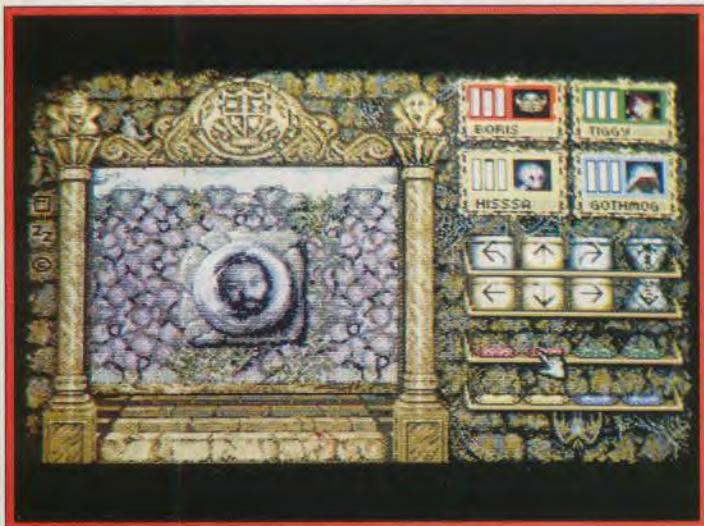
Le Chevalier du labyrinthe

Clin d'œil aux habitués d'une émission programmée le samedi sur A2, *Le Chevalier du Labyrinthe* dose admirablement imagination, mystère et aventure. Reste à juger la jouabilité...

Après le succès mérité de *Captive* (Tilt d'Or 90 du meilleur jeu de rôle), son programmeur, Anthony Crowther, ne s'est pas endormi sur ses lauriers. Il est en effet en train de nous concocter un nouveau jeu de rôle basé, lui, sur le thème classique de l'*heroic fantasy*. Son nom : *Knightmare* en anglais, ou *Le Chevalier du la-*



Un écran proche de *Captive*.



L'un des décors du labyrinthe.

byrinthe en français, en référence à l'émission télévisée du même titre.

Vous allez guider une équipe de quatre aventuriers dans une quête difficile. Pour l'instant, nous ne savons encore rien de cette mission, ni de l'étape de création des personnages (création classique, choix d'un champion dans un hall de héros, ou encore équipe prédéfinie), le jeu n'étant pas encore suffisamment avancé sur ce point. En revanche, les quatre héros présentent des caractéristiques de base assez différentes.

Détail amusant, deux des héros portent le même nom que ceux de *Dungeon Master* : hommage ou pompage ? En ce qui concerne la difficulté, on peut faire

confiance à Anthony Crowther pour imaginer les pièges et énigmes les plus coriaces. En effet, tous ceux qui ont tâté de *Captive* s'accordent sur la complexité des embûches qui ne cèdent souvent qu'après bien des heures de cogitation soutenue et d'essais infructueux ! Le système de jeu reprend fidèlement celui de *Captive*. Votre mission va se dérouler principalement en intérieur, dans des donjons fort bien représentés en 3D et agrémentés de divers éléments qui rompent la monotonie des couloirs. Les extérieurs n'ont pas été oubliés cependant, même s'ils ne revêtent pas la même importance pour votre mission.

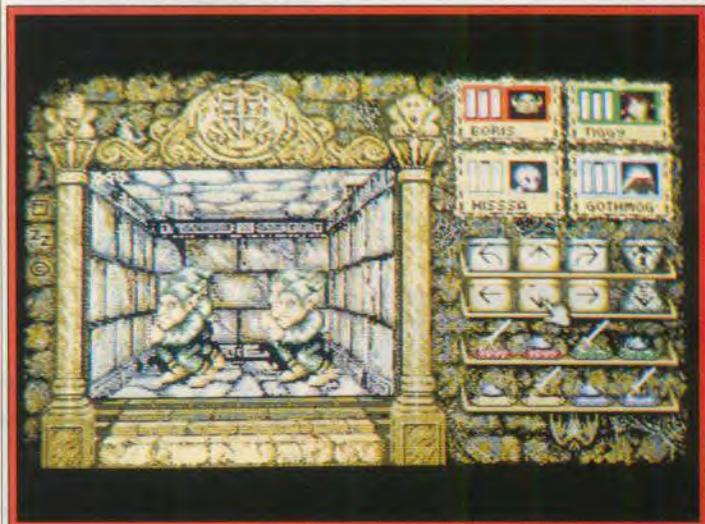
L'écran de jeu rappelle une fois encore celui de *Captive*, avec ce-

pendant quelques modifications. En revanche, l'ergonomie est toujours aussi parfaite et la réalisation des différentes actions de



Une 3D bien rendue.

jeu devient parfaitement naturelle après quelques instants. Dès le début de la démo jouable dont nous disposons, les difficultés apparaissent. Les deux entrées du donjon se révèlent rapidement bloquées, l'une par une mare empêchant l'accès à une barque qui semble vous tendre les bras, l'autre par une trappe donnant sur un puits profond où mieux vaut ne pas tomber. Toutes deux peuvent heureusement être résolues rapidement,



Les nains sont agressifs et particulièrement coriaces.



Mettez le poumon aquatique.

la première en équipant vos héros de poumon aquatique, et la seconde en bloquant la trappe à l'aide d'un objet lourd se trouvant à proximité. Les monstres n'étaient pas loin et je me suis vite vu confronté à des nains agressifs. Le jeu se déroulant en temps réel, il faut combattre ou se replier rapidement.



Cette sculpture cache une issue.

Dans les combats au corps à corps, chaque arme offre plusieurs formes d'attaques, à la manière de *Dungeon Master*. Les portes peuvent, ici aussi, être mises à profit pour vous débarrasser des gêneurs. La magie a fait son apparition. L'icône de votre personnage rappelle d'ailleurs en permanence l'énergie magique dont vous disposez pour lancer vos sorts. Je ne pourrai toutefois vous en dire plus car les routines de magie ne semblaient pas encore actives sur notre démo.

La réalisation paraît d'un bon niveau. Les graphismes 3D des souterrains sont clairs et variés, l'animation fluide, les monstres

animés et bien dessinés et de nombreuses digitalisations évoquent l'ambiance sonore. *Le Chevalier du labyrinthe* s'annonce d'emblée comme un grand jeu dans la lignée de *Captive*, *Dungeon Master* et autre *Eye of the Beholder*. Espérons que son programmeur saura maintenir le juste équilibre entre la difficulté un peu trop grande de *Captive* et la relative facilité d'*Eye of The Beholder*. Le programme sera disponible en septembre sur *Atari ST*, *Amiga* et *PC*. Nous ne manquerons évidemment pas de vous en parler plus longuement à sa sortie, lors d'un test plus approfondi.

Jacques Harbonn

leurs nécessaire pour jauger du niveau de profondeur de l'attaque. Les graphismes sont bien travaillés, que ce soit ceux de



Rôti à point !

tenter de vous embrocher sur leur corne frontale. Les dragons, quant à eux, ne vont pas hésiter à se servir de leur souffle puissant.

Le logiciel est très gore. Le sang gicle à chaque instant et les effets des attaques sont durement matérialisés : la corne du lion ressort dans votre dos si vous vous faites surprendre et le souffle pestilenciel du dragon va vous embraser de la tête aux pieds pour ne laisser à la place qu'un petit tas de cendres !



Les lions bondissent et vous encornent au moindre faux pas.

Moonstone

De la violence, du sang qui gicle à tout instant, des chevauchées dans un univers fantastique peuplé d'êtres extravagants, *Moonstone* tentera à coup sûr les amateurs d'action. Une animation superbement réalisée ne fera que renforcer la tentation.



Que ne donneriez-vous pour un bon bouclier en amiante ?

Mindscape prépare avec *Moonstone* un jeu original, mêlant agréablement les combats de type arcade et le jeu de rôle. Vous incarnez un brave chevalier qui va explorer différentes régions. Celles-ci sont visualisées en mode carte et le déplacement de l'une à l'autre s'effectue instantanément. Dans chaque région,

des monstres vous attendent de pied ferme. Ces monstres font partie du bestiaire fantastique et sont très variés : dragon, homme-rat, lion cornu, etc. Les combats sont absolument superbes. Ils se déroulent dans une aire limitée, vous pouvez, en revanche, vous déplacer dans les quatre directions. Une période de prise en main vous sera d'ail-



L'armure va-t-elle tenir ?

leur héros ou ceux des créatures qui l'attaquent. Mais c'est surtout l'animation qui retient l'attention. Elle combine fluidité et variété, et ce savant mélange produit des résultats impressionnants. Différentes techniques ont été mises en œuvre pour améliorer encore cette animation. Ainsi, lorsque votre homme donne un large coup d'épée latéral, la lame est multipliée en plusieurs points de la trajectoire, avec un léger flou volontaire pour accroître l'effet de mouvement.

Les monstres disposent d'une bonne panoplie d'attaques et de mouvements, spécifiques à chacun d'eux : les lions cornus, par exemple, vont vous charger à la manière d'un rhinocéros et

Chaque combat va améliorer vos capacités, ce qui vous prépare aux prochaines rencontres, toujours plus difficiles.

Moonstone devrait plaire à tous les amateurs d'action et de sensations fortes. Sortie du logiciel prévue sur *Amiga* en septembre et sur *PC* en novembre.

Jacques Harbonn



Combat à l'arme rouge...



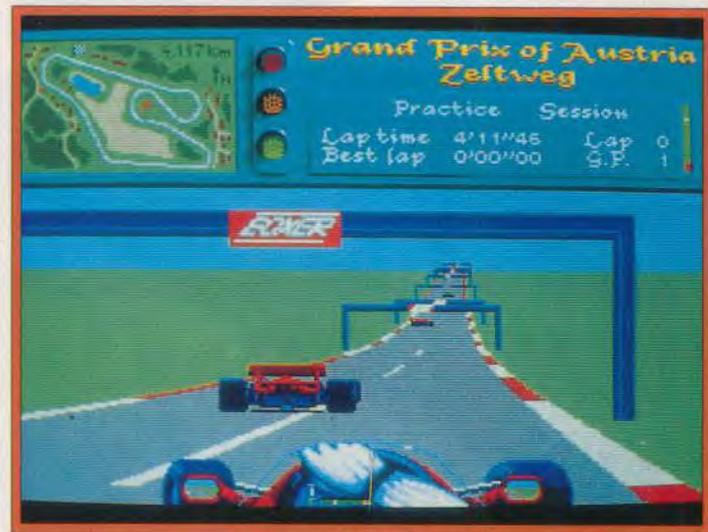
Chacun son tour.

Vroom : la course de l'année ?

Vroom fait franchir une nouvelle étape aux simulateurs de conduite. Le réalisme est poussé à tel point que l'on peut sentir le passage des vitesses ! Graphismes, animations et bruitages sont étudiés dans les moindres détails. Deux modes de jeu – arcade et compétition – en font en outre un logiciel à la fois de jeu pur et de simulation de conduite. Faites chauffer vos micros...



Vroom, une simulation de conduite...



... qui passe la vitesse supérieure.

Cela fait déjà bien longtemps que l'on attend cette simulation de course automobile. Seulement voilà, chez Lankhor, on n'aime pas bâcler le travail... De même qu'il faut à des très grands hits comme *Maupiti Island* plusieurs années de développement pour voir le jour et passionner un grand nombre de joueurs, *Vroom* est encore entre les mains de son programmeur. Ultimes mises au point, travail en profondeur de tous les aspects techniques, visuels et sonores de la course, la première démo jouable que nous avons eu l'honneur de piloter était déjà une petite merveille de réalisme. Bien sûr, impossible de tester les modes Compétition, de profiter des bruitages qui devraient « dépoter » dans la version future. En avant-première sur *Tilt*, voilà quand même tout ce que l'on peut dire aujourd'hui de ce grand hit de demain.

Vroom se manie à la souris ou au joystick. Il vous donne le choix entre boîte automatique ou non, et gère très bien toutes les réactions du moteur. C'est le point qui m'a le plus frappé. Lorsque, par exemple, on manie mal la boîte, on entend le moteur qui « cire ». Même réalisme en ce qui



Prenez le virage sur les chapeaux de roue en mode compétition.

concerne les accélérations. Trop de courses ne parviennent pas à rendre le réalisme d'une bonne prise de vitesse. Ici, la fluidité de la préversion testée m'a étonné. Est-ce le fait des 22 images/seconde annoncées, ou des 132 routines graphiques qui animent un très grand nombre de sprites ? Toujours est-il que, pour avoir conduit pas mal de bolides dans ma vie de testeur, celui-ci m'a étonné. Concrètement, les autres atouts que j'ai pu ressortir

de cette préversion sont intéressants. Il y a tout d'abord la vision lointaine de la piste. On peut suivre très loin les autres voitures, les virages de la route. Deuxième atout, une très bonne gestion de la conduite, qui fait qu'il est impossible de tourner « sec » à grande vitesse par exemple. Côté bruitages, le moteur tournait rond.

Mais il paraît que de nombreux « plus » agrémenteront la version finale, effet Doppler lorsque l'on

passer sous les ponts, rugissement des bolides concurrents qui vous doublent, etc. J'ai noté aussi une trouvaille très intéressante en ce qui concerne la différenciation des deux modes de jeu présentés en plus de l'entraînement : Arcade et Compétition. Dans le premier, la voiture restera toujours parallèle à la route, ce



La conduite est très réaliste...



... les bruitages le sont aussi.

qui est le cas de la plupart des softs de courses auto. En mode Compétition, votre engin va en

revanche réagir avec plus de réalisme et notamment virer à l'intérieur de la route.

Répondant à de très nombreux calculs pour définir la vision qu'a le pilote de la piste, les réactions de la voiture, son usure aussi (il faudra s'arrêter au stand de réparation), *Vroom* parvient à faire oublier toute cette « technique » pour offrir une simulation réaliste mais tout aussi ludique.

Signalons enfin les caractéristiques suivantes : six circuits,

seize voitures au total, sauvegarde en mode compétition. Et le plus beau pour finir : la possibilité de piloter à deux, soit en reliant deux micros, soit en utilisant une liaison modem ou Minitel. J'attends avec impatience la version finale de *Vroom* qui « devrait » être disponible cet été, ou en septembre, ou..., pour pouvoir vous offrir un test complet. En attendant cette sortie, accrochez votre ceinture !

Olivier Hautefeuille

Captain Planet

Captain Planet est un shoot-them-up écologique et pacifiste : tout comme le célèbre MacGyver, *Captain Planet* est un héros qui se bat sans armes. Un jeu où, pour une fois, l'action est constructive. Bravo !

Captain Planet est un dessin animé qui fait fureur aux Etats-Unis, son audience ayant réussi à dépasser celle des Tortues Ninja, pourtant très populaires. Confronté à toutes sortes de dangers, ce héros s'efforce de maintenir l'intégrité de la nature et de préserver l'équilibre de la planète. Les auteurs de ce logiciel ont su tirer parti de ce thème écologique pour l'adapter à un shoot-them-up/plates-formes, ce qui est pour le moins original. En aucun cas *Captain Planet* ne

trahit, le bouton de tir va libérer un chapelet de cœurs qui va « attendrir » les adversaires et les rendre ainsi inoffensifs, rapportant du même coup au joueur une énergie supplémentaire. Cette énergie va se matérialiser à l'écran sous forme de cœurs (une fois encore), qui flotteront et vous accompagneront dans vos déplacements. Les tirs-cœurs servent aussi à de multiples usages. Ainsi, si vous les projetez à la base d'une plante, celle-ci va se mettre à pousser, jusqu'à atteindre sa

ner votre chute pour ne pas vous écraser lamentablement au sol. Ils vous serviront enfin à détruire certaines structures néfastes, qui augmentent le nombre de créatures mauvaises prêtes à fondre sur vous. L'équilibre entre jeu de plates-formes et shoot-them-up est parfait. Il faut sans cesse faire pousser les plantes en leur prodiguant votre amour, y grimper

vous faudra trouver le meilleur chemin pour progresser, ce qui complique et enrichit encore le challenge. La réalisation graphique n'est pas très impressionnante au premier abord mais les sprites seront largement retravaillés avant la sortie du jeu. En revanche, les différents univers promettent d'être assez variés, en particulier au niveau des dé-



Les cœurs attendrissent l'adversaire.



Déplacements sur un volatile...



... ou en sautant sur une plate-forme.

pour accéder à d'autres niveaux, sauter de plate-forme en plate-forme d'un bond bien calculé, éviter ou neutraliser les aliens, passer entre les éclairs qui vous foudroieraient, franchir les étendues de lave, vous aider des oiseaux pour atteindre des endroits inaccessibles, et bien d'autres choses encore, dès le premier tableau !

De même, le côté exploration est loin d'être négligeable. Le jeu n'est absolument pas linéaire et il

cors. L'animation, d'un bon niveau, reste fluide et suffisamment rapide quel que soit le nombre de sprites à l'écran.

L'intérêt pour le jeu est au rendez-vous et l'on se prend très rapidement à l'action dès que l'on commence. L'excellente jouabilité (en dehors de rares problèmes de saut qui devraient disparaître) et la variété des opérations à accomplir empêchent toute monotonie. Le jeu paraît vraiment difficile et il faut s'accrocher dès le premier niveau. D'après Mindscape, la démo jouable que nous avons pu essayer résultait de deux jours de programmation seulement. Cela semble vraiment incroyable vu le nombre d'éléments déjà présents, le niveau de finalisation et la qualité de l'ensemble. Si c'est bien le cas, je ne doute pas que son programmeur fasse de *Captain Planet* un grand hit, dont le thème écologique nous reposera un peu des sempiternelles missions guerrières qui se bousculent sur le marché. Le programme devrait être disponible en octobre sur différents formats : Amiga et Atari ST pour les 16 bits et C64, CPC et Spectrum pour les 8 bits.

Jacques Harbonn



Les plantes aident leur défenseur.

peut avoir recours à une arme quelconque pour se débarrasser de ses agresseurs. Pour les neu-

taille maximale si vous répétez l'opération. C'est toujours grâce aux cœurs que vous pourrez frei-



Germ Crazy, Air Duel...

Des balades dans le corps humain, sur un damier irrégulier, à travers les Etats-Unis dans une voiture ancienne, dans le passé pendant la guerre de sécession, à bord d'un aéronef ou, enfin, dans un avenir improbable...

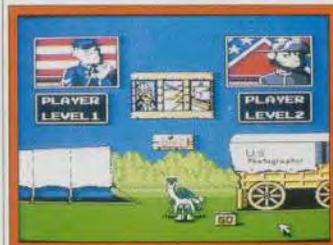
ELECTRONIC ZOO : Germ Crazy, sous-titré « le Sim City du corps humain », vous propose de combattre virus et bactéries sur un champ de bataille étonnant : le corps humain ! Divisé en vingt-quatre « terrains » différents, vous êtes en effet en butte aux attaques incessantes d'une foule de virus gloutons. Vous disposez heureusement d'une pa-



Avec American Journey...



... unvoyage à travers les Etats-Unis (Amiga).



North and South.



Chaos in Andromeda.

noplie d'anticorps et de toute l'aide de la science médicale (des lasers par exemple) ! Mélange de wargame et de jeu d'action, ce programme, qui s'annonce pour le moins original est prévu sur ST et Amiga.

The Ball Game est un jeu de réflexion qui vous propose de combattre pour le contrôle d'un damier irrégulier. De un à quatre joueurs peuvent se disputer la victoire. Vous dirigez un petit personnage qui peut sauter, marcher et se téléporter, et déposer



Germ Crazy.

des boules pour bloquer l'adversaire. Les graphismes en 3D isométrique sont agréables et le jeu comporte une centaine de ni-



Germ Crazy.



Air Duel.



The Ball Game.

veaux plus ou moins accidentés, ce qui nous promet une belle durée de vie. Ce jeu sera disponible sur PC, ST et Amiga dès juin.

Magic Bytes nous annonce **American Journey**. Contrairement à ce que vous pourriez croire, il ne s'agit nullement de suivre la journée d'un Américain moyen ! Ce jeu vous propose de prendre la tête d'une entreprise de réparation et de commercialisation de voitures anciennes et d'occasion.

Vous devez acheter des voitures des années cinquante et soixante (ah, les belles Cadillac !), les retaper et les revendre en faisant un bénéfice.

C'est tout ? Non, vous devez tout gérer : la coûteuse publicité, le démarchage auprès de vos clients, etc. Vous pouvez même partir en vacances dans tous les Etats-Unis ! Les graphismes sont

superbes, la musique très réussie (sur Amiga). Les conditions du jeu sont aussi fidèles que possible : gestion de la météo, prix des trajets..., les détails, très nombreux, donnent à ce programme un bon réalisme. **American Journey** est attendu pendant l'été sur compatible PC, Atari ST et Amiga.

INFOGRAMES : Nord et Sud est le premier jeu français sur NES. Cette partie, qui mélangeait arcade et stratégie sur 16 bits, arrive sur la Nintendo 8 bits.

S'il ne s'agissait pas d'un grand hit sur micro, espérons que cette adaptation sera à la hauteur ! Disponible début août.

MICROSTYLE : Air Duel est une simulation de vol et de combats aériens 100 % arcade. Sauts périlleux, saltos arrières, un soft que l'on attend sur Amiga, Atari ST et PC pour cet été.

ON LINE : Chaos in Andromeda sera sans doute votre prochain hit d'aventure/rôle. L'écran montre un multifenêtre complexe, avec travail sur icônes à la clef. Peu d'indications encore sur ce programme attendu sur Amiga pour septembre.

Coktel, l'atout vision

Coktel Vision, en utilisant le CD-ROM et la palette VGA du PC, mise beaucoup sur le plaisir de l'œil. *ESS Mega* est tout simplement époustouflant. *Bargon Attack*, inspiré d'une BD, est plus beau que l'original. Quant à *Gobliiins*, il ressemble à un vrai dessin animé !

La haute technologie va-t-elle envahir nos foyers ? Coktel annonce la sortie fin juin de *ESS Mega*, son premier jeu CD-ROM pour PC. Nous vous avons déjà parlé il y a presque un an de ce projet titanesque. Cette version « Mega » reprend le principe du jeu *ESS*, *European Shuttle Simulation*, qui permet de simuler une gestion commerciale de la



Bargon Attack.



Bargon Attack, un jeu d'aventure prometteur.



Gobliiins.

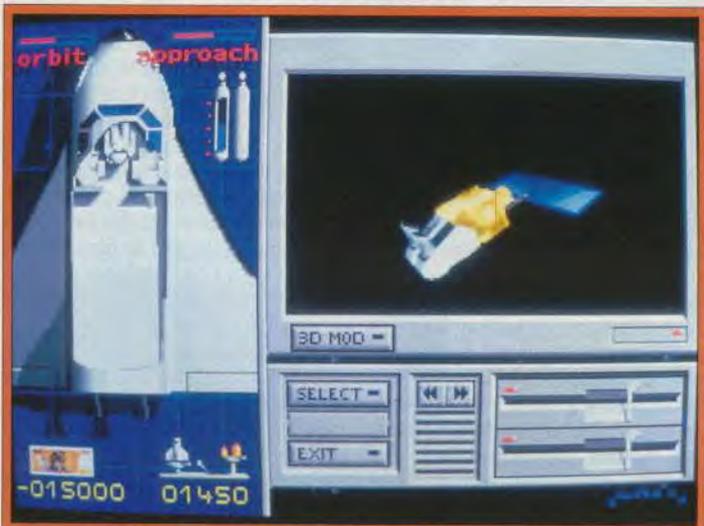


Gobliiins.



Gobliiins.

navette spatiale européenne Hermès. On y a rajouté des graphismes MCGA (320 x 200, 256 couleurs), des séquences



ESS Mega, encore mieux que European Shuttle Simulation.

animées reprenant trente minutes des grands moments de la conquête spatiale (vous pilotez alors un magnétoscope : impressionnant !) et un son et des musiques de qualité CD ! Les mouvements des satellites et de la navette, créés sur une station graphique haut de gamme (3D temps réel, 16 millions de couleurs...), donnent aux animations une qualité inhabituelle, du jamais vu sur PC (ni sur aucun autre micro familial) ! Coktel se lance à fond dans le disque optique, et

l'arrivée de très bons jeux permettra peut-être d'imposer cette technologie en France, pour l'instant très en retard sur les autres pays européens (l'Italie et Grand-Bretagne sont bien mieux équipés en CD).

Ce premier CD sera vendu aux alentours de 600 F, ce qui n'est pas excessif. A noter, enfin, qu'une version disque dur d'*ESS Mega* arrive en même temps que la version CD. Les graphismes et l'animation des objets calculés sont les mêmes que dans la ver-

sion CD, mais une histoire de la conquête spatiale en images fixes remplace les séquences animées. Nous vous en présentons un test dès que nous l'aurons.

Coktel, qui décidément oriente ses développements vers le PC VGA, nous prépare deux jeux dont j'ai pu admirer les graphismes et quelques animations. *Bargon Attack* est inspiré d'une BD de notre confrère *Micro News*. Ce jeu d'aventure vous met aux prises avec des extraterrestres dissimulés au sein d'une secte et dont le but est de contrôler le monde ! Les graphismes sont absolument superbes, bien meilleurs à mon goût que la BD originale. L'aventure se déroule à Paris, et de très nombreux endroits de la capitale sont reproduits. La méthode de contrôle se rapproche des *Indy* et autres Lucasfilm (tout est géré à la souris) et le jeu s'annonce passionnant !

Gobliiins est lui aussi un jeu d'aventure, mais d'un type très différent. Vous contrôlez trois petits gobelins (d'où les trois « i »). Cha-



ESS Mega.

acun possède sa spécificité. Le guerrier peut combattre, le magicien lancer des sorts et effectuer des transformations dont les résultats sont parfois étonnants et pas toujours très positifs ; et le technicien ramasse et utilise les objets. Les trois petits personnages sont toujours ensemble à l'écran, et se dirigent à la souris. En cliquant vers un endroit, vous les déplacez ; en cliquant sur eux ou sur des objets, vous les faites agir. Les graphismes MCGA sont, là aussi, absolument superbes, presque du dessin animé, et le jeu baigne dans un humour fort sympathique. La qualité des graphismes de ces deux jeux est époustouflante, et laisse présager une nouvelle ère de jeux chez Coktel. *Bargon Attack* et *Gobliiins* sont attendus pour la rentrée sur PC, un peu plus tard sur CD, ST et Amiga.

Jean-Loup Jovanovic



Infogrames, c'est du billard!

Infogrames ne fait pas les choses à moitié : *Billard*, c'est trois jeux en un, *Colors*, un jeu de réflexion à la mesure d'un *Tetris* et *Fantasia*, la magie de Disney sur console Sega.



Colors.



Colors.



Fantasia.



Fantasia.

Infogrames a réalisé trois nouveaux jeux qui ne devraient pas tarder à être commercialisés. Le premier, *Billiards II Simulator*, est, comme son nom l'indique, une simulation de billard. Simulation complète et originale, elle vous propose de jouer au billard français (classique et à trois bandes), au billard américain selon

meurs, un billard se jouant sur une table octogonale. Les commandes sont conviviales. En cliquant sur le bouton droit de la souris, un menu formé d'icônes apparaît. Il permet d'annuler le coup précédemment joué, d'afficher la trajectoire en pointillé, le positionnement des billes ou les autres paramètres du jeu (coefficient de rebond, de glissement, de roulement...). La partie peut se jouer en 3D. Il est alors possible de visualiser la table de jeu selon tous les axes. Les algorithmes qui calculent les interactions des forces physiques sur les boules sont particulièrement réussis.



Billard.



Billard.

les règles du quinze et du huit et, enfin, à un billard sorti tout droit de l'imagination des program-

tits losanges, groupés en zones de même couleur. Chaque joueur part d'une extrémité de l'écran et doit conquérir du terrain en absorbant les losanges d'une même couleur qui juxtaposent son territoire. Peu à peu, chacun des joueurs conquiert une zone de plus en plus importante. Le joueur qui arrive à conquérir plus de cinquante pour cent du territoire a gagné la partie. Il est possible de se battre contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Comme la plupart des jeux de ce type, le concept est simple mais très amusant et on a vraiment du mal à s'arracher à une partie. Le jeu devrait être disponible sur ST, Amiga et PC (CGA à VGA) au moment où vous lirez ces lignes. Les photos ne représentent sans doute pas les écrans définitifs.

FANTASIA

Infogrames a réussi à obtenir la réalisation de *Fantasia*. Apprenant que Sega venait d'acheter la licence de ce film à Walt Disney, Infogrames a présenté un projet en avril 90 pour réaliser l'adaptation. Sélectionnée parmi plusieurs concurrents américains et japonais, l'équipe de programmation va passer alors des heures et des heures devant le film afin de s'imprégner de l'ambiance. Sega et Walt Disney ont surveillé de très près les différentes étapes du programme (les studios Disney ont même été jusqu'à demander qu'Infogrames retravaille l'arrondi des oreilles de Mickey !). Le scénario place Mickey dans un de ses rêves. Il parcourt les quatre mondes magiques du film, afin de transformer l'apprenti musicien qu'il est en magicien confirmé. Pour cela, il doit être capable de jouer la symphonie magique qui fera de lui un expert en sortilèges.

Les différentes notes de cette symphonie sont égarées au sein de ces mondes. Il devra donc les parcourir pour les récupérer. Au vu des quelques photos d'écran qui nous ont été communiquées, le jeu paraît superbe. Il est actuellement terminé et la sortie de la cartouche ne dépend donc plus maintenant que du bon vouloir de Sega.

Débuts d'une dynastie ?

Atreid, une société axée sur le professionnel, se tourne vers l'adaptation de jeux.

Atreid Concept est une nouvelle société qui vient de se créer à Bordeaux. L'équipe, sous la direction de Nicolas Gaume, comprend une dizaine de personnes. Résolument professionnel Atreid s'est orientée vers le développement de logiciels de jeu sur des créneaux d'avenir. Cela veut donc dire des ordinateurs professionnels de plus en plus tournés vers le marché des jeux, comme le Macintosh ou le PC haut de gamme (386 VGA).

La société poursuit également une politique importante de recherche et développement vers les nouvelles technologies, telles que le CD-ROM et le CDTV. Enfin, le marché des consoles intéresse vivement cette jeune société qui, pour certaines d'entre elles, possède une compétence impressionnante. L'un des atouts majeurs d'Atreid est certainement de pouvoir proposer à un éditeur de décliner un jeu sur quasiment toutes les machines du marché (la connaissance de machines comme l'Amiga fait partie de ses compétences).



Pick'n Pile (Macintosh).

Atreid est une des nombreuses sociétés qui travaillent dans l'ombre. Elles n'éditent pas de jeux mais réalisent adaptations et jeux originaux pour le compte d'éditeurs. Nous vous présentons quelques photos d'écran de la version de *Pick'n Pile* sur Macintosh (du SE au Mac II), réalisée pour le compte d'Ubi Soft. Mais nous reviendrons plus longuement sur cette société dynamique et sur ses prochaines réalisations. François Hermelin

Nihon no Tilt

Exclusivement sur console Nintendo, c'est fini : la firme nipponne autorise les adaptations sur d'autres consoles et sur micros. Sega joue les vierges effarouchées et bloque la sortie de *Stormlord*. Des CD-ROM pour *Super Famicom* et Nec...

Konichi wa ! Nintendo a décidé de ne plus imposer aux développeurs des clauses d'exclusivité. Désormais, une société pourra réaliser un programme sur la NES et l'adapter sur une autre machine. Jusqu'à présent, les éditeurs devaient choisir entre le « gâteau » Nintendo, premier vendeur de consoles au monde, et les autres marchés (Sega, Nec...). Cet accord est rétroactif. Des éditeurs vont pouvoir adapter leurs propres titres, ou même racheter des titres qui ont bien marché sur la NES pour les adapter sur la Megadrive ou la PC Engine. Parmi les conséquences les plus importantes qu'entraîne cet accord, deux sont primordiales. Tout d'abord, il risque d'amener une augmentation des dépenses publicitaires (en nombre et en support plus coûteux). La cible étant plus large, les campagnes risquent d'être plus rentables. Désormais, un jeu peut être décliné sur tous les ordinateurs, du PC au Macintosh en passant par l'Amiga, et sur toutes les consoles. En faisant de la publicité sur un tel titre, on touchera désormais tous les possesseurs de matériel de micro-informatique ludique. Il sera possible de faire des campagnes d'envergure nationale (avec des spots TV notamment) à des heures de grande écoute, et plus seulement des campagnes très ciblées (dans un magazine dédié à tel ou tel micro ou console, par exemple, ou après une émission destinée aux adolescents...). L'autre conséquence est le risque de voir se développer les simples transcodages d'une machine à l'autre, sans que les éditeurs ne prennent la peine d'adapter le jeu aux capacités de la nouvelle machine.

PC ENGINE

PC Kid, l'un des plus gros hits sur cette console, nous revient avec *PC Kid II*. Aux Etats-unis, Bonk

(puisque c'est ainsi qu'il est surnommé là-bas) a atteint le statut de vedette à part entière : il est devenu la mascotte de Nec US. On n'en est pas encore là en France, mais c'est certainement une des plus grosses ventes de cartouches. La suite sort donc au mois de juillet. Le scénario est très flou, et laisse toute latitude aux délires de l'équipe d'Hudson Soft. *PC Kid* (PC pour *Pithecanthropus Computerosorus* et non

Les possesseurs de la TurboGrafx-16 (nom sous lequel la PC Engine est commercialisée aux Etats-Unis) sont déçus. Les cartes qu'ils insèrent dans leur machine ne sont pas compatibles avec celles qu'utilisent les Japonais, et celles que nous connaissons en France. Nec US doit donc faire represser des cartes spécialement pour le marché américain. Or, depuis Noël, date à laquelle une quantité importante de nouveaux jeux avait été mise sur le marché, peu de programmes nouveaux ont été commercialisés.

日本のチルト



comme référence à un certain constructeur de caulettes programmables un peu améliorées ! - N.D.R. Cette remarque n'engage que son auteur) part en voyage. Il est chargé de retrouver la paix et de la ramener chez lui. Son aspect n'a pas changé. Il est toujours vêtu de sa peau de bête, et sa tête, qui lui sert à frapper ses ennemis, est toujours aussi dure ! Mais désormais, il a la possibilité d'escalader des obstacles en rebondissant entre deux parois (d'un mur, par exemple) au lieu de se servir de ses dents. Il peut également se cramponner aux branches en les mordant.

Neutopia II (Hudson aime décidément les suites en ce moment) devrait être disponible à partir du mois de septembre. Cette cartouche de 268 ko reprend tous les éléments qui avaient fait le succès du fantastique *Neutopia* ; jeu d'aventure/action où il fallait aider Fley, un chevalier en armure, à secourir une princesse. Histoire classique, me direz-vous. Certes, mais la réalisation était superbe. L'animation des personnages, la variété des décors, la quantité de passages secrets à découvrir en avaient fait un incontournable. Dans cette aventure, le fils de Fley, âgé de seize ans, reprend le flambeau. Dix ans après le premier épisode, il part à la recherche de son père qui a disparu. En chemin, il en profitera pour délivrer la fille de la princesse qu'avait délivrée son père. A croire que cette famille royale a un gène spécial, qui veut que toutes les princesses de sang se fassent emprisonner ! Le système de jeu, très souple et convivial, reste le même. Notre héros dispose maintenant

Razor Soft a « porté » Stormlord sur Megadrive. Tout était prêt pour sa sortie : publicité, présentation à la presse... Quand Sega s'est aperçu que certains personnages (les fées et des statues) étaient nues ! Stupeur et émoi de la société japonaise, qui gèle la sortie de la cartouche tant que Razor Soft n'aura pas « caché ce sein que (Sega) ne saurait voir ». L'éditeur du jeu original ne veut rien savoir, et refuse de toucher à l'intégrité de son travail.

De nouvelles sociétés se mettent à développer sur consoles. Parmi les dernières, on peut relever les noms de Sierra-on-line et Software Toolworks.

d'armes un peu plus variées avec, en plus de la traditionnelle épée, une masse d'armes garnie d'une chaîne et un boomerang, arme typique des chevaliers comme chacun le sait ! On retrouve les sorts qui font apparaître des ponts, la possibilité de lancer une traînée de flammes, qui s'éteint lentement, les fausses pierres qui vous attaquent traîtreusement dans le dos, les temples dans les montagnes, les sorcières qui permettent de recommencer le jeu depuis leur tanière, grâce à un code... Bref, le paradis, pour le joueur qui ne se contente pas d'éliminer tout ce qui se meût à l'écran.

Power Eleven d'Hudson, plaira aux amateurs de simulations de football. Très complet, ce jeu permet d'affronter un autre joueur ou l'ordinateur. Les options donnent également la possibilité de choisir, sur une mappemonde, le pays que l'on va affronter. Le terrain est vu de haut, avec des sortes de petits drapeaux à côté des joueurs « actifs ». Le ballon grossit lorsqu'il est envoyé en l'air et diminue quand il retombe sur le terrain. Le joueur sélectionne la formation qu'il souhaite donner à son équipe (attaque, défense...). Chaque match peut se jouer en 15, 30 ou 45 minutes. Lorsqu'un des joueurs se rapproche dangereusement des buts, le programme change alors de mode de représentation pour visualiser la scène du fond des buts. Le gardien de but est alors représenté à



◀ BG Crash.

▲ Furonisogu.

◀ Spriggan.

PC ENGINE



GAME GEAR

Wagyanland.

Griffon.

la façon de l'homme invisible. Transparent, on ne voit que les contours de son corps, sous la forme de minces traits blancs. A travers son corps, on voit grossir le joueur de l'équipe adverse, balle au pied. Très impressionnant ! Un système de mot de passe permet de reprendre la partie quand on le souhaite. Il est également possible d'enregistrer une séquence d'un match, pour la revoir !

Spriggan de Naxat Soft sortira sur CD-ROM en juillet. Dans ce shoot-them-up, vous incarnez Djeego ou Rigato, pilotes de robots géants du type Goldorak ou Gundam. Combattant à l'intérieur du « monde de la machine », 29 bonus différents vous attendent. Un champ de force offre une protection temporaire, face aux attaques des multiples adversaires, dont certains atteignent une taille considérable. Les graphismes sont une réussite.

BubbleGun Crash, toujours chez Naxat, vous propose d'incarner une femme policier qui se bat contre les forces du mal. Le jeu propose de nombreuses innovations (pour une cartouche japonaise) comme le recours à un système d'icônes. Ce soft d'aventure à la sauce Cyberpunk sortira sur carte et non pas sur

CD-ROM comme il avait été annoncé par l'éditeur précédemment. Et, malheureusement, il fait largement appel au japonais. Telenet Japan annonce pour le mois d'août **Valis IV** sur CD-ROM. Au programme, un monde encore plus vaste à explorer et des décors soignés (CD-ROM oblige !).

Furonisogu devrait sortir en décembre sur CD-ROM. Ce Beat-them-all met en scène un robot géant à la Goldorak qui affronte, en temps limité, d'autres droïdes. Il possède des sortes de propulseurs dans le dos, qui lui permettent de s'élever dans les

airs. En plus de son arme, il dispose d'un champ de protection. Dans la cartouche de Pal Soft, **Magical Chase**, vous incarnez une sorcière à cheval sur son balai. Disponible au mois d'août, ce shoot-them-up traité de façon amusante, n'est certes pas une révolution. Il est, en revanche, coloré et amusant. Il devrait plaire à plus d'un, grâce à tous

Atari a développé une ligne complète d'accessoires pour la Lynx. Ainsi, un sac a été réalisé permettant de transporter la machine, douze cartes, un adaptateur pour allume-cigare, un transformateur, des câbles Comlynx, un pare-soleil et un jeu de piles de rechange pour environ 120 francs (prix américain). Un sac de dimensions plus réduites permet de transporter une Lynx, des câbles Comlynx, des jeux et des piles de rechange (90 francs à peu près).





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!

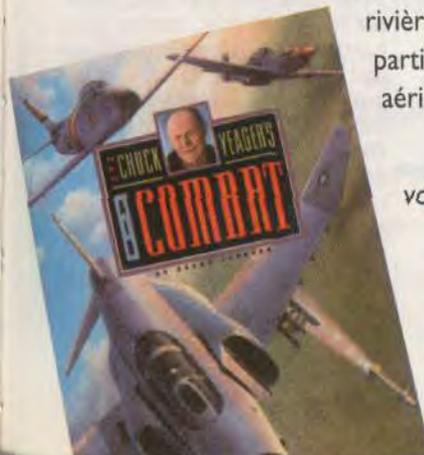
Pour plus de renseignements consultez les coffrets Summer Treasures ou demandez à votre détaillant.

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

ELECTRONIC ARTS™

Disponible uniquement
sur IBM/PC

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



MEGADRIVE



▲ L'heroic fantasy avec Ys III.

▼ Simulation de catch.



Under Focus.▶



▲ Bare Knuckle, proche de Final Fight.



ses bonus. Ceux-ci vous permettent aussi bien de doubler la cadence de votre tir, que de le diriger dans trois directions différentes. De votre arme peuvent également sortir des anneaux rebondissants ou encore des balles pétillantes. Certains bonus doublent la vitesse de votre balai, le rendant plus manœuvrable. D'autres réparent les dégâts causés à votre santé (représentée par une série de cœurs) par vos adversaires. A certains moments, vous rencontrerez des magasins-montgolfières, suspendus dans les airs par des ballons. Vous pourrez y acquérir, auprès de vendeurs à tête de citrouille, ces différents équipements. Les niveaux sont, graphiquement, des réussites. Ils vous emmèneront dans une sorte de labyrinthe à la *Puzzle Boy*, sur un vieux trois mâts pirate, au fond d'un marais glauque... Méfiez-vous des goules, des tortues qui font du deltaplane, des esprits lumineux surfant dans les airs, des torpilles, des farfadets et d'encore toute une galerie de créatures bizarres !

Mesopotamia, cartouche de 1 Mo de la société Atlus, est un jeu d'action « intelligent ». Sans stratégie, en effet, vous ne pourrez aller très loin. Vous êtes, en fait, une sorte de tube, composé

de deux sections. Votre principal problème est de vous déplacer. En effet, vous ne pouvez mouvoir les sections qui forment votre corps qu'une par une. L'une d'entre elles doit être collée au sol, quant l'autre bouge. En plus de ce mode de déplacement problématique, les tableaux regorgent de sales bêtes, qui n'hésitent pas à vous sauter dessus ou bien à vous bombarder de projectiles. Vous avez la possibilité de les éviter (si vous maîtrisez l'art des mouvements mésopotamiens) mais le plus simple est de leur tirer dessus. Les décors sont réussis et le principe à l'air amusant.

MEGADRIVE

Mega Tracks, qui sortira en août chez Namco, est une simulation de Quads, petits engins tout terrain. Plusieurs parcours sont proposés au joueur. Celui-ci doit arriver dans les premières places pour être sélectionné pour la course suivante. Il peut affronter un autre joueur ou bien lutter contre l'ordinateur. L'intérêt de ce type de soft, par rapport à une banale course de voitures ou de motos, réside dans la maniabilité de ces engins. Légers et rapides, ils passent la moitié de leur temps dans les airs, rebondissant de bosse en bosse. Les

dérapages contrôlés, lorsque la machine reprend contact avec la piste, ne sont jamais tristes ! Le jeu affiche à tout moment, sur le côté droit de l'écran, la représentation du circuit avec la position du joueur. Un indicateur de vitesse et un changement de vitesses sommaire (deux possibilités seulement : haut et bas régime) sont également présents. L'écran est divisé en deux moitiés, chacune représentant la vision d'un conducteur.

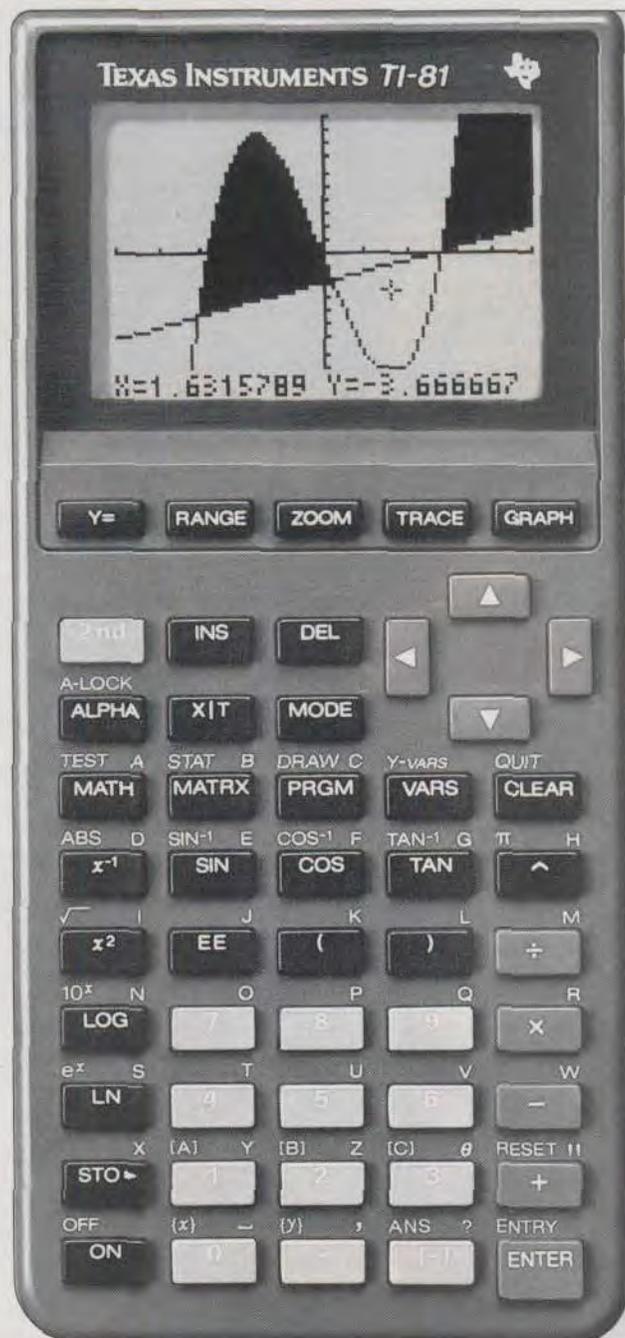
Ys III de Telenet Japan sera disponible en octobre. Les fans de cette machine vont enfin pouvoir connaître ce grand classique, qui mélange agréablement aventure, action et jeu de rôle. Adaptée de la version *PC Engine*, la cartouche est restée très fidèle à l'original. Les quelques modifications ont porté sur des détails mineurs de l'interface et sur les graphismes. La version *Megadrive* utilise plus de couleurs, et fait donc moins appel aux effets de trames. Monde d'heroic fantasy, sprites un peu petits mais nombreux et bien animés, fond sonore de qualité et plaisir renouvelé du jeu sont les principales caractéristiques qui ont assuré le succès de ce programme.

Juillet verra la sortie de **Bare Knuckle** chez Sega. Cette cartouche de 1 Mo est un beat-

them-all classique. Trois personnages, Wolf, Hawk et Blaze, tous versés dans les arts martiaux et autres sports de combat, arpèchent les rues d'une mégalopole. Ils affrontent les inévitables bandes de punks et de loubards qui traînent dans le coin. Deux personnes peuvent jouer en même temps. Ce jeu, réalisé par l'équipe qui a développé *The GG Shinobi*, reste très proche d'un soft comme *Final Fight*. Les joueurs peuvent, par exemple, s'emparer des armes de leurs adversaires (couteaux, matraques...).

Taito devrait avoir fini pour la fin juin un jeu original. Ce beat-them-all se passe dans un monde où la végétation luxuriante et les créatures rencontrées sont un peu spéciales. Ainsi, le héros que vous incarnez peut se transformer en une sorte d'ange grâce à deux ailes qui apparaissent dans le dos, ou même en centaure. Ces pouvoirs lui sont donnés par des stèles de pierre qu'il trouve sur son chemin. En bas de l'écran, sont récapitulées les données principales : nombre de sortilèges qui permettent de changer de forme, importance des points d'expérience acquis, niveau d'énergie qu'il lui reste et celui des monstres qu'il combat...

Nintendo n'a pas réussi à convaincre la cour fédérale du Canada de son bon droit. Le géant japonais avait traîné devant la justice la société Camerica. Celle-ci commercialisait le Game Genie. Ce petit appareil, qui coûte environ 450 francs, s'installe entre la machine et la cartouche de jeu. Il permet de jouer beaucoup plus facilement à plus de 300 jeux sur la NES. On peut, en effet, sélectionner des options pour avoir des vies infinies, devenir invulnérable, sauter plus haut... Les juges canadiens ont décidé que la raison arguée par Nintendo pour en interdire la vente (le Game Genie en réduisant l'intérêt des jeux sur la NES, ferait baisser les ventes de la console) n'était pas fondée. Nintendo n'a pas réussi à apporter la preuve d'une baisse quelconque de ses ventes depuis que le Game Genie est commercialisé.



Iceberg Bozell

Tapez 36 14 TI

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

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

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**



Devil Crash MD.

Galaxie Force II



SD Valis, de la société Nihon Laser Soft, est une adaptation d'un succès de la PC Engine, connu sous le nom de *Valis III*. Cette fois-ci, il s'agit moins d'une réelle adaptation que d'un travail original de programmation. En effet, la version Megadrive a abandonné le côté réaliste du héros, pour adopter un graphisme proche de celui des dessins animés. On retrouve ainsi avec plaisir les aventures de Yuko !

Under Focus est une cartouche de 1 Mo, disponible à la fin du mois de juillet. Le joueur choisit son personnage entre deux ba-

roudeurs musclés et bien armés. Disposant d'un temps limité, il doit accomplir sa mission au sein des lignes adverses.

Il peut, bien entendu, changer d'arme et passer du couteau au fusil d'assaut M-16 en passant par le lance-flammes ou le lance-grenades.

Ces armes destructrices ne seront pas inutiles face aux hordes de l'armée adverse qui vous attendent de pied ferme. Les sprites ont été particulièrement soignés : certains sont de taille appréciable et leurs attitudes sont très réalistes.

Un temps limité est donné pour chacune des étapes.

Jewel Master est un beat-them-all réalisé par Sega. Doté de plus de 1 Mo de données, il sortira au mois d'août. Les décors sont pleins de couleurs et les graphismes fins. Le plus original est certainement le mode de contrôle, tant de l'attaque que de la défense, de votre héros. Vous disposez d'anneaux, situés sur chaque main. Le côté droit représente les capacités défensives et le gauche, vos possibilités offensives. Les anneaux peuvent se déplacer d'un doigt à l'autre des mains. Plus ils sont proches d'une des extrémités, en taille et en nombre, et plus vous privilégiez l'attaque (qui s'effectue grâce à des boules enflammées que vous projetez sur l'adversaire), par rapport à la défensive, et vice versa.

Toujours chez Sega, une simulation de combat de catch est annoncée pour la fin juin. Rien de spectaculaire. Le joueur peut sélectionner son adversaire. Un quart de l'écran est occupé par l'affichage du niveau de vitalité des deux joueurs et du temps écoulé.

La version Megadrive du jeu d'arcade **Pit Fighter** devrait être terminée par Tengen durant l'automne. Tengen a également annoncé qu'il travaillait sur une version PC Engine.

Devil Crash MD est l'adaptation, pour la console 16 bits de Sega, de ce hit apparu originellement sur la PC Engine. Le flipper est toujours aussi génial avec ses décors un peu macabres, ses tonnes de bonus... Si l'animation est aussi bonne et rapide que sur la Nec, il risque fort de faire un malheur ! Enfin, CSK annonce une date pour la sortie du très attendu **Galaxie Force II**. Il devrait être disponible à partir de septembre. Espérons que cette adaptation du jeu d'arcade saura recréer l'ambiance (et la rapidité) du premier !

La rumeur concernant la fabrication d'un CD-ROM pour la Super Famicom grâce à une association Sony/Nintendo paraît de plus en plus fondée. Le *Nihon Keizai Shinbun*, l'un des plus gros magazines financiers et économiques de l'archipel nippon, a annoncé qu'un tel lecteur devrait être commercialisé à la fin de l'année 1991, à un prix inférieur à 4 000 francs. Ce lecteur serait incompatible avec les autres lecteurs de CD-ROM disponibles sur le marché (comme celui de la PC Engine). Un des premiers titres réalisés sur ce support devrait être *Simearth*. L'accord signé entre les deux géants japonais pourrait ne pas être uniquement technologique. Sony envisagerait d'accorder à Nintendo la licence de certains personnages utilisés dans les films de la Columbia, la firme américaine qu'il vient de racheter.

De son côté, Nec devrait présenter bientôt un nouveau lecteur de CD-ROM, qui améliorerait sensiblement les temps d'accès.

GAME GEAR

WagyanLand est une cartouche de Namco, commercialisée à partir de juillet. Dans ce jeu d'action, vous incarnez une sorte de petit dragon vert. Les graphismes sont tellement somptueux que cela tourne à la provocation ! Un jeu qui ne devrait pas marquer l'histoire de la Game Gear !

Griffin, de Telenet Japan, est un shoot-them-up très classique. Vous incarnez une jeune femme pilotant une sorte de char d'assaut, qui possède également la faculté de voler dans les airs. Les décors sont corrects, sans plus.

SUPER FAMICOM

Acclaim a annoncé son intention de développer sur cette machine. Le premier titre sera un jeu adapté de la série *The Simpsons*, très populaire aux Amériques. Il devrait être prêt pour les fêtes de fin d'année. L'éditeur devrait mettre sur le marché deux autres jeux pour cette console, parutions prévues avant fin décembre. *Sayonara !* Banana San



Aux Etats-Unis, les acquéreurs du jeu de *Kaneko Air Buster*, pour la Megadrive, trouvent dans la boîte un cadeau : une espèce de gant, le *video glove*, qui gaine le pouce mais pas les autres doigts. Celui-ci est censé améliorer les performances des joueurs. Jusqu'où iront les responsables du marketing ?

F-15 STRIKE EAGLE II

Disponible pour Atari ST, Commodore
Amiga et IBM PC compatibles.



MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec la Nouveauté délirante **SONIC HEDGEHOG !!**

Plus de 30 Nouveautés sur cassette vidéo !

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

Baisse de prix immédiate
chez Micromania ~~1449F~~ **1290F**



VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2
Cartouches Megadrive
ou d'une Console
Megadrive



Altered Beast
(Jeu d'Arcade)

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

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

TITRES A VENIR	
Alien Storm	449F
Beanball Benny	449F
Danado	449F
Fantasia	449F
Hellraiser	449F
Powerball	449F
SONIC HEDGEHOG	449F
Stormlord	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Bimini Run	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
DJ Boy (Arcade)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Gaiars (Arcade)	449F

Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Golf (Sim.)	449F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	449F
Last Battle (Arcade)	369F
Midnight Resistance (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Populous (Strategie)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	369F
Wrestler War (Catch)	389F

TOP 20 MEGADRIVE	
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (F1)	369F
Moonwalker (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi	369F
Shadow Dancer (Arcade)	469F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Lakers VS Celtics (Basket)	449F
Super Basketball (Sim.)	369F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	469F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	469F
James Pond (Plateforme)	469F
Strider (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Abbrams Battle Tank	449F
Crackdown (Labyrinthe)	389F

SPECIAL VACANCES !
DES PRIX DEMENTS SUR DES HITS DEMENTS

Atomik Robot Kid (Arcade)	199F
Battle Golfer (Golf)	199F
Battle Squadron (Arcade)	299F
Junction (Arcade)	199F
Monster Lair (Plateforme)	299F
Sworld of Sodan (Arcade)	299F
Tiger Heli (Arcade)	199F

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II **490F**

+ Alex Kidd + Une manette de jeux

Console SEGA MASTER SYSTEM II



NOUVEAUTES	
Dynamite Duke	345F
Golden Axe Warrior	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Psychic World	295F
Heavy Weight Champion	345F
Moonwalker	345F
Dick Tracy	345F
Joe Montana Football	345F
Impossible Mission 2	325F
Paperboy	325F
Slap Shot	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET)	
+ Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F

Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Columns	285F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
E Swat	295F
Fantasy Zone 2	295F
Fire and Forget 2	325F
Gain Ground	285F
Galaxy Force	325F
Golfa Mania	295F
Galvelliis	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the World	325F
Manopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Spell Caster	325F
Tennis Ace	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wanted	285F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F
World Games	285F
World Soccer	285F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	285F

TOP 15 SEGA	
Mickey Mouse Castle.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Gauntlet	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shin. World	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F

OFFRE SPECIALE	
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantasy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Great Football	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

 Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.	 Cyber Shinobi. Des combats démoniaques.	 Indiana Jones. Une action ininterrompue !
 Moonwalker. Incarnez Michael Jackson.	 Dick Tracy. Attention aux truands.	 Heavy Weight Champion. Vous devez combattre 5 adversaires.

Aérial Assault	325F	Alex Kid H.T.V.	255F
After Burner	325F	Aleste Powerstrike	255F
Alien Syndrome	295F	American Baseball	295F
Alex Kid Last Star	295F	American Pro Football	295F

Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F

NOUVEAU

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat !!



(*) Sauf consoles

Collectionnez les PIN'S "Mario" !!
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches



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

MICROMANIA LA DEFENSE **NOUVEAU**
 Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
 Rotonde 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

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

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

T2	TITRES	PRIX
	KING QUEST TRIPLE PACK	449
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)		+ 20 F
Précisez Cassette <input type="checkbox"/> Disk <input checked="" type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=		469 F

Nom

Adresse

Code postal 59 181 Ville STEENWERCK 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

SPECIAL VACANCES ! Baisse de prix sur les portables couleurs chez MICROMANIA

La GAMEGEAR la portable couleur SEGA + le jeu Columns

Nouveaux prix sur les cartouches: à partir de 215 F



TOP GAMEGEAR	
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Wonderboy (Plateforme)	215F
Super Monaco GP (Course Auto)	215F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf (Simulation)	215F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Columns (Réflexion)	245F
Revenge of Drancon (Arcade)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Sokoban (Réflexion)	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shanghai 2 (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F

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
Shinkinyo	245F
Kinnetic Connection	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Fantasy Zone	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
US Mahjong	245F

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



OFFRE SPECIALE MICROMANIA

TOP LYNX	
Zarlor Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade: Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade: Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

NOUVEAUTES	
Shanghai (Réflexion)	240F
Rampage (Arcade)	240F
Rygar (Arcade)	240F
Road Blasters (Arcade)	240F
Paperboy (Arcade)	240F
Miss Pac Man (Arcade)	240F
Xenophobe (Arcade)	240F
Robo Sqwash (Arcade)	240F

TITRES A VENIR	
War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F

La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil GRATUIT
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHÉ LYNX	110F
SAC LYNX	145F
PARE SOLEIL	25F
ADAPTATEUR AUTO	110F



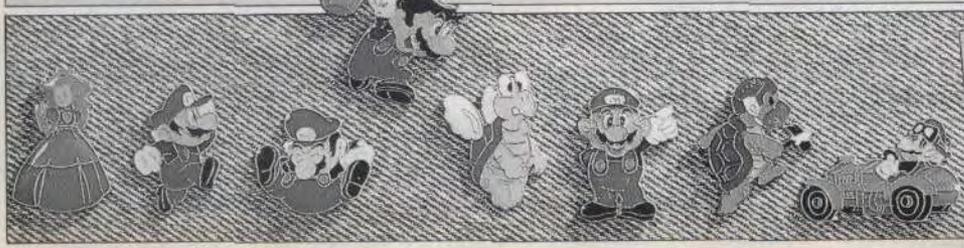
2390F + 1 jeu GRATUIT

La Turbo GT de NEC Un graphisme époustouflant !

Les Nouveautés	
1943	345F
Aero Blaster	345F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Eternal City	345F
Formation Soccer	299F
Parasol Star	345F
R Type 2	299F
Silent Debakker	345F
Wondor Momo	299F

TOP 15 NEC	
Cadash	299F
Legend of 3 Heroes	299F
Final Match Tennis	345F
Saint Dragon	299F
Super Star Soldier	299F
Populous	345F
March'n Maze	299F
Jacky Chan	299F
Devil Crush	299F
R Type	299F
Chase HQ	299F
Vigilante	299F
Champion Wrestler	299F
New Zealand Story	299F
S.C.I.	345F

Adventure Island	345F	Opération Wolf	299F
Afterburner 2	299F	Out Run	299F
Avenger	345F	Packland	299F
Bomber Man	299F	PC Kid	299F
Burning Angel	345F	Pro Tennis	299F
Dead Moon	345F	Psycho Chaser	299F
Download	299F	Rabio Lepus Spécial	299F
F1 Triple Battle	299F	Rastan Saga 2	299F
Gun Head	299F	Shinobi	299F
Heavy Unit	299F	Splatter House	299F
Kiki Khai Khai	345F	Son Son 2	299F
Legend of Lord	299F	Super Volleyball	299F
Mister Heli	299F	Toy Shop Boy	345F
Moto Roder 2	299F	Violent Soldier	299F
Ninja Spirit	299F	World Court Tennis	299F
Ninja Warrior	299F		



Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT
pour l'achat de 2 cartouche

LES HITS SUR GAME BOY

Robocop 245F	Dragon's Lair 245F	R Type 245F	Cycle Grand Prix 245F
Gremlins 2 245F	F 1 Race 245F	World Cup Soccer 245F	Contra 245F
Batman 245F	Turtle Ninja 245F	Castle Vania 245F	Kung Fu Master 145F
Final Fantasy 275F	Double Dragon 195F	Super Marioland 195F	Gargoyle's Quest 195F
Skate or Die 245F	Duck Tales 245F	Chessmaster 245F	Nemesis 195F
In Your Face 245F	NBA All Star 245F	Hiryu no Ken 245F	Northstar Ken 245F
Spiderman 145F	Mégaman 245F	Marus Mission 245F	Balloon Kid 195F
Paperboy 245F	Pro Wrestler 245F	F 1 Spirit 245F	WWF Super Stars 245F

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

La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA **590F**
GRATUITE
 + Tétris + Les Ecouteurs Stéréo
 + Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy

OFFRE SPECIALE MICROMANIA




MICROMANIA

**SPECIAL VACANCES
 DES PRIX DEMENTS
 POUR DES HITS
 DEMENTS !!!**

- FORTRESS OF FEAR** 145F
 - SPIDERMAN** 145F
 - KUNG FU MASTER** 145F
 - SPARTAN X** 145F
- et plein d'autres titres**

- Nouveautés à venir**
- Beetle juice (Arcade) 245F
 - Bugs Bunny 2 (Arcade) 245F
 - Days of Thunder (Auto) 245F
 - Dick Tracy (Arcade) 245F
 - Hatris (Suite Tétris) 245F
 - Hunt for Red October 245F
 - Megaman (Arcade) 245F
 - Mickey Mouse D/C N2 245F
 - Rescue of Princ. Blobett 245F
 - Soccermania (Football) 245F

**CHEZ MICROMANIA
 + DE 100 TITRES DISPONIBLES
 A PARTIR DE 145F**
La boutique du Game Boy

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

GAMELIGHT 99F
 Eclaire l'écran de votre Game Boy.





Collectionnez les PIN'S "Mario" !
 1 PIN'S 25 F ou GRATUIT
 pour l'achat de 2 cartouches

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU SUPER SIM PACK 279/279F
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

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

NOUVEAU MEGA MIX 249/249F
TURRICAN + CHASE HQ + SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

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

LES STARS DE HOLLYWOOD 249/249F
+ BATMAN
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2



LES JUSTICIERS N°2 249/249F
+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL
+ OPERATION THUNDERBOLT

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BILLY THE KID	249/249F
CYBERCON 3	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249/249F
MIDWINTER 2	349/349F
RISE OF THE DRAGON	ND/399F
WILD WHEELS	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

TOKI	249/249F
GODS	249/249F
SHADOW DANCER	249/249F
FINAL WHISTLE	129/129F
SUPER MONACO GP	249/249F
RAILROAD TYCOON	299/299F
CHUCK ROCK	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
KICK OFF 2	249/249F
WINNING TACTICS	79/79F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
TURRICAN 2	249/249F
CENTURION	249/249F
UMS 2	199/299F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
ULTIMA V	ND/299F
BACK TO FUTURE 3	249/249F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
EYE OF BEHOLDER	ND/299F

AUTRES NOUVEAUTES

3D MASTER GOLF	ST/Amiga 349/349F
ALCATRAZ	249/249F
AQUAVENTURA	ND/349F
ARCHEM	299F/ND
BEAST BUSTER	259/259F
BLADE WARRIOR	249/249F
CARTHAGE	249F/ND
CENTURION	249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
COSMOS	249/249F
CUTIPOO	249/249F
DARKMAN	249/249F
DEMONIAC	299/299F
DEUTEROS	259/259F
ESCAPE FROM COLDITZ	299F/ND
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
HALL OF MONTUZEMA	249/249F
HUNTER	299/299F
LOGICAL	199/199F
MAD TV	249/249F
MERCS	259/259F
MUDS	249/249F
NASCAR	299/299F
POWERMONGER DATA DISK	149/149F
RBI 2	249/249F
R TYPE 2	259/259F
RULES OF ENGAGEMENT	ND/259F
SPACE QUEST 4	ND/399F
TENTACLE	249/249F
THUNDERJAWS	249/249F
VROOM	249/249F
WING COMMANDER	299/299F
ZONE WARRIOR	259/259F

MICROMANIA

SPECIAL VACANCES DES PRIX DEMENTS !!

LOTUS TURBO ESPRIT	125/125F
TOTAL RECALL	125/125F
NAVY SEALS	125/125F
CELICA GT4 RALLY	125/125F
ARMOUR-GEDDON	179/179F
OBITUS	249F/ND
SUPER CARS 2	179/179F
SWITCHBLADE 2	179/179F
GREAT COURTS 2	179/179F
HEROE QUEST	179/179F

LEMMINGS	149/149F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F
MONKEY ISLANDS	179/179F
BEAST + INFESTATION	99F/ND
COMBO RACER	99/99F
MONTHY PYTHON	99/99F
UMS 2	199/299F

LES AVENTURIERS 149/149F
+ INDIANA JONES ACTION + THE STRIDER
+ FORGOTTEN WORLDS + VIGILANTE

SEGA ARCADE TURBO 99/99F
+ TURBO OUT RUN + CRACKDOWN
+ SUPERWONDERBOY + THUNDERBLADE

LES CHEVALIERS 149/149F
+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS + STRIDER + GHOULS'N GHOSTS

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES **Ouvert 7 jours/7**
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile . Métro George V
Tél. 42 56 04 13

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

LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567



MICROMANIA

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

(*)Sauf consoles

PC Compatible

SUPER SIM PACK 299F
 + ITALY 90 + SNOWSTRIKE
 + TURBO OUT RUN
 + HEAVY METAL

SIM CITY + POPULOUS 299F
 EDITION SPECIALE
 2 jeux de stratégie géniaux !

LEMMINGS 179F
 Le Hit des Hits sur ST et Amiga adapté pour le PC Compatible. Un jeu Délirant à posséder de toute urgence !

F 29 RETALIATOR 299F
 La simulation de vol qui surpasse toutes les autres.



SPACE QUEST IV 399F
 Que la "force" soit avec vous dans ce Hit de Sierra !



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

BETRAYAL 349F
 Une épopée Fantastique par Microprose.

SIMEARTH 299F
 La suite du fameux Sim City. Pourriez-vous recréer le monde en moins de 7 jours ?



GRATUIT
 La démo jouable de F 29 Retaliator gratuite pour l'achat d'un jeu PC

OFFRE SPECIALE DISQUETTE DEMO 3 P 1/2

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

SPECIAL VACANCES Des prix déments !!

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ANDRETTI	299F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
CYBERCON 3D	299F
DUNGEON MASTER	399F
HEART OF CHINA	399F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
NARC	299F
NASCAR	299F
PANG	299F
WILD WHEELS	299F
Z-OUT	249F

TOP 10 PC COMPATIBLES

WING COMMANDER MIS.DISC2	149F
EYE OF BEHOLDER	299F
UMS 2	349F
RISE OF THE DRAGON	399F
RED BARON	399F
KING QUEST V(VGA)	449F
LINKS	399F
WING COMMANDER	349F
BETRAYAL	349F
JETFIGHTER 2	399F

AUTRES NOUVEAUTES

ALCATRAZ	249F
ARCHEM	349F
ART DE LA GUERRE	299F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE MASTER	299F
BAY HILL COURSE	159F
BLOODWYCH	299F
CASTLES	299F
CHUCK YEAGER	299F
CHIP CHALLENGE	299F
COMMAND HQ	349F
CONSPIRACY DEAD LOCK	399F
CYBERCON 3	299F
DEMONIAC	299F
F 14 TOMCAT	359F
FALCON V 3.0	349F
GAZZA 2	269F
GUNSHIP 2000	399F
KILLING CLOUD	299F
MAD TV	249F
MAGIC CANDDLE 2	299F
MEAN STREETS	299F
RBI 2	299F
RIDERS OF ROHAN	349F
RULES OF ENGAGEMENT	299F
SECRET WEAPONS	349F
THE SEIGE	299F
THUNDERJAWS	299F
VAXINE	249F

PC GOLD HITS (5P 1/4 ET 3P 1/2) 149F
 + Bruce Lee (Arts Martiaux)
 + World Class Leader Board (Golf)
 + Ace of Aces (Avion)
 + Infiltrator (Arcade)

POWER CRASH (3P 1/2) 199F
 + Out Run (Arcade)
 + Thunderblade (Arcade)
 + Forgotten Worlds (Arcade)
 + Strider (Arcade)
 + Last Duel (Arcade)

EPYX ON PC N 2 (5P 1/4) 99F
 + Street Sports Basketball
 + World Games
 + Impossible Mission N° 2

5 pouces 1/4

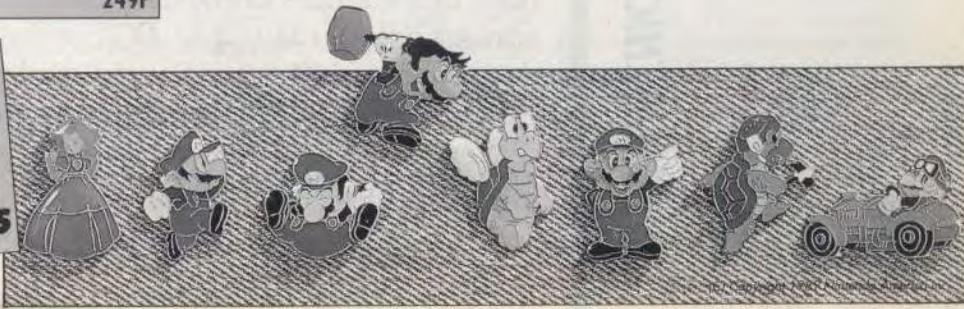
STRYX (Arcade)	99F
MUDS (Sim. de Sport)	99F
BLOCK OUT (Tétris 3D)	99F
OPER. HARRIER (Sim. de vol)	99F
WONDERLAND (Aventure)	99F
LOST PATROL (Avent. Graph.)	99F
MURDER (Enquêtes policières)	99F
NIGHTBREED ACTION	99F
MONTHY PYTHON (Plateforme)	99F

3 pouces 1/2

STRYX (Arcade)	99F
WONDERLAND (Aventure)	99F
SNOWSTRIKE (Arcade)	99F
MUDS (Sim. Sport)	99F
MURDER (Enquêtes policières)	99F
BLOCK OUT (Tétris 3D)	99F
VOYAGEUR DU TEMPS (Avent.)	99F

3D CONSTRUCTION KIT	499F	FINAL BATTLE	249F	OPERATION STEALTH	299F
4D SPORT BOXING	299F	GENGHIS KHAN	399F	Opération stealth (256 coul.)	349F
4D SPORT DRIVING	299F	GOLDEN AXE	299F	PREHISTORIK	269F
BACK TO FUTURE 3	249F	IMPERIUM	299F	RICK DANGEROUS 2	249F
BANDIT KINGS	349F	KICK OFF 2	299F	SILENT SERVICE 2	349F
BILLIARD SIM.	299F	KING QUEST TRIPLE PACK	449F	SORCERERS	299F
BUDOKAN	249F	LHX ATTACK CHOPER	399F	SPIRIT OF EXCALIBUR	349F
CHAMPION OF THE RAJ	249F	LIFE AND DEATH 2	299F	SUPREMACY	349F
COUNTDOWN	299F	LINKS BOUNTIFUL	159F	ULTIMA VI	299F
CRIME WAVE	299F	LINKS FIRESTONE	159F	WING COMMAND. DISC 1	149F
DE LUXE PAINT 2 Français	985F	M1 TANK PLATOON	399F	WOLF PACK	349F
ELITE +	349F	MEGATRAVELLER 1	349F	WARLORD	299F
F15 N2	349F	MIG FULCRUM 29	399F		
F19 STEALTH FIGHTER	385F	MURDER	249F		

Collectionnez les PIN'S "Mario" !
 1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches



Chicago 91 players' paradise!



And the evil wizard Saruman
also wants the ring for his own.

Lord of the Rings II :
The Two Towers
vous replonge dans le
monde merveilleux de
Tolkien. Cet épisode
combine épopée et
aventure en petits
groupes. La
présentation est
superbe mais on ne peut
encore juger du jeu lui-
même, trop peu avancé.

CES DE CHICAGO

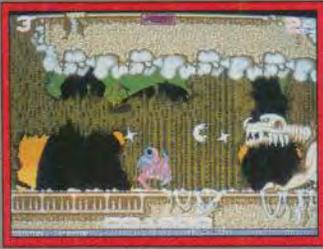
tions parfaites. Quelle machine préférer ? *Banana San* esquisse une rapide réponse dans les pages qui suivent et vous invite surtout à vous reporter à notre match comparatif dans le prochain numéro de *Consoles +*. Du côté des nouveaux projets, Atari annonce très confidentiellement l'arrêt du projet *Panther*... qui cède la place à la *Jaguar*. Retenez bien ce nom : si cette console voit le jour, ce sera une (tenez-vous bien) 64 bits ! De son côté, Nec laisse entendre que la *Super GrafX II* pourrait bien arriver plus tôt que prévu. Et l'on murmure que Sony, voire d'autres grands, très grands constructeurs japonais pourraient bien entrer dans la bagarre avec leurs propres consoles à base de CDI d'ici à l'an prochain... Ça va chauffer ! Sur le front des micros, pas de nouvelles machines mais des jeux, de très beaux jeux. L'Atari ST est hélas mort aux Etats-Unis (sa survie dépend maintenant des éditeurs européens), l'Amiga tire bien son épingle du jeu et le PC confirme toujours davantage sa suprématie : la qualité des softs est éblouissante. Les amateurs de jeux de rôle, d'aventure ou de simulateurs en tous genres apprécieront certainement...

Le Consumer Electronic Show de Chicago vient de fermer ses portes, et c'est bien dommage ! Croyez-nous, nous serions volontiers restés aux USA un peu plus longtemps tant le nombre de nouveautés, la qualité des jeux (en particulier sur micros), les annonces de nouvelles machines font du CES un véritable paradis pour joueur. Evénement numéro 1 : le lancement officiel aux USA de la *Super Famicom*. *Super Ghouls'n Ghosts*, *Super R-Type*, *Super Adventure Island II*, pour ne citer que les meilleurs titres, valent à eux seuls l'achat immédiat d'une SFC. Du côté *Mégadrive*, *Sonic*, *Fantasia*, *Duck Tales* mettent l'accent sur la beauté des graphismes et les anima-



Vengeance of Excalibur.

Ordinateur : la qualité au rendez-vous



Infiltrator.



Planet Side, sur FM Towns.



Gateway to the Savage Frontier.



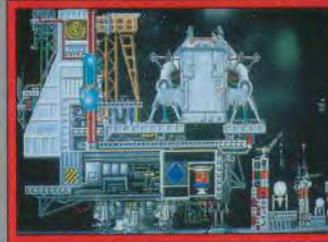
The Ancient Art of War in the Skies.



Strike Commander : un simulateur de vol qui s'annonce excellent.



Star Trek combine pilotage spatial et exploration planétaire.

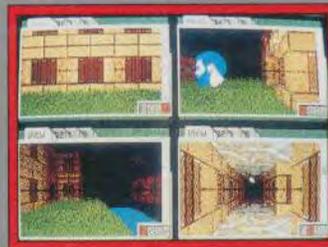


Planet's Edge.

Outre les logiciels console, Disney présentait *The Rocketeer*, un impressionnant « simulateur de vol » avec combats aériens, plutôt axé sur l'arcade que sur la simulation, avec graphismes VGA 256 couleurs et une animation fluide à souhait. *Hare Raising Havoc* vous met dans la peau de Roger Rabbit, pour une aventure animée.



Crazy Cars III.



Un des nouveaux jeux Psygnosis.



Conan the Climber : une aventure-rôle très variée.

Le Consumer Electronic Show, qui s'est tenu au début du mois de juin, a célébré la consécration du phénomène console. Le marché du jeu vidéo américain semble passé définitivement des ordinateurs aux machines de jeu spécialisées. La suprématie de ces dernières était écrasante, tant par le nombre de jeux proposés que par la surface et le nombre de

stands qui leurs étaient réservés. Le grand événement du show a été la commercialisation de la *Super Famicom* aux Etats-Unis, rebaptisée pour l'occasion *Super NES*. Cette console était omniprésente dans le gigantesque « village » Nintendo. Pratiquement tous les éditeurs présentaient au moins un jeu pour la SNES, en plus de nombreuses

cartouches pour NES 8 bits et *Game Boy*, qui continuent tous deux à bien se vendre outre-Atlantique. Face à cette percée impressionnante, la *Megadrive* se défendait honorablement. Des titres prometteurs étaient présentés, dont *Street of Rage*, un jeu de combats de rue dans lequel deux joueurs peuvent participer simultanément, à la diffé-

rence de son concurrent sur SFC, *Final Fight*. *Batman*, de SunSoft, s'annonce également comme un hit en puissance. Trois bonnes adaptations de jeux d'arcade, *MERCS* de CapCom, *Alien Storm* de Sega et *Golden Axe II*, étaient également présentées. Enfin, dans la catégorie des jeux traités comme des dessins ani-

TILT JOURNAL

més, Sonic arrivait sans conteste en tête. Présent un peu partout dans le « village » Sega, il ravissait la vedette à Donald (*QuackShot*) et à Mickey (*Fantasia*). Sega, en le comparant à *Super Mario Bros* sur SFC, plus classique dans sa réalisation, espérait bien con-

vaincre les visiteurs de la supériorité de sa console. Ces futurs hits ont en commun deux caractéristiques : ils sont basés sur des personnages connus ou sur des jeux d'arcade fameux, et leur réalisation est particulièrement soignée.

Mais tous les jeux présentés pour MD étaient loin d'être de la même qualité. Dans le domaine des immondices sur cartouches, on peut citer *Swamp Thing* ou *Guardian Angels*. Tous les jeux présentés sur SFC étaient aussi de valeurs inégales, et des réalisations comme *Robocop II* d'Ocean ou encore *Dream TV* décourageaient tout achat d'une SFC.

Par contre, certaines cartouches étaient éblouissantes. Tirant réellement parti des qualités de la machine, elles dépassaient tout ce qui existe sur les autres consoles par la qualité des animations coprocesseurs et la palette de couleurs disponibles.

MD : la qualité

Quatre jeux se détachaient du lot. *Goemon Ganbatta* (ou la légende du ninja mystique) de Konami, *Super R-Type* d'Irem, *Super Adventure Island II* d'Hudson Soft et, enfin, le fabuleux *Super Ghouls'n Ghosts* (ou *Chomakai-Mura*). Les jeux remarquables étaient moins nombreux sur la SFC que sur la MD, mais ils étaient également d'une

qualité supérieure et beaucoup en étaient encore dans les premiers temps de leur développement, la console de Nintendo étant sortie bien après celle de Sega. Juste avant le salon, Nintendo a dénoncé l'accord qui le liait à Sony. Cet accord a permis à Sony d'acquérir la technologie SFC en échange de son savoir-faire en matière de CD-ROM. Nintendo a immédiatement remplacé ce partenaire indispensable par un autre géant de l'électronique grand public, Philips. La SFC aura donc bel et bien son CD-ROM. S ony semble désormais vouloir se lancer dans le marché des jeux vidéo. Il semblerait que cette société ait l'intention de proposer une console de jeux à base de CDI, comportant les chips spécialisés



Le fauteuil-joystick de Simulator.

Ordinateur : la qualité au rendez-vous



The Rocketeer : superbe.



Falcon 3 : rapide et varié.



Course de motos Psygnosis.



Wordtris.



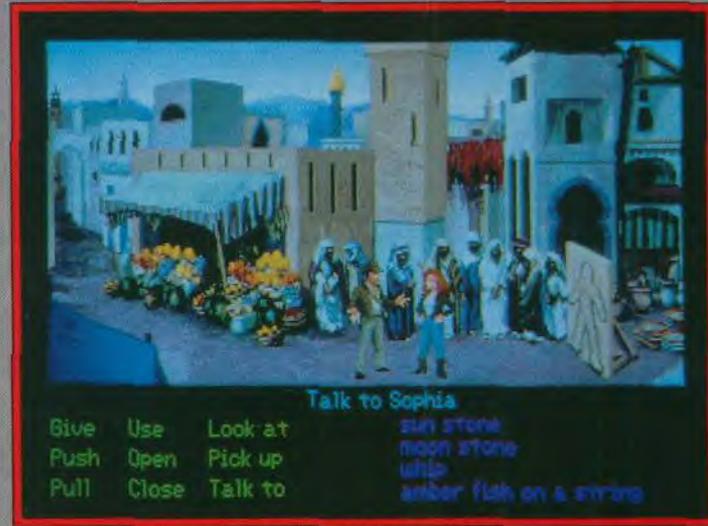
Might and Magic III : de nombreuses améliorations.



F-117 A, la « suite » de *F-19*.



Lost in L.A., d'Accolade.



Talk to Sophia
 Give Use Look at sun stone
 Push Open Pick up moon stone
 Pull Close Talk to whip
 amber flask on a string

Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

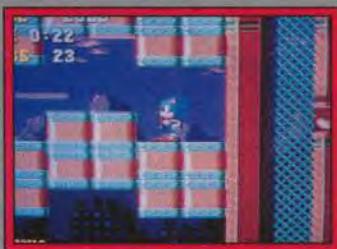
Les micros (PC haut de gamme) semblent rester hors de danger pour l'instant, malgré le raz de marée des consoles, dans le domaine des jeux d'aventure et de rôle évolués et des simulations en tous genres : simulateur de vol, économique, wargame, etc.

CES DE CHICAGO

CES, la consécration des consoles



Fantasia sur MD.



Sonic sur MD.



MERCS sur MD.



Super Adventure Island II sur SFC.



Alien Storm sur MD.



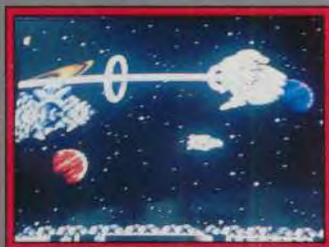
Quackshot sur MD.



Batman sur MD.



Dream TV sur SFC.



Super R-Type sur SFC.



Swamp Thing sur MD.



Super Mario Bros sur SFC.



Goemon Ganbatta sur SFC.



Streets of Rage sur MD.



Guardian Angel sur MD.



Golden Axe II sur MD.



Final Fight sur SFC.

que Nintendo a mis au point pour sa SFC. Sega, de son côté, ne s'endort pas. Le CD-ROM qui devait être disponible à la fin de l'année pour la MD a toutes les chances d'être prodigieux. Cet appareil combine un lecteur CD-ROM à un processeur 16 bits et des processeurs spécialisés (zoom, rotation) qui en font une « Gigadrive » !

Nec, enfin, ne paraît pas résolu à abandonner le marché. Il commercialisera prochainement une nouvelle console, la Core GrafX II et une plate-forme CD-ROM. Console Plus contient, à ce sujet, de plus amples informations ainsi que des dizaines de photos d'écrans de jeux et de previews. En dépit de l'écrasante majorité des consoles face aux ordina-

teurs, les logiciels micro présentés se défendaient fort honorablement. Toutefois, leur domaine d'action se limitait principalement aux jeux d'aventure et de rôle, aux simulations et aux jeux de réflexion. Ces jeux tournaient en majorité sur PC haut de gamme (386 rapide avec cartes VGA et son), en dehors de quelques rares Amiga et d'un seul ST.

Trois futurs hits

Le stand le plus accrocheur a été sans nul doute celui d'Origin. Ecran géant, son puissant et envoûtant, tout était prévu pour mettre en valeur les démos de trois jeux très porteurs. La démo de Wing Commander II était déjà

visible à l'ECTS (voir Tilt 91), mais on a pu aussi découvrir celle d'Ultima VII : The Black Gate, basée sur le même principe : synchronisation totale entre les digitalisations vocales et les mouvements des lèvres, accompagnés de mimiques faciales du meilleur effet. L'aventure elle-même combine une nouvelle méthode de création du monde qui permet un meilleur réalisme et des vues rapprochées de l'environnement, une interface souris très intuitive, des graphismes VGA 256 couleurs et la gestion des principales cartes sonores pour une bande son particulièrement travaillée. Un fantastique hit en perspective. Strike Commander est un nouveau simulateur de vol avec combat, qui

risque de faire une entrée remarquée si le logiciel est aussi fabuleux que la démo présentée. La combinaison 3D surfaces pleines, fractales et graphismes bitmap fournit des images d'une rare richesse servies par une animation alliant rapidité et fluidité. Le scénario est varié (6 avions et 20 campagnes) et le programme met à profit le mode VGA 256 couleurs et les principales cartes sonores du marché.

De son côté, Microprose n'a pas démérité non plus. Civilisation est une habile combinaison de wargame, et de simulation économique et politique, due à l'auteur de Railroad Tycoon, F-15 et F-19. Vous devrez canali-

Suite en page 124



LES PROGRAMMES GRAPHIQUES

Avec l'avènement de la norme graphique VGA, l'Amiga a perdu son monopole sur les programmes de dessin performants. Outre les programmes qui ont été inspirés directement des programmes Amiga, tel *Deluxe Paint*, apparaissent maintenant des programmes spécifiques.

Deluxe Paint 3 propose tout ce qui était dans *Deluxe Paint* pour Amiga, et bien plus. Capable de gérer tous les modes graphiques d'une vingtaine de cartes, il permet avec certaines cartes une résolution maximale de 1 024 x 768 en 256 couleurs. Il permet en outre de réaliser des animations de très belle qualité.

PC Paintbrush IV plus est sensiblement moins performant, mais on appréciera le travail sur les polices de caractères (ombrages, déformations) et la simplicité d'utilisation.

Autodesk Animator, moins performant pour ce qui est du dessin pur, ne reconnaît que l'affichage MCGA (320 x 200 en 256 couleurs). Principalement destiné à la création de présentations animées, il dispose d'une foule d'outils très performants.

De très nombreux autres programmes graphiques existent sur PC, mais leur prix ne les met pas à portée de toutes les bourses. Citons pour l'exemple *Corel Draw*, qui représente le *ne plus ultra* des programmes de dessin vectoriel. 150 polices de caractères vectorielles, des milliers de dessins fournis, des possibilités exceptionnelles et l'utilisation de Windows 3 font de ce programme le meilleur de sa catégorie. Son prix est en conséquence : plus de 6 000 F. Un programme pro pour les pros !

J.-L. J.

Jouez rusé, jouez PC

Les temps ont bien changé ! Le PC est désormais le micro qui offre les plus beaux graphismes, les plus belles animations, les bruitages les plus réalistes. Et attention ! Plus question de se cantonner à l'aventure et à la simulation. Le PC conquiert tous les genres. *Tilt* fait le point sur les atouts de ce futur leader des loisirs sur micro.

QUELLE CONFIGURATION PC POUR JOUER ?

Graphismes, animations, bruitages, le PC est désormais très bien armé. Mais encore faut-il investir dans un matériel suffisamment puissant... Pour profiter au mieux de votre machine, il faut que celle-ci possède les quatre atouts suivants : une configuration écran VGA, une carte sonore, un microprocesseur suffisamment rapide et un disque dur, même de petite capacité.

Graphismes : seul le mode VGA vous permettra de profiter réellement des jeux proposés. Tous sont désormais conçus pour exploiter ce mode graphique et seul le VGA peut concurrencer des décors Amiga par exemple. Le mode EGA est aussi intéressant, mais on ne découvrira pas avec lui les toutes dernières technologies PC (il suffit de jouer à *Jetfighter II*, testé en hit dans ce même numéro, pour s'en rendre compte !).

Animations : la qualité d'une animation dépend, d'une part de l'expérience des programmeurs qui la développent, d'autre part de la puissance et de la rapidité de votre PC. Pour retrouver la réelle souplesse des grands hits, un PC cadencé à 16 MHz donne déjà de très bons résultats. Avec un 386, on obtient des jeux plus souples et plus rapides que ceux que l'on connaît sur Amiga. C'est un critère de qualité indéniable !

Bruitages : si l'on aime jouer, impossible de se passer ici d'une carte sonore. Il existe différents modèles d'interface son : les car-

tes Ad Lib ou compatibles Ad Lib (la fameuse *Sound Blaster* par exemple) ou la carte Roland qui exploite les sons du petit expander MT32 de la même firme. Ces cartes sont malheureusement assez chères. Pourtant, jouer avec son PC sans de bons bruitages suffit parfois à briser tout l'intérêt de la partie. Il faut noter à ce propos que les softs PC développent plus de bruitages que de musiques d'accompagnement. Même pour les softs « actions », on soigne ici l'aspect simulation, au lieu de balancer de la musique ininterrompue comme il est de coutume sur beaucoup d'autres micros. Pour toutes ces raisons, la carte son me semble indispensable à toute configuration PC dédiée au jeu.

Capacité mémoire : en ce qui concerne le disque dur, c'est le

maillon le moins indispensable de la chaîne. Pourtant, si vous possédez ne serait-ce qu'un petit disque (5 Mo par exemple, on en trouve à des prix très bas), l'utilisation de la plupart des softs PC sera bien plus souple. Il vous faut enfin investir dans 640 ko de mémoire minimum. En effet, presque tous les grands titres développés sur PC utilisent au minimum 512 ko de mémoire, le reste étant nécessaire aux routines internes de la machine.

Quelques accessoires : les plus anciens joueurs PC avaient pris l'habitude de manier leurs programmes au clavier, faute de manettes et de gestion joystick convenables. Mais là encore, tout a changé. Il existe désormais de très bons joysticks PC, aussi fiables et agréables que ceux destinés aux ST ou Amiga. Plus important encore, on trouve dans les softs les plus récents un réglage très efficace de la manette (recalibrage, zone neutre, sensibilité des déplacements horizontaux et verticaux). Il est désormais possible de jouer aussi souple sur PC que sur Amiga ! Le portrait robot de cette configuration idéale est maintenant tracé. Reste à s'intéresser à son prix de revient. Bien sûr, on dépasse encore très largement ici le coût d'achat d'un Atari ST, d'un Amiga ou d'une console, tous connectables à un téléviseur. Sur PC, il faudra acheter un moniteur spécial. Les prix de telles configurations avoisinent les dix mille



Topstar PC, un joystick PC ludique !

OFFRE SPECIALE

**ECONOMISEZ 209 F
ET RECEVEZ
UN REVEIL MALIN***

* C'est un réveil et c'est aussi une
calculatrice. Etonnant, non ?



TILT

MICRODISIRS

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à TILT pour un an. Je recevrai donc les 12 prochains numéros (dont un double et un spécial) ainsi que l'astucieux réveil-calculatrice pour 229 F seulement au lieu de 438 F, soit 209 F d'économie. J'ai bien noté que le réveil-calculatrice me sera expédié dans un délai de 6 semaines, après l'enregistrement de mon règlement.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

- Je joins dès à présent mon règlement à l'ordre de TILT par:
- Chèque bancaire Chèque postal
- Je préfère régler par Carte Bleue (CB) dont voici le numéro:

Date d'échéance: _____

Signature indispensable

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, acquérir séparément le réveil-calculatrice au prix de 120 F, chacun des 10 numéros de TILT au prix de 25 F, le numéro double au prix de 29 F et le numéro spécial au prix de 39 F.

Tarif valable pour la France métropolitaine.
Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

TILT

MICRODISTRS

PROFITEZ VITE DE CETTE OFFRE SPECIALE

- ➔ 10 numéros de TILT
- ➔ + 1 numéro double
- ➔ + le guide Jeux & Micros
- ➔ + le réveil-calculatrice

229 F seulement
au lieu de 438 F,
soit une économie de 209 F.

Cette carte d'abonnement est à renvoyer à:

TILT
LIBRE REPONSE N° 4375
75742 PARIS CEDEX 15

POUR VOUS...

UNE CALCULATRICE HAUTE PERFORMANCE

En plus des 4 fonctions classiques, votre calculatrice vous donne en temps réel toutes les racines carrées et tous les pourcentages que vous recherchez.

Simple d'utilisation, sa mémoire infailible stocke tous vos résultats pendant vos opérations courantes et vous les restitue d'une simple pression:



UN REVEIL ASTUCIEUX...

Programmez votre heure et il vous réveillera en douceur au moment où vous le désirez. Malin, vous vérifiez l'heure programmée d'une simple pression... et il s'éclaire dans le noir grâce à sa lumière intégrée!



IL VOUS SUIVRA PARTOUT!

Pratique, vous refermez votre réveil-calculatrice et il a le look d'un mini ordinateur portable. Résistant, vous l'emporterez avec vous dans votre poche. Il sera toujours prêt à vous rendre service, pour de longues années.



**POUR RECEVOIR VOTRE REVEIL-CALCULATRICE,
ABONNEZ-VOUS VITE!**

francs. Ce qui reste le plus onéreux à l'achat, ce sont les configurations VGA et les cartes son par exemple (près de 3 000 F pour la *Game Blaster*, c'est dur). Fort heureusement, les prix sont à la baisse et il existe une étroite concurrence entre tous les constructeurs de compatibles PC. Faites jouer cette concurrence et contactez un grand nombre de revendeurs : vous serez surpris des différences de prix constatées.

PC, LA LUDOTHEQUE IDEALE

J'ai choisi de vous présenter ici les logiciels incontournables du frisson PC, les jeux sans lesquels ma vie ne serait qu'un long fleuve tranquille !

Action : Non, je ne vais pas vous assurer que le PC est, dans ce domaine, à la hauteur d'une console seize bits ou d'un Amiga. Mais quand même, il faut que vous vous essayiez aux titres suivants pour comprendre que l'avenir PC/action est plutôt rose !

Disc (Tilt n° 90) : rarement un sport futuriste fut aussi bien rendu sur PC. L'originalité du scénario est très bien mise en valeur par la mise en scène. Un must ! *Die Hard (Tilt n° 77)* : le premier aventure/action qui offre des personnages aussi grands, des animations aussi réalistes. Génial !

Wing Commander (Tilt n° 83) : un shoot-them-up 3D qui vous fera comprendre les qualités du VGA.



Ultima VI, l'un des meilleurs jeux de rôle sur PC, propose des graphismes accomplis.

Disc prouve que le PC est définitivement conquis par les jeux d'action.



Flight Simulator IV, le plus ancien jeu PC, suit l'évolution de la machine.



Crime Wade (Tilt n° 86) : l'un des premiers beat-them-all aussi captivants sur PC que sur ST ou Amiga.
Alpha Waves (Tilt n° 84) : pour

un mélange d'action et de réflexion, paysage 3D à perdre la tête.

Blood Money (Tilt n° 76) : ancien, mais tellement prenant.

LES JEUX DE ROLE

Outre les jeux d'aventure et les simulateurs, le PC dispose d'une des plus belles bibliothèques de jeux de rôle. C'est d'ailleurs sur cette machine que le chemin parcouru est le plus perceptible. *Wizardry* proposait un affichage CGA 3D vectoriel et *Ultima I* ne permettait de contrôler qu'un unique personnage vu de dessus... Aujourd'hui, *Ultima VI* ou *Eye of the Beholder* utilisent à fond l'affichage VGA, la gestion des personnages a gagné en profondeur et les jeux approchent la perfection.

Les meilleurs : *Ultima VI (Tilt n° 78, p. 119)*. En attendant le septième épisode de la série, *Ultima VI* est ce qui se fait de mieux question complexité et étendue des territoires. Un 386 à 25 MHz VGA est un minimum pour pouvoir en tirer pleinement parti. *Eye of the Beholder (Tilt n° 90, p. 104)*, proche de *Dungeon Master*, utilise parfaitement l'affichage VGA et est un must pour les amateurs de jeux de rôle. *Bard's Tale III (Tilt n° 86, p. 109)*, malgré son affichage EGA, est lui aussi un très

bon jeu. En revanche, sa difficulté le réserve aux spécialistes du genre. *Savage Empire (Tilt n° 87, p. 115)*, très proche de *Ultima VI* pour ce qui est de l'interface, s'en différencie par son scénario « Burroughien » et son humour omniprésent. Citons enfin la série des jeux SSI, qui reprend fidèlement les règles de AD&D. Les plus intéressants sont *Pool of Radiance (Tilt n° 78)*, *Curse of Azur Bonds (Tilt n° 73)* et, surtout, l'excellent *Champions of Krynn (Tilt n° 81, p. 126)*. J.-L. J.

Aventure : c'est l'un des domaines chéris de cette machine. Les plus belles aventures sont désormais développées en premier sur PC.

Lord of the Ring (Tilt n° 88) : pour les passionnés de Tolkien, une saga très bien mise en scène et qui respecte à la lettre le fameux *Seigneur des Anneaux*.

King Quest V (Tilt n° 88) : ou le plus abouti des softs Sierra... Pour les amateurs d'aventure animée, un programme VGA/Carte son à ne plus quitter son micro.

Countdown (Tilt n° 89) : cette aventure illustre très bien la suprématie PC en matière de mise en scène. Gros plans, animations géniales, personnages de grande taille, parfaite jouabilité icône, du jamais vu qui n'est disponible que sur PC...

Simulation : la force tranquille du PC. 386, VGA, carte son et joystick, il faut une configuration optimale pour profiter de : *Jetfighter II (Tilt n° 92)*. Lisez le hit de ce même numéro, jamais un autre micro ne vous avait donné ça !

Flight Simulator IV (Tilt n° 90), sur PC bien sûr, toujours leader du pilotage « réaliste ».

F29 (Tilt n° 92). Essayez la souplesse de ce combat aérien arcade. C'est du jamais vu, mieux que le jeu Amiga !

LHX Attack Chopper (Tilt n° 78), en attendant *Gunship 2000* (bientôt disponible, et sur PC encore une fois), le simulateur d'hélico dont je ne me passe plus.

Stratégie et réflexion : *Pipe-omania (Tilt n° 79)* et *Welltris (Tilt n° 83)* se partagent mes soirées, quand je ne joue pas aux échecs sur *Chess Simulator (Tilt n° 84)*. Enfin, *Life and Death II (Tilt n° 88)* est pour moi l'un des softs les plus originaux de l'année, superbement réalisé sur PC.

Sport : mes préférés sont *Links (Tilt n° 89)* pour le Golf et *Kick Off II (Tilt n° 88)* ou *International Soccer Challenge (Tilt n° 86)* pour le foot.

Cette courte liste est, bien entendu, non exhaustive, et notre guide de fin d'année dévoilera bien plus de grands hits que ceux que j'ai voulu citer ici. La course au Tilt d'Or place les versions PC en très bonne position, si l'on exclut bien sûr les domaines purement « action » dont les consoles restent, et resteront, les reines.

Olivier Hautefeuille



Le PCW s'offre un scanner sous la forme d'un fax fabriqué par... Amstrad.

Pas de constructeurs, cette fois-ci. Les exposants sont constitués de groupes proposant des logiciels du domaine public, de petites sociétés qui cherchent à se faire connaître – éditeurs ou inventeurs de gadgets – et, pour une grosse partie, de revendeurs qui proposent de tout, pour tous, et à tous les prix. Car le Computer Shopper Show est en fait une grande foire de l'informatique qui permet à nos voisins britanniques de s'approvisionner en consommables et autres matériels micro (voir *Tilt* n° 88). Les marques qui sont la raison d'être de ce salon – Atari et Commodore – n'étaient pas présentes et même Amstrad (qui d'habitude se faisait représenter par son groupe d'utilisateurs) a boudé le salon. Mais l'organisateur serait sur le point de signer avec Atari pour une participation à la prochaine édition, plus importante, prévue à Noël...

Autre constatation par rapport à l'édition hivernale : la présence bien plus importante du PC. Les revendeurs ne se battent plus pour offrir du ST ou de l'Amiga à moins de 3 000 francs, mais pour des configurations PC à couper le souffle. Exemple : le PC 386 cadencé à 25 MHz de Kamco. Equipé d'un disque dur de 40 Mo, de deux lecteurs de disquettes, d'un moniteur couleur Super VGA, d'une carte Super VGA de 1 Mo, de 4 Mo de RAM, de 2 ports série en stan-

dard, la bête se négocie à un prix inférieur à 12 000 francs ! C'est un signe des temps. Autre promotion : le vieux portable Amstrad PPC 640. Avec deux lecteurs de disquettes, un modem et un très bon clavier, il est cédé au prix de 2 800 francs. En supposant qu'on lui adjoigne un « bac-klit », afin de rétro-éclairer l'écran (ce dernier n'étant pas d'une qualité extraordinaire) le PPC est sans conteste une très bonne affaire, surtout à ce prix. Chez Condor, l'importateur anglais du Super Charger et du Spectre GCR, on pouvait enfin découvrir la troïka annoncée voilà plus d'un an et demi déjà. Il s'agit d'une unité centrale style « tower » qui inclut Super Charger et Spectre GCR. Un micro-processeur 286 cadencé à 16 MHz gère l'émulation PC. Une application sur PC peut tourner en même temps qu'une autre sur ST et l'on



◀ Troïka : un « tower » Atari ST émulant Mac et PC AT...



▲ Le ST en stéréo ? Oui, grâce à Playback de Microdeal.

▼ Le Compulink s'adapte aux impératifs de la Péritel.



PC: les Anglais aussi

L'édition printanière du Computer Shopper Show s'est déroulée du 10 au 12 mai à l'Alexandra Palace de Londres. L'organisateur, Blenheim, n'a vraiment pas lésiné sur les moyens pour attirer les foules dans sa caverne d'Ali Baba. Il a investi près de 30 000 livres en publicité télévisée !

passer de l'une à l'autre par une combinaison de touches. Quant à l'émulation *Macintosh*, elle s'utilise indépendamment. Des partitions distinctes doivent être créées pour *Macintosh* et pour *ST/PC*. L'essai que j'ai pu faire de *Word* pour *Mac* était convaincant. Accompagnée d'un clavier de *Mega ST*, d'un disque dur de 110 Mo, de deux lecteurs de disquettes haute densité (3,5 et 5,25 pouces) et d'un moniteur haute résolution, la machine est proposée au prix de 30 000 francs.

Le freeware est toujours à la mode !

Côté logiciels, la tendance est, comme d'habitude, au domaine public sur *ST*, *Amiga* et *PC*. On constate également un nombre important de logiciels éducatifs sur... *Archimedes*. Mais ce sont les logiciels musicaux qui apportent le plus d'innovations. *New Dimensions* offre une nouvelle version, appelée *Turbo*, de

Le PC marche bien Outre-Manche mais les extensions présentées sont sur ST et Amiga

son échantillonneur stéréo pour *Amiga*, *TechnoSound*. La version *ST*, quant à elle, ne devrait pas sortir avant septembre, pour des raisons de droits liant *Jon Wheatman*, son auteur, avec *Mandarin Software*. Par contre, deux cartouches rendant la *ST* stéréo sont présentées : *The Monster Stereo Cartridge* et *Playback*, respectivement commercialisées par *MPH* et *Microdeal*. La première s'utilise avec *TCB Tracker* et la seconde avec *Quartet Stereo*, qui fonctionnaient déjà tous deux sur *STE*.

Amor, autrefois connue pour ses programmes en ROM pour *CPC* et maintenant pour ses versions *PC*, *ST* et *Amiga* de son traitement de texte, *Protext*, vient de mettre sur le marché *Prototype* pour *CPC*. Ce petit utilitaire, compatible avec la plupart des imprimantes matricielles et des traitements de texte sur *CPC* permet d'égayer avantageusement les sorties imprimante par l'adjonction de nouvelles polices, dont certaines en langues étrangères. On peut même imprimer un texte à l'envers. Enfin, signalons une application intéressante

sur le stand de *Creative Technology*, spécialisé *PCW*. Il s'agit de l'utilisation d'un fax - de marque *Amstrad* en l'occurrence - en guise de scanner. Les images sont récupérées sur *PCW* puis ressorties sur *HP DeskJet*.

Terminons notre traditionnelle visite par de surprenants gadgets, sans conteste l'un des points forts de nos amis d'Outre-Manche. Chez *Piramex*, une toute jeune société, on découvre un objet fort utile. Il s'agit, comme le nom de la compagnie le laisse supposer, d'une petite pyramide en plastique. C'est la solution pratique au nettoyage de votre ordinateur encrassé. Sur le côté, une petite trappe laisse échapper un morceau de tissu prédecoupé et imbibé d'un produit nettoyant. On en tire un petit morceau et nous voilà partis à la chasse à la saleté du micro et de l'imprimante. Un petit index en plastique est même prévu pour accéder à des endroits difficiles (entre les touches du clavier par

exemple). Quand vous avez fini, au lieu de ranger la pyramide bêtement dans un tiroir, vous vous en servez comme presse-papiers ! L'intérêt est d'avoir sous la main et en permanence tout le nécessaire sans avoir à chercher la bouteille d'alcool dans le placard, les coton-tiges dans la salle de bain, etc. Le fabricant assure une durée de vie d'au moins six mois et précise qu'il existe des recharges, ce qui est bien plus économique.

Nettoyer, classer : le nouveau mot d'ordre ?

Le prix de l'objet est à peine supérieur à 100 francs et celui de la recharge inférieur à 50 francs. A signaler que le fabricant recherche un importateur ou des distributeurs en France. Une autre jeune société, *The Sticker Factory*, propose pour 30 francs un jeu d'étiquettes pour disquettes. Quatre couleurs ont été choisies et vous disposez de douze étiquettes dans chaque couleur. L'intérêt ? Vous obliger à organiser vos disquettes et ceci harmonieusement. Une couleur

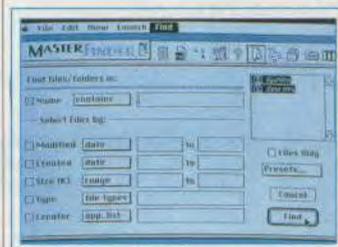
pour les jeux, une pour les utilitaires, etc. Une carte-référence vous invite à y reporter les numéros de disquettes que vous venez de classer. Et quand vous rachez un jeu (d'étiquettes), vous êtes assurés de retrouver les mêmes couleurs et les mêmes formats.

Chez *System Insight*, on admire les sorties imprimantes couleur réalisées sur *HP DeskJet* et grâce aux cartouches couleur vendues 400 francs environ.

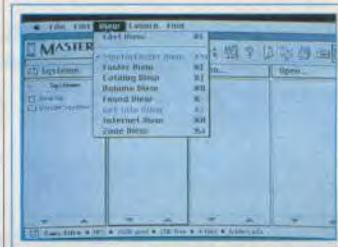
Nous avons rencontré lors d'une visite au *All Formats Computer Fair* (voir *Tilt* n° 89), *ECA*, un fabricant de meubles bien pratiques qui avaient la particularité de cacher tout l'équipement micro après utilisation. Une nou-

veauté à leur catalogue : le meuble double. Vous pouvez y installer une imprimante laser et deux unités centrales. Deux bras se tendent de part et d'autre pour soutenir un moniteur. Ainsi, votre bureau qui jouxte ce meuble n'est encombré que par le clavier. Très utile pour les postes de travail, mais aussi pour les furieux comme *Acidric* qui disposent d'un véritable musée de la micro... Ainsi s'achève la troisième édition du *Computer Shopper Show*, la première de printemps. La prochaine édition est pour Noël, au centre de conférences de *Wembley*. Ce sera l'occasion de faire notre shopping hivernal. David Téné

MasterFinder



Modifier les attributs est très simple.



View permet de configurer la liste.

Finis vos problèmes de gestion de fichiers sur Mac : *MasterFinder* est capable de gérer disques durs et disquettes. Une vue générale du réseau est aussi possible si vous utilisez un câble *LocalTalk*, mais les manipulations de fichiers resteront le travail d'un logiciel spécifique de partage des données.

Vous n'arrivez plus à retrouver vos petits sur votre gros disque dur ? Une fonction enregistrant le catalogue permet une recherche de fichiers ultrarapide acceptant plusieurs critères tels que la date de création ou la taille ou/et le type.

MasterFinder possède, entre autres fonctions, la modification

des attributs fichiers et dossiers, la visualisation arborescente et le décompactage de fichiers. L'un des points forts de ce logiciel est sa possibilité d'être activé à tout moment à partir du menu *Pomme* et de permettre l'exécution d'une application.

Pour ce qui est des points faibles, la documentation est très légère et s'adresse à des personnes déjà bien familiarisées avec le *Macintosh*.

MasterFinder fonctionne sur tous les *Macintosh* possédant un disque dur et le *Système 6* ou plus. Dommage que son éditeur ne le vende pas un peu moins cher (disquette *Arobase* pour *Mac*). Christophe Couasnard

TILT ET CONSOLES : C'EST ENCORE PLUS

Début juillet, une nouvelle publication sera mise en place dans les kiosques de France et de Navarre. Son nom : *Tilt Console Plus*. Bref, C+ et au menu 164 pages dédiées aux consoles de jeu. Avec, en prime, des dizaines de trucs pour améliorer vos scores, des centaines de P.A. gratuites, des tests complets et commentés par des spécialistes et, bien entendu, des news exclusives...



WinRix sous Windows : multifenêtrage et haute résolution.

Le coût du RIX

Avec les cartes graphiques, le PC devient un outil très concurrentiel en matière de DAO. Reste le problème du soft...

Seize millions de couleurs sous Windows 3, ça vous tente ? La société française FMVP, créée par deux anciens de chez Commodore, propose la version Windows 3 de *ColorRIX*. Développé par la société RIX Softworks, *WinRIX* exploite pleinement toutes les potentialités des principales cartes du marché : EGA, VGA, super VGA ou encore la future norme d'IBM, XGA... Travaillant en mode vectoriel pour les tracés graphiques et le texte, il sait éditer, sous Windows 3, des images en 32 000 ou 16,8 millions de couleurs sur un moniteur VGA. En fait, *WinRIX* n'intègre pas seulement les fonctionnalités de *ColorRIX*, mais aussi celles de *ScanRIX* et *TRIX*, également conçus par RIX Softworks. Il utilise des menus déroulants pour les choix principaux et des boîtes de dialogue pour les choix secondaires. Des filtres de traitement sont intégrés pour l'augmentation du piqué, l'adoucissement de l'image, son assombrissement et son éclaircissement, l'estompement des contours, des effets de flou et des changements de teintes... Il reconnaît également les scanners couleur Ricoh, Sharp et Epson. La mémoire vive requise s'élève à 2 Mo.

Le prix est tout de même supérieur à 7 000 francs TTC et François Pommeret, le directeur technique de FMVP, explique la

différence de prix avec la version américaine par les inévitables coûts de traduction, mais aussi par l'ajout d'un module qui n'existe pas dans la version américaine « de façon à contrer l'import parallèle ». Par ailleurs, des « bundles » associant *WinRIX* à différentes cartes graphiques sont annoncés. David Téné

Clignotant interdit

L'Amiga a de nombreux modes graphiques, dont le HAM, qui permet l'affichage de 4 096 couleurs simultanément. Malheureusement, cet affichage est entrelacé, ce qui signifie que les lignes sont affichées une fois sur deux. Cela provoque un scintillement de l'écran très désagréable, qui interdit toute utilisation prolongée sous peine d'y perdre la vue. L'Amiga 3000 dispose en standard d'un « Flicker Fixer », qui enlève ce scintillement et permet d'utiliser les plus hautes définitions sans scintillement, mais les Amiga 500, 1000 et 2000 en étaient jusqu'à présent dépourvus. Cette lacune est enfin comblée grâce au Flicker Master, un boîtier externe qui permet d'éviter ce tremblement de l'image et offre enfin aux graphistes en herbe une qualité d'affichage satisfaisante. Point noir : il est impossible de l'utiliser avec un moniteur Commodore classique. C'est avec un écran *Multisync* qu'il donnera les meilleurs résultats, et ce quels que soient la résolution et le mode graphique (jusqu'à 908 x 625 points). Il permet même l'overscan en

basse résolution. Cette extension se branche très simplement via un câble sur la sortie moniteur de l'Amiga et détecte automatiquement la résolution utilisée. Le prix, enfin, est très attractif : un peu plus de 1 500 F TTC (distribué par Bus Plus). Une aubaine pour ceux qui font du graphisme et qui ne veulent pas finir avec une canne blanche !

Jean-Loup Jovanovic

Le monde du silence



Pour la première fois en France, cinq éditeurs de logiciels ont décidé de venir en aide à l'association *Les enfants du silence* qui désire équiper d'appareils et de logiciels spécialisés les cent soixante écoles ouvertes aux enfants sourds ou malentendants. Cocktel Vision, Infogrames, Loricel, Novteck/Microïds et UbiSoft lanceront en juin une compilation nommée *Le Deuxième Sens* et regroupant les titres suivants : *Bubble Ghost*, *Freedom*, *Pick'n Pile*, *Pinball Magic* et *Superski*. L'ensemble des bénéfices réalisés par ce produit sera reversé à l'association. *Tilt* félicite les cinq sociétés pour cette initiative. La compilation sera disponible sur ST, Amiga, PC et CPC.

DEUX CONSOLES, UNE MANETTE...

Représentante des nouveaux modèles de joysticks proposés par Quickjoy, la *SG Fighter* en constitue le haut de gamme. Compatible avec les consoles 8 et 16 bits de Sega, elle offre une bonne prise en main. Les commandes tombent, en effet, bien sous la main et s'avèrent agréables. Le manche n'est ni trop dur ni trop mou et les ventouses tiennent très bien (prix : B).



Léo (Atari ST)

Micro Application édite un nouveau logiciel de DAO (Dessin assisté par ordinateur) sur ST, nommé *Léo* en souvenir de Léonard de Vinci pour sa richesse d'idées, son talent et sa peinture. A ce nom, on s'attend donc à voir



un logiciel, alliant dessin vectoriel et multitude de couleurs. Eh bien non ! Léo ne gère qu'un écran monochrome, petit détail qui n'est même pas précisé dans le matériel nécessaire. A propos de la configuration minimale, on peut lire 1 Mo de mémoire ; c'est en fait le strict minimum puisque cela ne permet que le charge-

ment du programme et le tracé d'un polygone...

Et lorsque la mémoire est pleine, un superbe message en allemand vient s'afficher. Comme quoi, il n'est pas si facile de renier ses origines... Par chance, l'écran suivant laisse apparaître un second message, en français cette fois-ci. Si c'était volontaire, on pourrait dire que c'est une bonne préparation pour l'Europe de demain. En fait, 2 Mo de mémoire sont obligatoires pour utiliser ce logiciel.

Afin de vous donner une idée de sa gourmandise en RAM, une fonction système vous renseigne à tout moment sur le nombre d'objets disponibles.

Mis à part ces petits problèmes, Léo ne possède pas moins de vingt-quatre fonctions graphiques dont le tracé d'un cercle, qu'il soit partiel ou complet, passant par trois points. Une fonction qui s'avère bien utile et que l'on rencontre trop rarement dans ce type de logiciel.

Pour modeler droites et cercles, 24 outils sont à votre disposition. Dans ce domaine, on ne peut que reprocher la venue d'un message d'erreur système peu clair, provenant sûrement d'un mauvais pointage.

Un groupe de fonctions de mesure permet de réaliser, automatiquement ou manuellement, toutes les cotes d'un dessin industriel. De plus, Léo possède un langage de macrocommandes et quatre bibliothèques de symboles : pneumatique et hydraulique, architecture d'intérieur, électronique et électricité. Il est regrettable que tous les symboles ne respectent pas la normalisation. Cela dit, leur quantité et la présence de plusieurs jeux de fontes nous incitent à la clémence.

Ce logiciel de DAO relativement bon marché (prix conseillé : 395 F) est idéal pour les amateurs mais il est à éviter par les professionnels.

Christophe Couasnard

l'éventuel recours à la fonction d'aide, permet de quantifier les progrès.

La musique d'accompagnement est jolie et l'ergonomie à la souris sans problème.

Colouring Book est un autre programme pour les enfants. Il leur permet de colorier quelques dessins simples se prêtant bien à ce genre de manipulation. Un modèle déjà colorié est fourni pour certains d'entre eux.

L'ergonomie à la souris est sans reproche mais, en revanche, la palette de coloriage limitée à douze couleurs aurait pu être étendue. Une petite musique accompagne le jeu.



Arcadia (Amiga).



Jungle Bungle (Amiga).

Amos : dompub en vue !

Un des reproches fait à l'Amiga par certains utilisateurs concerne la faible quantité de logiciels du domaine public offerts sur cette machine. En fait, c'est plutôt la diffusion qui pêche. La venue de freewares sous Amos changera-t-elle cet état de fait ?

Amos, ce superbe basic sur Amiga qui excelle pour l'animation et le bruitage, a permis la création de nombreux jeux diffusés en freeware. En voici quelques uns parmi les meilleurs.

Arcadia est un casse-briques tout à fait performant et agréable à jouer. Comme tous les casse-briques de la seconde génération, il dispose de bonus variés (raquette large ou collante, bombe tuant tous les aliens à l'écran, balle dure traversant les obstacles, etc.) ainsi que de créatures particulières, bloquant votre raquette temporairement si elles vous touchent. Les graphismes sont agréables, l'animation d'un excellent niveau et les bruitages « métalliques » parfaitement rendus.

Un éditeur de tableau est même offert, ce qui enrichit encore le programme. Arcadia est l'un des meilleurs programmes du lot et ne démérite pas face aux autres casse-briques.



Thingamajig : un jeu simple sous Amos destiné aux enfants.

Thingamajig est plus spécialement destiné aux jeunes enfants. Il leur propose vingt-quatre puzzles simples à reconstituer. Les dessins sont mignons et une aide peut être demandée à tout mo-

ment, pour voir l'endroit où s'insère la pièce. Les pièces sont de formes très diverses, ce qui évite toute méprise. Un système de score, basé sur la rapidité de résolution du puzzle ainsi que sur

Jungle Bungle, enfin, est un jeu d'aventure de bonne facture. Votre avion s'est écrasé dans la jungle et vous devrez réussir à survivre et à en sortir. Le scénario est assez classique : exploration soigneuse de chaque lieu et récupération des objets visibles et cachés. Vous devrez aussi faire preuve de logique et utiliser au



Thingamajig (Amiga).

mieux les possibilités qui s'offrent à vous. Ainsi, les gouttes d'eau qui tombent des arbres vous seront bien utiles pour remplir votre bouteille et éteindre votre soif. Les gra-



Colouring Book sous Amos : un livre électronique à dessiner.

phismes sont corrects et la plupart des écrans s'agrémentent de quelques animations accompagnées de bruitages. Le jeu se déroule intégralement à la souris grâce à un système d'icônes d'une grande clarté et très simple d'emploi.

Comme vous pouvez le constater, Amos est à même de générer des jeux de qualité, même dans le domaine de l'action où le basic ne paraît pas au premier abord être un langage de programmation suffisamment rapide.

Jacques Harbonn

Agent Système 007, the Windows killer

Résumé des épisodes précédents. Microsoft attaque avec Windows 3. Succès et réplique d'Apple. D'où la venue des Mac bas de gamme. Argument : c'est mieux et moins cher qu'un PC sous Windows, surtout avec le nouveau Système 7.

Le tant attendu Système 7 est enfin arrivé. Annoncé depuis deux ans, il réjouira tous les possesseurs de *Macintosh*, du *Plus* au *FX*, même si tous ne pourront pas utiliser la totalité de ses nouvelles fonctions. Ce nouveau système d'exploitation introduit une série de nouveautés.

La première transformation saute aux yeux : le Finder est devenu beau ! L'aspect 3D, accompagné de teintes dans les tons pastels, est une réussite. De plus, la société à la pomme a réussi à le rendre encore plus convivial. Il est maintenant possible d'ajouter une police de caractères ou un accessoire de bureau (petit utilitaire, accessible dans n'importe quel programme et logé dans le menu Pomme)

sans passer par l'utilitaire Font/DA Mover, mais par simple transfert d'icônes dans le dossier système. Le menu Pomme peut également contenir des « Alias ». Ces alias sont en fait des fichiers de 2 Ko qui contiennent le chemin d'accès d'un programme. Ainsi, si je possède le traitement de texte *Mac Write II*, qui est dans le répertoire *Traitement de texte* du dossier *Programmes*, je n'ai qu'à sélectionner l'alias *Mac Write II* pour lancer ce programme. Je n'aurai plus à ouvrir les répertoires et sous-répertoires jusqu'à ce que je le trouve. Gain de place (plus de fenêtres multiples qui encombrant l'écran) et de temps. En plus des habituels modes de présentation (par icônes, petites icônes...), on

peut visualiser ses fichiers et dossiers (nom que donne Apple aux sous-directories) sous forme hiérarchisée et arborescente.

La technologie TrueType est maintenant intégrée au système. Celle-ci est apparue il y a quelques mois lors de la sortie des nouvelles imprimantes Apple. Développée conjointement par Microsoft et par Apple, elle permet d'obtenir un lissage des polices de caractères (c'est-à-dire la disparition des effets d'escalier disgracieux) tant à l'écran qu'à l'impression.

Le Système 7 propose le premier système d'aide interactif disponible sur le marché. Le simple fait de pointer un élément à l'aide de la souris affiche une « bulle », semblable à celles qui sont utilisées dans les bandes dessinées, qui décrit l'élément en question et son mode d'emploi. Le partage des fichiers bénéficie de grandes améliorations. Désormais, tous les utilisateurs du *Macintosh* auront la possibilité de rendre leurs informations (fichiers, dossiers ou disques entiers) accessibles aux autres membres du réseau, sans avoir à se doter d'un serveur de fichiers dédié. Répandant aux normes AFP, le Système 7 peut communiquer avec les *Macintosh* équipés du Système 6.xx ou avec des

ordinateurs tournant sous DOS ou Windows. Multitâche, il permet de lancer une impression, de finir un calcul dans un tableur et de trier une base de données tout en travaillant sur un traitement de texte.

De la mémoire virtuelle ! Pas sur LC, Classic...

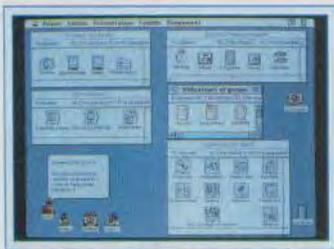
La mémoire virtuelle permet d'étendre les capacités mémoires du *Macintosh*. Elle permet de faire croire à un programme qui a besoin de beaucoup de mémoire (une quinzaine de Mo pour une application graphique, par exemple) qu'un ordinateur qui n'a que deux Mo en possède 16. L'espace libre sur le disque dur sera utilisé comme pseudo-RAM. D'autre part, l'adressage 32 bits est généralisé.

En 1984, le *Macintosh* introduisait le concept révolutionnaire du couper-coller. Apple a encore amélioré le concept avec la notion de publication et d'abonnement. Vous pouvez désormais répercuter des modifications d'un document dans un autre fichier qui lui est lié dynamiquement. Ainsi, imaginons que vous placiez des données issues d'une feuille de calcul au sein d'un trai-

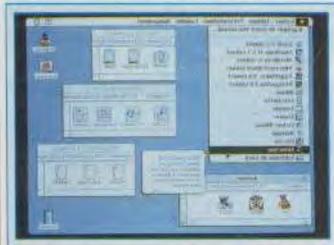
Des manettes pour ma NES

A gauche, la NI 5, une manette pour NES qui est directement inspirée de la SG Fighter. Elle dispose des mêmes avantages que cette dernière. Soulignons cependant que la fonction ralentisseur disparaît ici (prix : B). La N-Pro (à droite) offre rappel des boutons sur le socle, tableau de bord indiquant l'état de la manette et réglage de l'autofire (prix : B).





Système 7 : des icônes en relief.



Le menu « accessoire » du système 7. tement de texte. Si par la suite vous modifiez votre feuille de calcul dans votre tableur, la modification sera automatiquement répercutée dans votre fichier texte. Grâce à toutes ces améliorations, Apple continue à maintenir son avance (sauf peut être avec NeXT). Microsoft, avec Windows, a de nouveau quelques siècles de retard !

François Hermellin

CDTV : suite...

Nous avons fait un point sur le petit dernier de Commodore dans notre précédent numéro. Voici quelques informations supplémentaires sur les logiciels qui doivent accompagner le CDTV. Il est livré en standard avec cinq titres. Tout d'abord, le *Welcome Disc* met dans l'ambiance ceux qui n'ont jamais utilisé un micro. Puis on trouve *Le Code de la Route*, *LTV English* (un apprentissage de l'anglais avec différents niveaux), *Mind Run* (écrit par Pierre Berloquin, que les anciens connaissent bien pour ses applications sur *Apple II*), *Sim City* et *Music Maker*.

Nous avons regardé de plus près trois logiciels. Pour commencer, *World Vista*, de Applied Optical Media Corporation, est un atlas. On y trouve des informations sur la plupart des pays, dans toutes sortes de domaines, comme des paysages ou la prononciation de quelques mots dans la langue.

Time Table of Science and Innovation de Xiphias nous plonge directement dans l'univers des

sciences et des technologies. Ce qui caractérise ce titre, c'est sa programmation hypertext. La recherche d'un sujet se fait tout simplement en cliquant sur un mot grâce à la télécommande, et ceci à l'infini.

Enfin, pour conclure, quelques mots sur le jeu qui a retenu le plus notre attention : *Psycho Killer* de Delta4 Interactive, par ailleurs très bien équipé en matériel de développement pour CDI. Un jeu d'aventure, peut-être ; un thriller, certainement. Générique, ça commence... Vous êtes contraint d'arrêter le véhicule dans lequel vous vous trouvez. Vite ! A l'aide du curseur, vous vous ruez sur la pédale de frein, vous cliquez. Ouf ! La voiture s'arrête. Vous jetez un coup d'œil dans la boîte à gants et vous partez en courant. Dépêchez-vous, un maniaque armé d'une machette est à vos trousses... Voilà un titre qui ravira aussi bien les nouveaux acheteurs de CDTV que les possesseurs d'Amiga lorsque le lecteur de CD-ROM sera commercialisé...

David Téné

mande les plus complexes, chaque fonctionnalité ou chaque paramètre est expliqué et souvent illustré, en vue de faciliter au maximum une bonne compréhension.

De même, lorsqu'un point particulièrement difficile est abordé, un exemple est décrit afin d'éviter toute ambiguïté.

Pour mettre en pratique cet enseignement, plusieurs applications sont exposées telle que mise en page d'un livre, création d'une facture ou encore lettre standard.

Ce manuel, que l'on peut qualifier de référence, est prévu pour la version 3.10, mais est parfaitement utilisable avec la version 3.03 (les nouvelles fonctions étant bien signalées, seules resteront quelques légères différences de fonctionnement).

Un bon livre à un prix abordable qui développe et clarifie quelques points obscurs de la documentation livrée avec *Rédacteur 3*. (Le *livre du Rédacteur 3*, de Micro Application ; prix : 149 F).

Christophe Couasnard



Le livre du rédacteur 3

Les possesseurs d'Atari ST et STE connaissent bien le traitement de texte *Rédacteur 3*, qui s'est imposé grâce à ses nombreuses possibilités, sa convivialité et un prix abordable. Pour les aider à mieux utiliser ce logiciel, Micro Application édite un livre d'environ 300 pages. Du chargement aux séquences de com-

Kid's School

Vive les vacances ! D'accord, mais ce n'est pas une raison pour les passer en se faisant doré au soleil... D'autant plus que les éducatifs de de mois s'avèrent variés et de bien belle facture. Bref, des devoirs de vacances bien sympathiques en perspective.

Didact English : les trois piliers de l'anglais
J'entends d'ici les fidèles lecteurs de *Tilt* : « Mais elle perd la mémoire Brigitte ! Elle nous a déjà parlé de ce logiciel. Il y a longtemps, certes, mais tout de même ! » Eh bien je vous rassure tout de suite sur ma mémoire, elle est bonne, merci ! Mais le programme dont je vous parle aujourd'hui est une version largement revue et corrigée par l'équipe Colorado-Carraz Collection. Et, soit dit en passant, cette nouvelle monture vient d'être sélectionnée par l'Education nationale dans le cadre du dernier appel d'offre national, c'est vous dire ! Alors vous pouvez tout à



LES SCENARI DISCS



Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE
Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE
Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, compatibilité avec d'autres scénarii discs.

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scénarii discs.

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

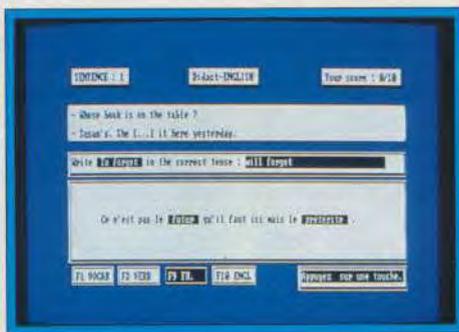
fait vous plonger ou vous replonger dans l'anglais grâce à ce logiciel qui vous propose trois types de travail : l'orthographe grammaticale, la concordance des temps et l'ordre des mots. Pour ce qui concerne les deux premiers modules (et je m'adresse là aux élèves de 5^e), on vous demande de choisir les notions que vous désirez aborder. Le travail s'effectue alors sur une série de dix phrases qu'il convient de compléter correctement en mettant le nom au pluriel, l'adjectif au comparatif ou au superlatif selon le sens de la phrase et le verbe au temps qui convient. Ceci pour le premier module, alors que le deuxième met l'accent sur la conjugaison. Mais dans les deux cas, un rappel de cours permet de se rafraîchir la mémoire, les réponses fausses sont analysées afin de mieux comprendre ses erreurs et des explications sont apportées pour guider la réponse. Des aides et un dictionnaire sont disponibles à tout moment, sans risque de pénalisation et les informations peuvent être données en anglais ou en français selon votre choix. De plus, ce programme très complet ne coûte pas cher. Autant de bonnes raisons pour le mettre dans votre logithèque (disquette Colorado-Carraz Collection pour Atari ST, compatible PC, Amiga).

Matière _____ anglais
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 16
Prix _____ C

Voyage à travers la France

Les vacances arrivent et ce logiciel tombe à point nommé si vous aviez décidé de visiter la France. En effet, si les cartes routières prennent moins de place, elles donnent également moins d'informations et présentent moins de confort d'utilisation. Avec *Voyage à travers la France*, vous disposez de plusieurs options qui vous permettent de découvrir l'Hexagone sous divers angles. L'option Atlas permet de visualiser des cartes et d'étudier les régions, les départements, les villes ainsi que l'hydrographie. Quel que soit le champ de vos investigations, vous découvrirez ou redécouvrirez les richesses géographiques de votre pays, tout en les situant sur la carte de façon précise. Dans tous les cas de figure, vous situerez géographiquement et discernerez la forme de l'endroit désiré en cliquant sur la

Didact English sur ST (photo 1). Voyage à travers la France sur Atari ST (photo 2).

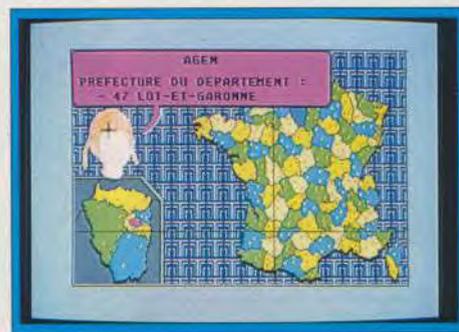


1

Alcantor sur Atari (photo 3). Application anglais sous ADI sur ST (photo 4).



3



2



4

zone avec la souris. Un deuxième clic permet d'accéder à quelques informations concernant ladite zone. Il est également possible de travailler à partir d'une liste alphabétique contenant les différents noms se rapportant à la carte étudiée. S'il est vrai que les cartes sont graphiquement bien représentées, qu'elles sont claires et précises, les informations manquent un peu de densité. Mais, en tout état de cause, ce logiciel constitue un bon entraînement de repérage sur une carte et, grâce à l'option Test, toute la famille pourra mettre à l'épreuve ses connaissances géographiques. Certains enfants découvriront peut-être ainsi que leurs parents ne savent même pas où se trouve Vierzon ou quelle est la préfecture de l'Indre-et-Loire ! (disquette Esat Software pour Atari ST).

Matière _____ Géographie
Contenu pédagogique — ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ n.c.

Alcantor

Après le célèbre Rody et son fidèle compagnon destinés aux plus petits, Troubadours ou l'aventure médiévale s'adressant aux enfants de 8 à 13 ans, Lankhor signe à présent une aventure palpitante pour les enfants de primaire. Transformé en monstre pour avoir affronté le sorcier, vous voici condamné à errer dans les couloirs d'un château ensor-

celé. Le seul moyen de retrouver l'apparence humaine consiste à acheter des sorts magiques. Mais voilà, plus facile à dire qu'à faire car, pour y parvenir, il vous faudra affronter une série de onze épreuves qui feront travailler vos petites cellules grises ! Calcul infernal, opération ensorcelée, lettres invisibles ou grilles diaboliques vous donnent un aperçu des épreuves proposées, faisant autant appel aux connaissances en calcul qu'en français. Mais mémoire, observation, astuce, réflexion et logique sont également mobilisées dans une farandole d'activités fort bien réalisées et parfaitement adaptées à la classe d'âge concernée. C'est ainsi que les enfants peuvent tester leur vitesse de lecture et la compréhension d'un texte, évaluer le temps qui s'est écoulé entre deux messages sonores, retrouver un mot dont les lettres sont mélangées, éprouver leur mémoire et, même, apprendre à reconnaître les notes de la gamme. L'enfant est intelligemment stimulé, il est actif en toutes circonstances et les activités proposées l'invitent autant à faire appel à la réflexion qu'aux connaissances acquises. Lankhor signe une fois de plus une œuvre originale et efficace (disquette Lankhor pour Atari ST).

Matière _____ pluridisciplinaire
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 18
Prix _____ C

ADI Application anglais

Je vous avais bien dit que vous entendriez encore parler de ce drôle de personnage et même dans plusieurs langues. Cocktail Vision tient bien sa promesse et accompagne effectivement tous les élèves de toutes les classes d'âge possibles. Cette fois-ci, ADI s'attaque à la langue de Sha-

CD-I: du neuf ?

Organisée par Philips peu avant le CES de Chicago, la deuxième conférence internationale sur le CD-I s'est tenue à Londres, les 29 et 30 mai. Invités : des huiles de Sony, Matsushita, Toshiba, AIM et Robert Maxwell himself. Quelques rares softs anciens ou pas finis ou d'un niveau d'interactivité sommaire. Une démonstration d'un lecteur CD-I « baladeur » de Sony. Annonce de la création d'un consortium formé de Philips et d'une myriade de sociétés japonaises. Annonce de la prochaine fourniture (en 1996 si tout va bien...) par Motorola d'un chip assurant l'essentiel des fonctions d'un lecteur CD-I. Bref, des annonces... Allez, une dernière pour finir. AIM annonce le portage de softs Nintendo sur CD-I.

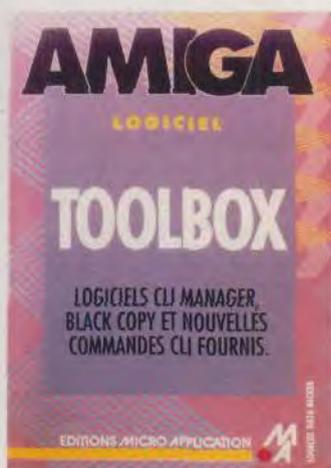
Charles-Dieter Imogène

kespeare. Alors, si vous avez projeté un petit voyage outre-Manche ou outre-Atlantique, ceci vous intéresse tout particulièrement et a *fortiori* si vous êtes en 4°. Ainsi qu'à son habitude, notre petit bonhomme ne perd pas son sens de l'humour et vous propose un guidage permanent dans votre travail. Comme chacun le sait, l'apprentissage d'une langue demande de l'entraînement et un tour d'horizon complet de la question. C'est chose faite et bien faite puisque cette application aborde un certain nombre de thèmes de façon toujours aussi ludique et graphique, avec aides appropriées et encouragements si nécessaire. Mais l'intérêt particulier de ce logiciel réside surtout dans les notions abordées et le travail proposé. En effet, outre les exercices sur la

grammaire et le vocabulaire (qui, soit dit en passant, sont tout à fait enrichissants), l'enfant peut également travailler sur l'accent tonique et la phonétique grâce à une série d'exercices très bien réalisés et qui lui permettent d'appréhender la « musique » de la langue. Il peut ainsi visualiser à quel endroit on accentue tel ou tel mot et, en attendant que les programmes de langue bénéficient d'une synthèse vocale appropriée, il semble important de ne pas faire l'impasse sur ce type de notion. Un grand bravo pour cette excellente application (disquette Coktel Vision pour Atari ST, compatible PC).

Matière _____ anglais
 Contenu pédagogique ★★★★★
 Intérêt _____ 18
 Prix _____ B
 Brigitte Soudakoff

Toolbox pour Amiga 500 et 2000



Les Editions Micro Application ont remarqué que le prix des logiciels était élevé et que, par conséquent, les utilisateurs préféreraient acheter des livres... C'est beau l'innocence, non ? De ce fait et fort de cette découverte, Micro Application vend, sous forme de package, une disquette contenant divers utilitaires avec leur documentation pour le prix d'un simple livre.

Il y a, comme dans toutes les boîtes à outils, un peu de tout, des gros et surtout des petits ustensiles.

Le plus important de ces utili-

itaires est *CLI-Manager* qui vous permet, à travers une interface conviviale, de procéder à toutes les opérations possibles sur fichiers et sur disques. Visualisation d'image, création d'icônes et destruction de virus sont aussi à votre disposition avec *CLI-Manager*.

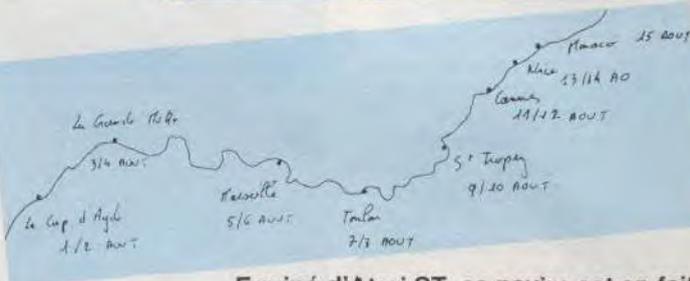
Un copieur universel, nommé *Black Copy*, vous permet d'effectuer vos copies de sauvegarde, un contrôle physique total des disquettes et une récupération des fichiers endommagés. On trouve aussi dans cette boîte magique 28 nouvelles commandes pour CLI mais qui sont, hélas, plus ou moins redondantes avec certaines fonctions des autres utilitaires.

Un package intéressant, surtout pour son rapport qualité/prix qui en séduira plus d'un.

Christophe Couasnard



Le module Disk Manager (Amiga).



Equipé d'Atari ST, ce navire est en fait une salle d'arcade itinérante. Ludomania – l'organisateur – s'est pour l'occasion associé à Ubi Soft, Atari et à notre serveur minitel 36-15 Tilt qui permet de gagner des entrées gratuites. A vos claviers !

Livres et micros

Au cœur des jeux PC : tous les trucs pour gagner

Ce livre essaie, au long de ses 250 pages, d'apporter des solutions aux problèmes que nous pouvons rencontrer dans les principaux programmes de jeux existant sur cette machine. *King Quest I à IV*, *Manhunter*, *Bard's Tale I et II* ou *Space Quest III* sont décortiqués pour notre plus grand plaisir. Les aides textuelles sont accompagnées de schémas et de plans, et quelques pokes et cheat modes parsèment le texte. Certains jeux sont décrits à fond, d'autres de façon plus superficielle. Malheureusement, tous sont assez anciens, et une bonne part du livre est réservée à des softs qui ne nécessitent nullement d'être expliqués (*Tetris*, *Elite*, *FS III*, *Chuck Yeager AFT*, *F19...*). Ce « remplissage » est assez étonnant, d'autant que le prix permettait une diminution du

nombre de pages... Les solutions des jeux d'aventure sont parfois succinctes, mais de nombreuses informations utiles vous aideront à finir certains jeux (*Au cœur des jeux PC : tous les trucs pour gagner*, par le Dr Raymond Wiseman, 79 F).

Le Grand Livre du Turbo pascal

Le Turbo pascal 6.0 est la dernière mouture du langage le plus vendu au monde. Principale nouveauté : il intègre une implémentation complète de la programmation objet. *Le Grand Livre du Turbo pascal 6.0* arrive quelques semaines après sa sortie.

Ce pavé de près de mille pages, prend le lecteur par la main afin de l'initier aux subtilités de ce langage. Il s'agit d'une refonte complète du *Grand Livre* précédent et non d'une simple remise à jour. Dans l'ensemble, ce livre est très bien écrit et structuré de façon claire et pratique.

L'éditeur (le même EDI du Turbo

Les graphistes

Suspendue pendant un long moment, voici donc le retour de la rubrique « Les graphistes du mois ». Rappelons que le but est ici de publier des œuvres réalisées sur micro par nos lecteurs. Il faut, pour participer à ce concours, nous faire parvenir vos dessins accompagnés du bon – présent dans le Tam Tam Soft – dûment rempli. Mais, revenons aux œuvres de ce mois. La première est proposée par Esteves Duarte. Elle a été réalisée sur Atari 520 STE à l'aide du logiciel *Degas Elite*. Le thème du cheval est d'un traité intéressant. Notez le travail sur les déformations... Le second vainqueur de ce mois nous propose une étude réalisée sur un *Amiga 500*. Pour ce faire, Nicolas Roumanes s'est servi du programme *Deluxe Paint II*. Le résultat est de belle qualité et l'opposition des teintes rend fort bien sur écran. Si vous désirez participer à ce concours permanent, répondez-nous vite !



Cheval et échiquier, tel est le thème choisi par Esteves Duarte.



Nicolas Roumanes : un travail portant avant tout sur les teintes.

C++) est décrit dans les cent premières pages, de façon exhaustive mais rapide ce livre n'étant pas une redite de la documentation de Borland. Après une très courte introduction aux méthodes de création des programmes, l'auteur entre dans le vif du sujet : la syntaxe du pascal. Le texte permet de progresser pas à pas et guide le lecteur vers le développement de premières applications. Plusieurs exemples permettent en outre d'approfondir certaines notions. Cette introduction amène jusqu'aux alentours de la page 300. Là commencent les choses sérieuses : pointeurs, structures, gestion des graphismes sont étudiés et très clairement expliqués, le tout accompagné d'exemples. Suivent 400 pages de listings détaillés qui correspondent aux unités qui sont sur la disquette fournie avec le livre. Ces dix unités constituent peut-être l'intérêt majeur de ce livre. Elles regroupent une multitude de fonctions qui facilitent la

gestion des fichiers d'aide avec WriteLn, l'utilisation des ports d'entrée/sortie (l'écran principalement). Clavier, fichiers, imprimante, contrôle de type d'une variable (comme le font les fonctions atoi(), isascii() ou isdigit() du C) ou encore construction de menus déroulants sont passés en revue. Deux chapitres auraient mérité des développements plus poussés : la programmation objet et l'appel des interruptions, qui sont à peine évoqués en une dizaine de pages seulement. Il s'agit là d'une lacune grave, d'autant que la programmation objet est rarement développée dans ce type d'ouvrages et qu'elle est d'une approche difficile. Une collection de programmes termine le livre, le plus intéressant permettant d'utiliser l'interface Turbo Vision, c'est-à-dire celle de l'EDI. Ce livre est accompagné d'une disquette qui comporte, sous forme compactée, tous les listings et unités développés. Ce livre est une excellente

initiation au Turbo pascal 6.0, qui permettra d'utiliser rapidement ses possibilités. Malgré le grand nombre de points étudiés, l'ouvrage n'est néanmoins pas exhaustif, et ne pourra pas servir de manuel de référence (*Le Grand Livre du Turbo pascal*, de Gabrielle Rausenbaum, chez Micro Application, avec disquette pour PC et compatibles ; prix : 349 F). J.-L.J.

L'interface RS 232

Cet ouvrage vous introduira dans le domaine très fermé des utilisateurs de l'interface série. Après une explication courte mais efficace de l'intérêt de la RS 232, vient une description des différents protocoles de communication l'utilisant. Liaison avec une imprimante ou un modem, et communication entre ordinateurs sont décrites et expliquées, plusieurs exemples concrets finissant le livre. Le texte et les exemples sont assez confus, et

toutes les possibilités n'ont pas été étudiées (par exemple la liaison de deux PC, l'un disposant d'une DB25, l'autre d'une DB9). Enfin, le matériel décrit à la fin du livre est introuvable en France, et bien trop technique pour une utilisation amateur (*L'interface RS 232*, par Joe Campbell, Sybex ; 198 F).

Turbo pascal V. 4.5 et 5.5 : mode d'emploi

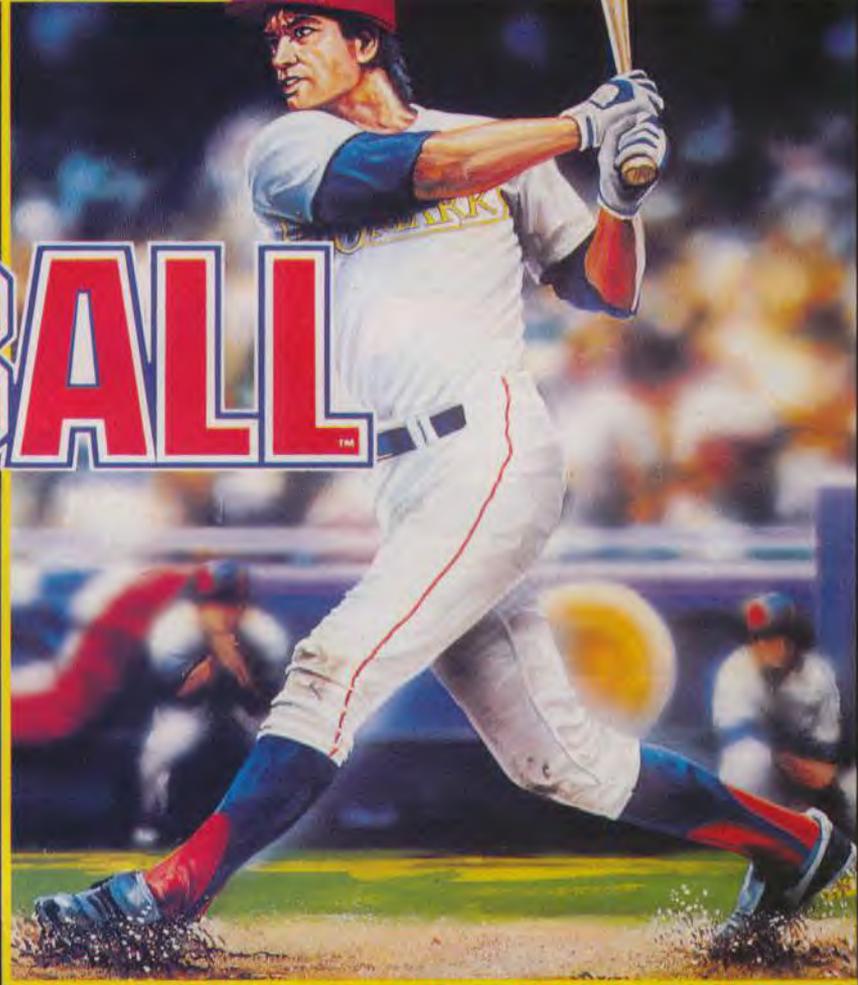
Initiation en douceur aux subtilités du Turbo pascal, ce livre bien structuré vous fera découvrir successivement le programme et son éditeur, le debugger intégré, les instructions et les variables du pascal. Vous apprendrez comment déclarer vos variables, intégrer une « unité », en un mot comment programmer. Les options de la version 5 sont décrites, mais la programmation objet est (comme d'habitude) totalement passée sous silence. Il s'agit pourtant de la principale amélioration du Turbo pascal ! C'est le seul reproche que je ferais à ce livre, par ailleurs très bien écrit et qui viendra agréablement compléter la documentation de Borland (*Turbo pascal V. 4.5 et 5.5 : mode d'emploi*, par Thomas Lachand-Robert, Sybex ; 72 F).

Micro-référence MS-DOS 3.3, 4 et 5

Ce tout petit livret décrit succinctement toutes les instructions du DOS. Les batches, Edlin et Debug sont eux aussi décrits. Les explications sont réduites à l'extrême, aucun exemple n'est donné, et les abréviations données sont peu parlantes. Un livre inutile, qui sera avantageusement remplacé (par exemple) par *L'Aide mémoire MS-DOS* de Marabout, moins exhaustif mais bien plus didactique. Il est à noter que Debug et EXE2BIN ne sont plus fournis avec le DOS et qu'Edlin est le plus horrible éditeur de texte que j'ai vu. Pourquoi nous en parler ? (*Micro-référence MS-DOS version 3.3, 4 et 5*, par Anatole d'Hardancourt, Sybex ; 59 F). Jean-Loup Jovanovic



RBI TWO BASEBALL

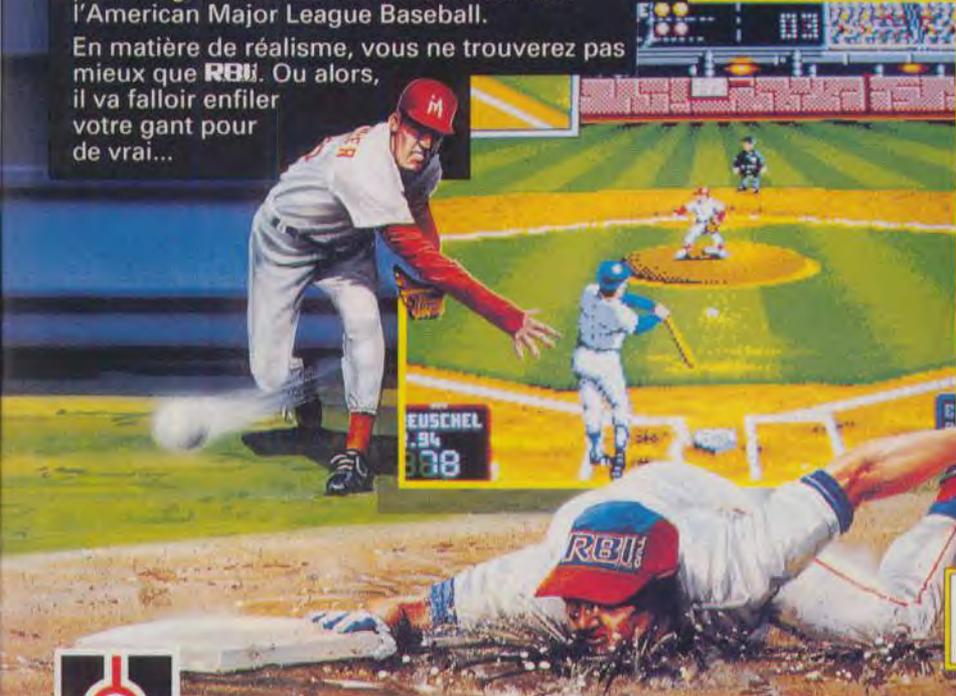


RBI est désormais la référence en matière de simulations de Baseball.

Facile à jouer, vous entendrez véritablement l'impact de la balle qui touche la batte alors que vous cherchez à taper un Home Run, un "coup de circuit", comme on dit au Canada. Battez des balles rapides ou jouez tout en finesse avec des balles courbes. Mettez votre gant et plongez pour catcher ou essayer de tagger des coureurs entre deux bases.

Pour les aficionados, nous avons ajouté toutes les données sur les 26 équipes pro américaines: les vrais joueurs avec leurs points de batting, de pitching et leurs stats complètes. Tout ceci, combiné avec des animations superbes, des sons et des bruitages hyper-réalistes, a permis à **RBI** de devenir le seul jeu à obtenir le parrainage d' l'Association des Joueurs de l'American Major League Baseball.

En matière de réalisme, vous ne trouverez pas mieux que **RBI**. Ou alors, il va falloir enfler votre gant pour de vrai...

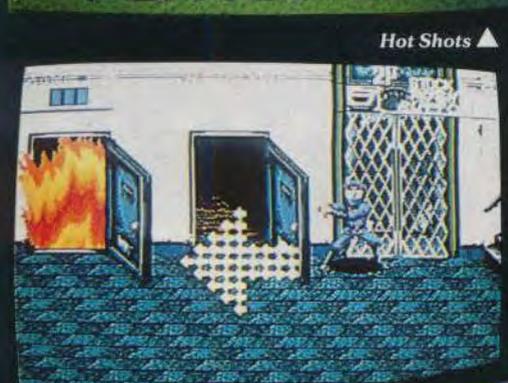


DOMARK



TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

Programmed by: The Kremlin
© 1991 Tengen Inc. All rights reserved.™ Atari Games Corporation
Software, Artwork & Packaging © 1991 Domark Software Ltd.
Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57, Lacy Road, London SW15 1PR. Tel: +44 (0) 81 780 2224
Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64, Spectrum, Amstrad.
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST



Super Pang ▲



◀ Ninja Kids

Après l'action sanguinaire de *Ninja Kids* et l'effolement sous les boules de *Super Pang*, n'hésitez pas à vous défouler avec *Hot Shots*, une excellente simulation de tennis.

Ninja Kids

TAITO

Encore des ninja, allez-vous me dire ! Oui, mais il faut savoir que ces agents secrets ou tueurs à gages possédaient, outre les techniques de combat, l'art du camouflage, de l'hypnose et de la pharmacopée.

Le scénario de ce beat-them-all est on ne peut plus classique : une bande de quatre jeunes ninja (aisément reconnaissables par leur couleur, bleu, jaune, rouge et vert) a décidé de rétablir l'ordre et part à la poursuite des forces du mal. Vous incarnez l'un des quatre personnages qui maîtrisent bien évidemment toutes les techniques utilisées par ces guerriers : sabre, shuriken et nunchaku. Le premier niveau est à scrolling horizontal. Jusqu'ici, rien d'anormal. Les ennemis arrivent de tous les côtés et le moment est venu de montrer vos talents de presseur de bouton ultra-rapide. Tirez, tirez, il n'y a que ça de vrai ! Lorsque vous touchez mortellement un adversaire, celui-ci est littéralement coupé en deux. Le sang gicle et le corps disparaît. Beurk !... Le premier niveau ne pose pas trop de problèmes et c'est avec une crampe à l'index que vous affrontez les niveaux supérieurs. Le niveau suivant, justement, commence par un scrolling vertical. En bon ninja, vous grimpez le long d'un immeuble et tentez de vous débarrasser des ennemis qui surgissent à la fenêtre. Après avoir pénétré dans l'édifice, vous revenez à un scrolling horizontal pour affronter une foule de fantômes ! Quand vous vous sentez en mauvaise posture (cela arrive souvent), vous pouvez utiliser une

arme spéciale qui s'obtient par la pression simultanée des boutons de feu et de saut.

Dans l'ensemble, je trouve ce beat-them-all plutôt décevant dans la mesure où il n'apporte rien de nouveau. Les graphismes ne sont pas extraordinaires et la musique un peu agaçante. Quant aux bruitages, ils sont parfaitement en harmo-



Ninja Kids : les zombies ne résisteront pas à vos shuriken.

nie avec la bande sonore. Cependant, le côté sanguinaire apporte un petit « plus » au jeu et défoule vraiment. Tant que le défoulement est ludique et le sang cathodique... A conseiller aux aficionados de beat-them-all et aux excités en tout genre !

Super Pang

MITCHELL

Comme au cinéma, les jeux qui connaissent le succès ont une suite. *Pang* n'échappe pas à la règle. Le petit garçon que vous incarnez a fort à faire avec les boules qui lui tombent dessus. Et comme s'il n'en avait pas eu assez dans la précédente version, voilà que de nouveaux tableaux s'offrent à lui. Innovation : deux modes de jeu sont proposés. Pour les débutants, mieux vaut commencer par le *Tour Mode*.

Je vous rappelle le principe de ce soft : des boules tombent du ciel et vous devez leur tirer dessus. Mais elles se divisent en deux à chaque tir jusqu'au moment où elles sont enfin détruites. L'idée n'est pas nouvelle et n'est pas sans rappeler un jeu que les anciens, tels qu'Acidric Britzou, ont pratiqué pendant fort longtemps, *Asteroids*. Tout en tournant sur soi-même, il s'agissait d'éviter et de détruire les météorites qui venaient à notre rencontre. Mais elles ne faisaient que se multiplier à l'impact des balles, ce qui rendait la

Hot Shots

STRATO

Alors là, c'est tout simplement génial ! Cette simulation de tennis qui se joue contre l'ordinateur, ou contre un adversaire humain, est excellente en tout point.

La vue est en perspective, comme si une caméra se trouvait dans le dos des joueurs. Je dis des joueurs car l'écran est divisé en deux de manière à montrer le même point de vue aux deux adversaires. Le joueur de gauche regarde la partie haute de l'écran est le joueur de droite la partie basse. C'est le tableau des scores qui fait office de séparation, ce qui n'est pas une mauvaise idée.

Le principe est en fait fortement inspiré d'un jeu mis sur le marché par Nintendo il y a déjà plus de huit ans, qui, lui aussi, proposait une double vue, mais sur deux écrans, un pour chaque joueur. (Merci Wonder !)

L'impact de la balle est représenté par un point bleu qui devient rouge. Ce dernier vous indique à quel moment il faut répliquer. Si vous appuyez sur le bouton à son passage à rouge, la balle ira vers la gauche. A l'opposé, elle ira vers la droite si vous appuyez juste avant que le point ne redevienne bleu. Les lobs sont bien évidemment permis ainsi que les smashes. La course des joueurs lorsque l'on traverse le cours est très réaliste et la manette répond très bien, tout du moins sur l'appareil que nous avons testé.

Il s'agit d'un Magnum, une version assise deux joueurs assez confortable.

Par ailleurs, le programme ne manque pas d'humour et la machine ne se gêne pas pour se moquer de vous lorsque vous perdez la balle, par des dessins hilarants, genre *cartoons* ou caricatures.

Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés et, au niveau débutant, le joueur représenté par l'ordinateur n'est pas invincible. Cela renforce l'intérêt de la partie, car rien n'est plus désagréable que de constater que l'ordinateur est toujours plus fort. Un must très ludique quand on est seul, encore plus prenant quand on joue à deux.

Supéref



Bras de fer au bras d'acier...



Achat de bonus.



Bonne jouabilité, précision des attaques, Switchblade II est très souple.

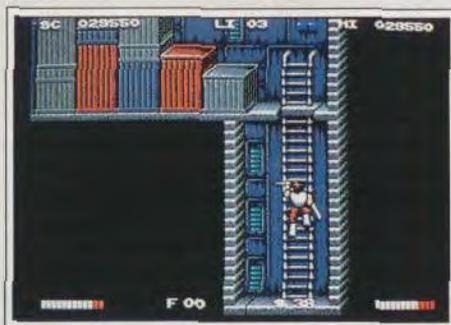
Switchblade II

AMIGA

Si vous avez apprécié Switchblade I, le deuxième épisode vous plaira à coup sûr puisqu'il développe, pour un même principe de jeu, des sprites et une mise en scène très améliorés. Reportez-vous quand même au challenge de ce numéro pour vous assurer que ce n'est pas l'excellent Gods qui aura votre préférence.

Gremlin. Programme : George Allan ; graphisme : Paul Gregory ; musique : Barry Leitch.

Il aura fallu attendre plus d'un an et demi pour découvrir la suite de Switchblade, un titre qui nous avait fortement séduit en janvier 1990 sur Amiga (Tilt n° 74) et, il y a moins longtemps, sur GX 4000. Switchblade II est désormais disponible, et pour le grand plaisir de tous les amateurs d'action/plates-formes. Ce soft nous est malheureusement parvenu trop tard pour qu'il soit possible de l'inclure dans le challenge de ce même numéro. Pourtant, ce titre est une réus-



Pas de salle secrète en bas de ces marches.

site, et il se place à mon avis en deuxième position du challenge, devant Navyseals et derrière Gods. Comme dans le premier épisode, votre personnage va découvrir dans cette mission un labyrinthe souterrain complexe, dont les salles et couloirs se dévoilent au fur et à mesure de la progression. La partie utilise toujours le principe des salles secrètes que l'on ne détecte qu'en frappant les murs de pierre... Switchblade II est graphiquement bien plus convaincant que son grand frère. Votre héros est grand, mieux animé et plus réaliste que le personnage du premier épisode.

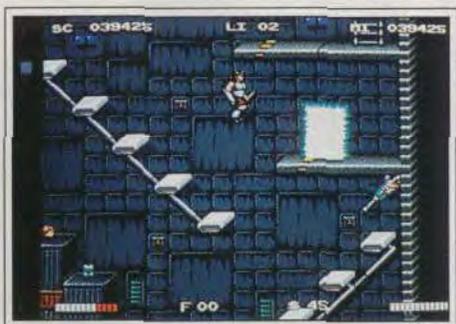
Le décor de cette nouvelle mission est très beau sur Amiga. Il reste proche de celui de Switchblade I,

mais c'est au niveau des pièges et énigmes que le parcours est plus passionnant. Beaucoup d'élévateurs, des échelles, des trappes, des plates-formes quasi inaccessibles si l'on ne maîtrise pas le saut puissant : certains tableaux ne vous laisseront aucun répit !

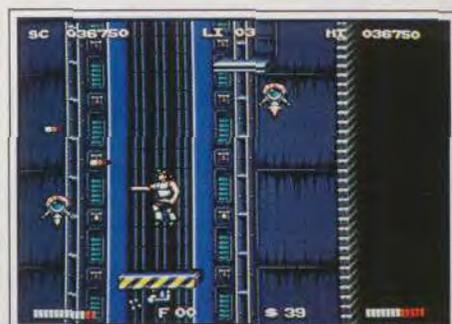
Les monstres ont, eux aussi, gagné en variété et en beauté. Ils sont nombreux, et possèdent tous une technique de combat particulière. Enfin, les bruitages sont corrects, suffisants pour le jeu, même s'ils n'atteignent pas la perfection de ceux de Gods par exemple.

Toujours comparé à ce dernier titre, et à Navyseals, Switchblade II possède des atouts non négligeables. Son jeu est aussi maniable que celui des deux titres concurrents. Les sauts sont précis et l'on peut, lorsque l'on est en l'air, orienter la trajectoire du personnage. Le réalisme des mouvements est moins bon que celui de Navyseals. La continuité du jeu et sa difficulté, en revanche, séduiront bien plus ici. Si la partie est difficile, le temps de combat n'est pas limité, ce qui est un avantage certain pour qui aime, comme moi, définir des stratégies efficaces plutôt que trop simplement brutales.

De même, comme c'était le cas pour Gods, des bonus de toutes sortes sont répartis dans le labyrinthe. En jouant « intelligent », on pourra refaire très régulièrement le plein d'énergie et collecter, assez rare-



Escaliers et lasers, un passage difficile.



Ascenseur pour l'échauffourée.

HITS

ment cette fois, des vies supplémentaires. L'aspect stratégique de *Switchblade II* vous invite également à ramasser des trésors. Ils seront utiles pour acheter, dans les magasins qui jalonnent le parcours, des armes puissantes, de la nourriture, des pouvoirs, etc. La jouabilité du programme passe, enfin, par la très grande précision des tirs. Plus que le mitraillage com-



Une tortue pas ninja, mais...

pulsif, il faudra utiliser les armes avec précision pour avancer rapidement dans le labyrinthe. Les munitions sont comptées et l'on aura vite compris que certaines sont plus puissantes que d'autres et suffisent à



Le labyrinthe est complexe.

vaincre un ennemi même coriace. *Switchblade II* vous offre donc un jeu très nerveux, très porté sur l'action, mais qui développe une stratégie de déplacement proche de celle de *Prince of Persia* ou de *Rick Dangerous*. Ce n'est pas peu dire ! Il aurait suffi que l'animation du joueur soit un peu plus souple et prenne en compte des mouvements aussi originaux et réalistes que ceux de *Navy Seals* pour que ce titre rivalise avec le grand *Gods*. Mais même si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à vous procurer *Switchblade II*, c'est un investissement que je vous conseille vivement.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	action / plates-formes
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	C

sont immobiles, ce qui peut sembler plus facile. En fait, il faudra que votre position de départ soit bonne : trop haut, vous vous cognez au « plafond » et trop bas, vous raterez la liane suivante.

Vos capacités de saut sont une nouvelle fois mises à contribution dans la phase suivante. Il faut aller de bloc en bloc en évitant les éclairs qui jaillissent des nuages courant sur votre tête. Vous n'allez pas tarder à faire connaissance avec la créature ailée de fin de niveau, qui vous bombarde de boules de feu.

Pour récompenser vos efforts, le marchand vous proposera différentes armes et aides complémentaires que vous pourrez acquérir en fonction des



Les graphismes sont moyens.



L'araignée de fin de deuxième niveau.

Wardner

MEGADRIVE

Les graphismes assez laids et les décors monotones de *Wardner* ne sont pas très encourageants. Ne vous y laissez surtout pas prendre ! L'action est très enlevée, la pression continue, la difficulté progressive et la jouabilité parfaite : un jeu qui cache bien son jeu !

Conception Visco.

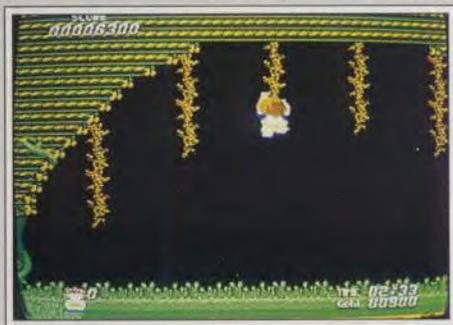
Durant les premiers instants, *Wardner* apparaît comme un jeu vraiment quelconque. Ne vous laissez pas aller à cette impression car ce soft cache bien son jeu. Il s'agit en effet d'un shoot-them-up / plates-formes extrêmement varié et accrocheur. Le thème n'a rien d'original : votre petite amie a été enlevée par un méchant sorcier et, pour la délivrer, vous allez parcourir une succession de mondes éprouvants.

Vous disposez de boules de feu pour détruire vos attaquants et du saut pour franchir les obstacles. Ramassez au passage les bonus (l'or en particulier). Dès que l'on parvient à la seconde partie du premier niveau, la variété et l'intérêt du jeu se font jour. Pour franchir le marécage, vous bondirez de liane en liane. Ces lianes



Faites connaissance avec les zombies sautillants du deuxième niveau.

fonds disponibles. Ces bonus restent acquis même si vous perdez vos vies et que vous mettez à profit les nombreuses options continues. En contrepartie, l'utilisation de ces options vous fait perdre tout votre or. Le second niveau vous propulse dans un monde complètement différent. Les zombies sautillants qui vous attaquent ne devraient vous poser aucun problème, tout comme le franchissement du premier tapis roulant avec ses chauves-souris qui plongent brusquement. Mais la suite est une autre paire de

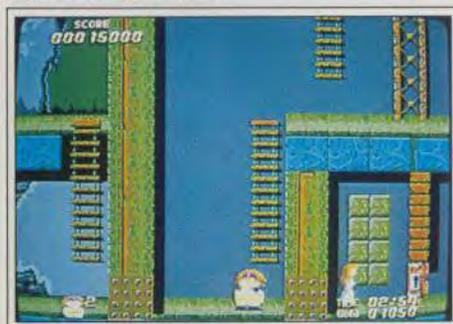


Calculez bien vos sauts.

manches. Vous devez franchir des passages « gardés » par des scies circulaires montées sur rail, qui effectuent de dangereux aller retour. Il faut se baisser à chaque passage, se relever dès que la scie est passée et avancer, en vous méfiant de la suivante. La moindre erreur de synchronisation est fatale. Vous n'êtes pas au bout de vos peines. Il vous faudra encore franchir une succession de plates-formes/tapis roulants de sens variables, tout en parant aux attaques des oiseaux, sauter de piston en piston sans qu'ils vous écrasent, éviter les jets de vapeur mortels, et passer de nouvelles scies mobiles, sur un tapis roulant (très dur !) ou en luttant contre les oiseaux, pour



Méfiez-vous des éclairs !



Attention ! Les apparences sont trompeuses.

finalement affronter le monstre gardien. Au premier abord, il ressemble à celui du premier niveau. Toutefois, si vous vous précipitez sur la jeune fille qu'il semblait garder, vous vous apercevrez à vos dépens qu'il s'agit d'un monstre : une araignée géante redoutable.

Le troisième niveau vous conduit, en premier lieu, dans un château, peuplé de quelques créatures assez coriaces et de pièges divers. Juste avant de combattre le superbe dragon de fin de niveau, vous trouverez des bottes. Ne gaspillez pas leur pouvoir (un seul saut surpuissant), car elles sont indispensables pour récupérer les bonus haut perchés. D'autres complications vous attendent ensuite, toujours aussi variées et redoutables.

La réalisation n'est pas le point fort du programme. Les graphismes sont assez laids (en dehors de quelques uns) et les décors peu variés dans un même ni-

veau. L'animation est un peu meilleure avec, en particulier, un scrolling différentiel dans certains niveaux. La bande son offre une musique correcte mais les bruitages d'action sont très restreints. En revanche, la jouabilité est exemplaire et Wardner sait accrocher le joueur par la qualité et la variété des embûches et les nombreuses surprises qui émaillent les niveaux. On a envie d'aller toujours plus loin, ce qui est le propre des bons jeux. En dépit d'une réalisation moyenne, Wardner fera passer de bons moments. Il est ardu, mais la difficulté suffisamment progressive pour ne pas décourager.

Jacques Harbonn

Type	_____	shoot-them-up/plates-formes
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★
Prix	_____	D

Wing Commander : Secret Missions II

PC 286/386 MCGA/VGA

Origin. Programmation et création : Chris Roberts ; **graphisme :** Denis Loubet, Glen Johnson, Daniel Bourbonnais ; **musique et bruitages :** G. Sanger, D. Govett, M. Schaeffen.

Une sombre histoire à base de fanatisme intergalactique sert de point de départ à une série impressionnante de missions spatiales aussi meurtrières les unes que les autres. La réalisation et la jouabilité sont nettement meilleures que sur le premier data disk. Qui a dit qu'il n'y avait pas de jeu d'action sur PC ?

Après les *Secret Missions (SM) I*, voici les *SM II*. De fait, il n'y a guère de rapport entre les deux. Autant le premier était une copie pure et simple de *Wing Commander*, autant ce deuxième volet (sous-titré « *Crusade* ») innove.

La Confédération vient de signer une alliance avec le peuple pacifique d'une planète éloignée. Malheureusement, les Kilrathi semblent avoir décidé, pour une raison obscure, que la destruction de cette planète était une priorité. Pourquoi ? Un déserteur Kilrathi vous apprendra qu'ils croient en un dieu guerrier et que, à intervalles réguliers, ils doivent prendre une planète et y célébrer leur culte. Cette fois-ci, c'est notre planète pacifique qui a été désignée, et sa destruction entraînerait un regain de combativité chez les Kilrathi. Votre mission va donc être d'empêcher la prise de cette planète.

Les premières sorties sont classiques : vous devez, aux commandes d'un Hornet (pourquoi diable gardent-ils un vaisseau aussi peu performant ?) détruire tout ce qui bouge. L'histoire évolue en faveur ou en défaveur de la Confédération en fonction de vos propres réussites. Attention : un échec cuisant vous conduit directement à la fin, le *Tiger Claw* (votre vaisseau amiral) devant fuir face à l'arrivée de forces trop nombreuses. Il est donc important de réussir

toutes les missions, quitte à recharger souvent (certaines missions sont très difficiles !). Après avoir patrouillé plusieurs parsecs, avoir détruit moult Fralthi (gros vaisseaux ennemis), Hhriss (nouveaux vaisseaux de combat particulièrement meurtriers, une horreur !), vous entrez de plain-pied dans l'espionnage. En effet, la Confédération a capturé plusieurs Drahti, petits vaisseaux de combat de forme discoïde, qui vont vous permettre de visiter impunément (disent-ils !) les zones contrôlées par l'ennemi. C'est parti ! Premier groupe d'ennemis : tout



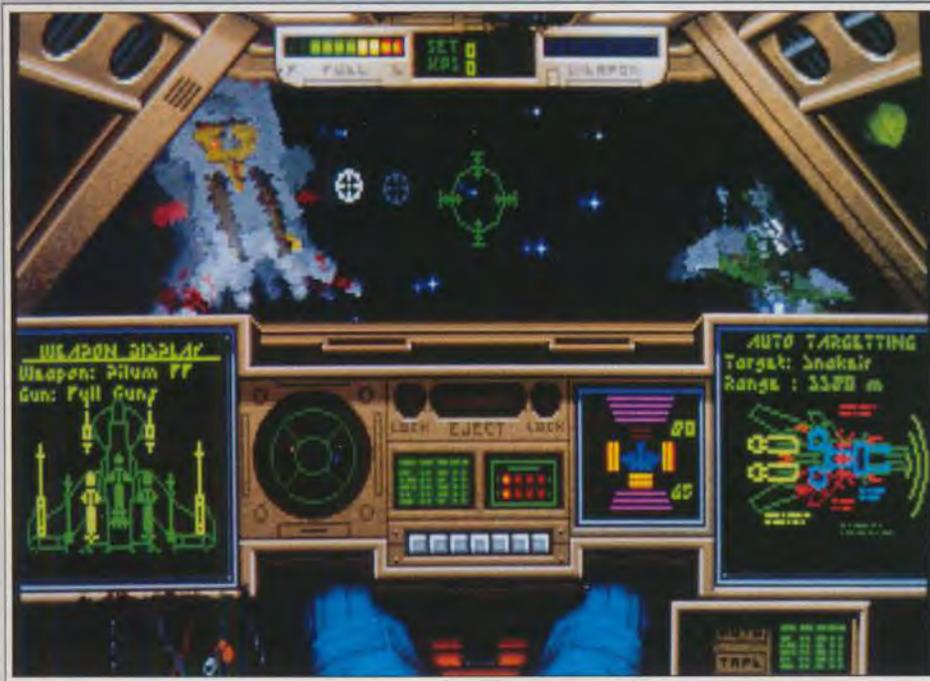
Les missions sont difficiles.

Ghost Battle

AMIGA

Monstres velus et griffus ; vampires suceurs de sang, scolopendres pas tendres, Ghost Battle propose une panoplie d'ennemis à faire dresser les cheveux sur la tête ! Le héros au physique de Rambo aura beaucoup de peine à les vaincre tous !

Editeur : Thalion ; conception : E. Khoibhofer ; K. Nielborg.



Attention ! Ces nouveaux vaisseaux ennemis sont particulièrement dangereux.

va bien, ils passent sans vous attaquer. Deuxième groupe (comportant des Fralithi que vous êtes venu filmer)... Pan, vous êtes mort ! Les nouveaux vaisseaux ennemis sont vraiment très meurtriers ! Quelques missions plus tard (pour celle où vous devez protéger deux transports, je vous conseille d'emprunter le parcours conseillé en sens inverse, ce qui vous permettra de détruire sans coup férir les ennemis qui attaquent vos transporteurs), nouvelle surprise : aux commandes de votre Draithi, vous êtes attaqué par... des Rapiers, les chasseurs les plus efficaces de la Confédération. Vous n'êtes pas les seuls à capturer des vaisseaux ennemis !



Attention à la collision !

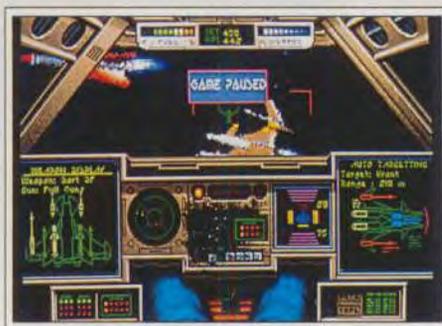
protéger le Tiger Claw et, enfin, abatte suffisamment d'ennemis pour empêcher la destruction totale de la planète.

De nombreux nouveaux graphismes sont venus s'ajouter à ceux de Wing Commander (Wing Commander + SM1 + SM2 représente tout de même près de 7 Mo !) : nouveaux vaisseaux, fond de planètes et de nébuleuses, images fixes et deux nouveaux pilotes. Les missions sont difficiles, mais moins cependant que celles de SM1, (qui étaient tout simplement irréalisables) et il est effectivement possible de finir ce jeu (j'ai mis presque une semaine en jouant beaucoup !).

Pour conclure, Crusade apportera à tous ceux qui ont aimé Wing Commander de nouvelles missions très réussies. Attention : on a besoin de Wing Commander pour utiliser cette extension. Mais, si vous possédez un AT VGA rapide, achetez-le. Vous ne le regretterez pas ! Dernière remarque : sur mon 386, le jeu est beaucoup plus rapide sans mémoire EMS. Vous perdez quelques graphismes mais la jouabilité y gagne.

Jean-Loup Jovanovic

Type _____ combat spatial
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★★ (sur 386 rapide)
Bruitages _____ ★★★★★★ (carte sonore)
Prix _____ C



Des graphismes toujours aussi beaux.

Arrivé là, vous avez détruit quelques dizaines d'ennemis, récolté de nombreuses médailles et vous êtes monté de deux ou trois grades. Mais le jeu n'est pas fini. La cérémonie a été « interrompue » (grâce à vous) par les marines de la Confédération et les Kilrathi ont bien l'intention de vous le faire payer.

Bonne nouvelle : votre commandant vous annonce qu'il est appelé au quartier général en tant que conseiller et que vous allez reprendre le commandement du Tiger Claw. Belle montée en grade ! Mauvaise nouvelle : ce n'est pas pour tout de suite. Les Kilrathi, malgré leurs désirs de vengeance, sont démoralisés et il faut utiliser cet avantage pour frapper un grand coup. Vous devez encore récupérer vos diplomates,

Une main gigantesque et griffue vient d'enlever sous vos yeux votre belle fiancée. N'écoutez que votre courage, vous allez pénétrer dans le monde mystérieux et sauvage du vampire pour la délivrer. Vous incarnez un puissant héros type Rambo, aux muscles impressionnants. Pourtant il ne vaut rien au corps à corps et ses possibilités d'attaques consistent au début à projeter tout simplement des pierres. De nombreuses créatures ne vont pas tarder d'ailleurs à faire leur apparition.

Au début, vous n'aurez à affronter que des oiseaux qui vous lancent des pierres, des zombies qui sortent du sol à la manière de Ghouls 'N' Ghosts et une plante cracheuse de feu. Les créatures ont un double effet néfaste sur vous : elles font baisser votre énergie, mais vous repoussent aussi, pouvant ainsi vous précipiter dans un gouffre. En revanche, vos projectiles ont le même effet répulsif, ce qui facilite votre tâche, quand toutefois vous n'êtes pas attaqué des deux côtés à la fois ! Pour continuer ce premier niveau, vous allez descendre dans un puits pour explorer des souterrains et connaître aussi les premiers monstres gardiens. Ceux-ci ne gardent pas seulement la fin du niveau mais aussi tous les passages importants. Outre leur résistance, leurs attaques faisant fréquemment appel au feu (auquel vous êtes particulièrement sensible) et la beauté de leur graphisme (ils sont très travaillés et de grande taille), ils se caractérisent par un



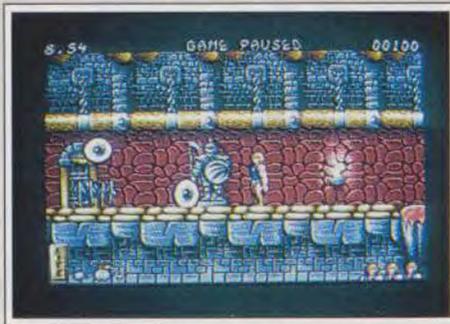
La fin de vos aventures !



L'oiseau cracheur de feu est redoutable, tout comme l'homme à la tronçonneuse.

petit index qui représente leur vitalité. Ce système intelligent vous permet de juger de l'efficacité de votre attaque. De plus, rien ne vous empêche de rompre le combat temporairement pour revenir plus tard, car le programme conserve en mémoire l'énergie de chaque monstre.

Toute une panoplie de monstres mineurs vont aussi s'en donner à cœur joie pour vous embêter : yeux volants tournant en une ronde infernale, monstre vert, scolopendre, etc. Certains monstres, en mourant, vont révéler des bonus. Ceux-ci sont variés : jambon pour reconstituer votre énergie, vie supplémentaire, bouclier de protection, coffre, projectiles plus effi-



Certains décors sont superbes.

frappant une armure qui ne semble être qu'un simple décor, on révélera après quelques impacts un coffre rempli de points de bonus. Ailleurs, un bloc de pierre, identique à ceux qui vous bloquaient ailleurs, va s'effondrer sous vos coups. Certains labyrinthes sont as-



Bombardé de partout !

caces et surtout clés et outils divers indispensables pour ouvrir certains passages.

Ghost Battle est loin de se résumer à un simple shoot-them-up. De nombreux passages requièrent en effet une habileté consommée dans l'art du saut de précision. Vous devrez ainsi sauter sur des plates-formes mouvantes qui s'enfoncent dans les flammes, franchir des lacs de lave, éviter des feux follets qui dansent sur certains ponts ou des pics acérés qui surgissent brusquement du sol et bien d'autres difficultés. Les niveaux suivants vous plongent dans de nouveaux décors, avec leurs pièges, leurs créatures et leurs propres monstres gardiens. Certains bonus sont cachés à la manière de Super Mario. Ainsi, en

sez complexes. Fort heureusement, une main magique va vous guider dans la bonne direction au départ. La réalisation est d'un bon niveau. Les décors sont très variés et le plus souvent superbes, bien que certains endroits soient un peu plus dépouillés. Les créatures classiques sont bien faites et les monstres gardiens toujours impressionnants (il faut voir la Mort lançant ses faux, le tricératops cracheur de flammes et surtout le redoutable vampire qui vous attend à la fin du jeu). L'animation n'est pas en reste avec un scrolling fluide, des animations complémentaires (montée de la lave dans certains trous, flamboiement des torches) et des mouvements assez variés pour les



Plongez-vous dans la préhistoire.

personnages. Cependant, on note un ralentissement notable de l'animation lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran.

La bande sonore est composée d'une bonne musique d'accompagnement mais les bruitages d'action sont trop réduits. La jouabilité est excellente avec une bonne progression de difficulté au fil des niveaux et un maniement de votre héros sans surprise. La combinaison shoot-them-up/ plates-formes/aventure de ce logiciel, associée à une grande variété de situations, en font un jeu prenant. Je suis certain que vous ne ménagerez pas vos efforts pour atteindre le vampire final et délivrer votre belle. Jacques Harbourn

Type	_____	shoot-them-up/plates-formes/aventure
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★
Prix	_____	C

Hoverforce

AMIGA

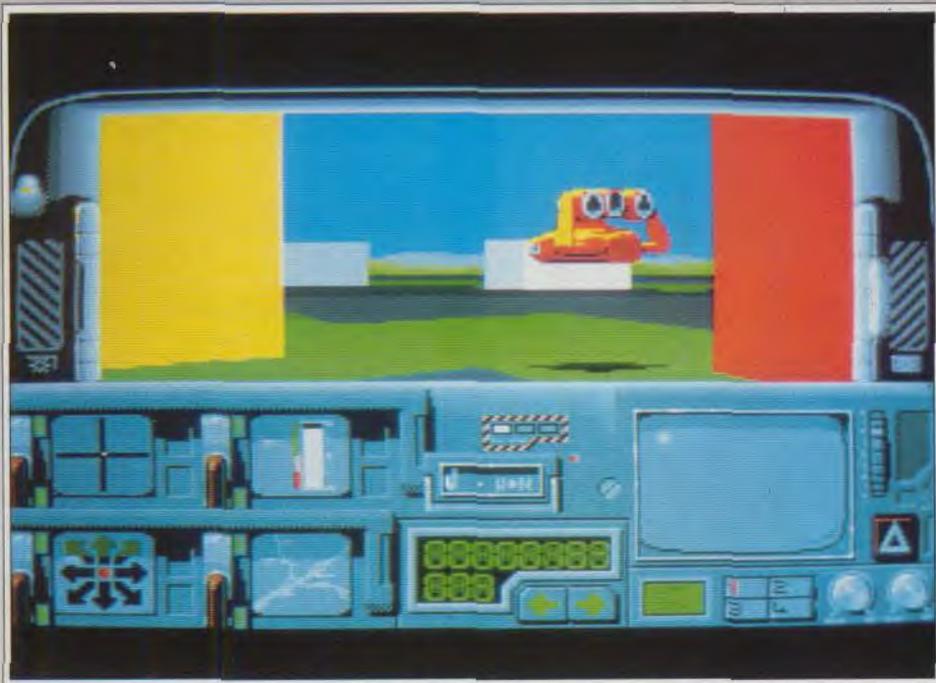
Hoverforce est un shoot-them-up exceptionnel. La qualité et la rapidité de l'animation procurent une fantastique sensation de mouvement. La réalisation est époustouflante, l'action ne faiblit jamais et la jouabilité est excellente. A ne pas manquer !

Conception Accolade

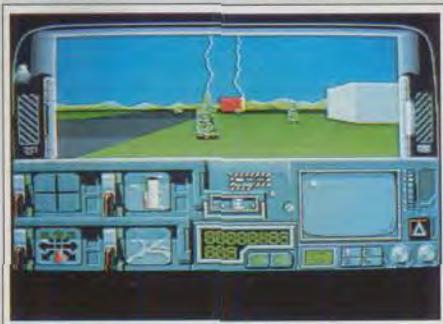
Si vous aimez les shoot-them-up mais que vous soyez un peu las du manque d'imagination des programmeurs dans ce domaine, *Hoverforce* est fait pour vous ! L'action se place dans le futur. Vous incarnez un policier d'élite dont la mission consiste à rattraper puis à annihiler de dangereux malfaiteurs. Avant chaque mission, votre chef vous livre la fiche signalé-

tique de votre homme : aspect physique, véhicule et lieu où il est censé se trouver.

Pour mener à bien votre entreprise, vous allez piloter une voiture rapide à travers les rues de la ville. Celles-ci sont bien représentées en 3D surfaces pleines. Outre les différents immeubles de couleurs et de hauteurs variées pour éviter toute monotonie, les rues,



Votre ennemi est invulnérable tant que vous n'avez pas réduit ses défenses.



Dommage, le mouvement manque.



Les ennemis sont partout...

buissons, arbres, pelouses et même lampadaires sont figurés, sans oublier les plans d'eau dont nous reparlerons. Cette représentation 3D occupe près de la moitié de l'écran pour faire bonne mesure.

Mais c'est surtout la qualité et la vitesse de l'animation qui laissent pantois pour une représentation en relief. Lorsque l'on avance ou que l'on tourne, tous ces éléments défilent à grande vitesse, donnant une fantastique impression de mouvement, améliorée encore par l'utilisation de bandes colorées alternées pour le bitume et les espaces verts. Cette animation ne se contente pas d'être d'une rapidité peu commune (en fait la plus rapide, et de loin, qu'il m'ait été donné de voir pour un univers 3D aussi riche), elle est

aussi d'une grande fluidité et on n'observe jamais le moindre saut d'image.

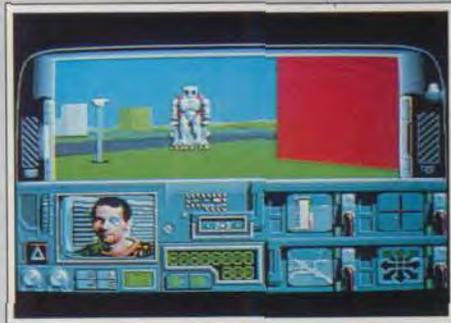
Revenons-en à l'action elle-même. Votre adversaire ne va pas tarder à apparaître dans son véhicule volant. Mais pour l'instant, vos tirs n'auront aucun effet, tant que vous n'aurez pas détruit les nombreux robots dont votre homme dispose. Pour débusquer ces adversaires, vous pourrez faire appel au radar, qui signale tous les ennemis dans son champ d'action, et à la carte pour vous repérer dans cette ville.

Les aliens sont assez diversifiés : robots de différentes formes se déplaçant sur le sol ou soucoupes rouges ou noires vous bombardant des airs. Certains sont, bien évidemment, beaucoup plus coriaces que d'autres. Ainsi les soucoupes noires allient une grande résistance aux impacts à une importante vitesse de déplacement, les rendant difficiles à abattre. Chaque robot, une fois détruit, libère un bonus que vous pourrez récupérer. Ces bonus apparaissent d'ailleurs sur le radar pour vous permettre de les retrouver, si vous vous êtes éloigné dans le feu de l'action. Les destructions s'accompagnent aussi d'une superbe séquence digitalisée dans un des écrans inférieurs, où vous voyez votre fuyard se tordre sous les coups du sort. Une fois que vous aurez purgé la ville des créatures annexes, il ne reste plus qu'à rejoindre votre homme et à détruire son véhicule.

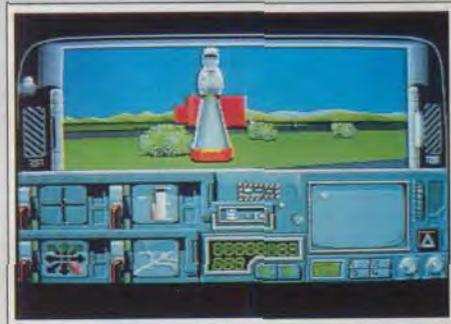


Le chef va vous confier une mission.

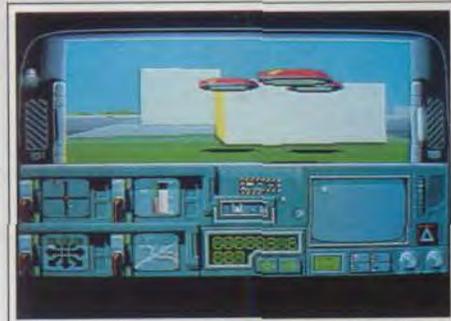
Aux niveaux supérieurs, les choses vont se compliquer pour plusieurs raisons. Tout d'abord, comme on pourrait s'y attendre, les robots protecteurs sont plus nombreux et plus coriaces. Mais surtout, les plans d'eau se multiplient, vous obligeant à une conduite rapide mais attentive. En effet, votre voiture n'est pas amphibie et sombrerait immédiatement. La réalisation est vraiment époustouflante. Je vous ai déjà parlé de la qualité et de la richesse de l'univers 3D ainsi que de l'animation. Les graphismes des ro-



Le fuyard se tord sous vos coups.



Des robots de toutes sortes.



Les soucoupes rouges, pas trop coriaces.

bots et du véhicule du bandit sont tout aussi travaillés. La bande sonore est un peu en retrait mais offre cependant une bonne musique d'accompagnement et trois types de bruitages pour les tirs et le gain des bonus. La jouabilité est excellente grâce à une progression de difficulté bien menée et un contrôle à la souris parfait. Un superbe shoot-them-up, original et prenant à souhait.

Jacques Harboun

Type	shoot-them-up
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Quik and Silva

AMIGA

Mariage heureux de shoot-them-up et de jeu de plates-formes, Quik and Silva met en scène un être en partie mécanique. La réalisation attrayante, la maniabilité du héros et l'accroissement progressif des difficultés en font un jeu très prenant.

New Bits. Programme : A. Breebruck ; graphisme : M. Kohlmann ; bruitages : C. Hulsberck.

Pour ses débuts, la nouvelle société allemande New Bits nous offre là un excellent jeu d'action, à mi-chemin entre *Turrican* et *Super Mario*. Vous incarnez une curieuse créature, mâtinée de robot. Pour délivrer votre ami, vous allez parcourir différents mondes aux dangers multiples, tout en récupérant les diverses pierres et étoiles qui s'y trouvent. Vous disposez, pour vous défendre contre les nombreuses créatures, d'un tir simple, qui va vite se révéler insuffisant. Fort heureusement, vous pourrez améliorer votre équipement, grâce aux bonus qui élargissent progressivement le rayon d'action de votre arme. La perte d'une vie ne vous fait pas disparaître tous vos bonus, mais vous ramène tout simplement au niveau de bonus précédent, système original dont on perçoit les avantages au cours du jeu.

Vos ennemis sont de résistance variable, certains mourant au premier impact, d'autres en tolérant plusieurs avant de succomber. Mais surtout, quelques-uns peuvent échapper à votre tir du fait de leur petite taille, si vous ne disposez pas d'un tir élargi. Dans ce cas, il ne vous reste plus qu'à les éviter.

Ce côté shoot-them-up se mêle avec bonheur à un jeu de plates-formes. Votre héros va en effet progresser sur une série de blocs situés à différentes hauteurs. Il dispose heureusement de bonnes capacités



Méfiez-vous des piranhas bondissants.



Dans les pierres-étoiles, des bonus.



Les monstres sont variés.



Ne retombez pas sur une pointe !

de saut, dont la hauteur et l'amplitude dépendent du maintien du mouvement. La synchronisation est extrêmement rigoureuse, la moindre erreur vous précipitant dans l'eau ou sur un pic mortel. De plus, certaines plates-formes sont fragiles et ne supporteront votre poids qu'un certain temps.

D'autres pièges vous guettent, assez difficiles à résoudre au premier abord. Ainsi, vous pouvez vous retrouver au bord d'un gouffre, sans passage évident. Il faut pourtant vous lancer, car les nuages qui ne vous étaient d'aucun secours ailleurs vont ici vous porter. Assez souvent, des créatures vous attendent hors du champ de vision, prêtes à se précipiter sur vous avant que vous ne puissiez réagir, dès que vous aurez mis le pied sur leur territoire.

Pour compliquer le tout, chaque niveau doit être terminé en temps limité, assez court d'ailleurs. Des bonus cachés, à la manière de *Super Mario*, renforcent encore l'intérêt du jeu.

La réalisation est d'un excellent niveau. Les graphismes des créatures sont finement travaillés et les décors agréables et très variés d'un niveau à l'autre.

L'animation est tout aussi réussie avec un scrolling si performant qu'il se fait oublier. La bande sonore combine une excellente présentation faisant un large usage des digitalisations vocales et une musique agréable allée à de bons bruitages d'action en cours de jeu. Enfin, la maniabilité de votre héros ne pose aucun problème.

Le jeu est assez difficile, en particulier dans le dosage des sauts et la prévention des attaques. La fixité des difficultés vous permettra heureusement de vous y habituer pour progresser un peu plus loin à chaque fois. Un excellent jeu qu'on a du mal à abandonner.

Jacques Harbnon

Type	shoot-them-up/plates-formes
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Sautez de cheminée en cheminée tout en évitant les guêpes virevoltantes.

Prehistorik



AMIGA

Il faut manger pour vivre, telle est la loi de Prehistorik. Dure loi à laquelle est soumis le héros de la dernière production de Titus. De jolis graphismes, des décors soignés, une bonne dose d'humour, des surprises, une difficulté progressive pour un jeu qui, malgré quelques imperfections, procurera des heures de plaisir.

Titus. Conception : Cybele ;
programmation : Olivier Diaz ;
adaptation : Carlo Perconti ;
graphisme : Jean-Christophe Alessandri ;
musiques : Michel Golgevitz / Zorba Kouaik / Christophe Fèvre.

Tout a commencé il y a fort longtemps. Les hommes des cavernes se tapaient dessus et pourchassaient les étranges animaux de l'époque afin de satisfaire leurs besoins en nourriture. La chasse était de toute façon une des seules occupations. Et c'est ainsi que vivait Grawagars, notre ancêtre selon Titus.

Armé d'un gourdin, Grawagars s'en va donc à la quête du rumsteak. Les sept niveaux sont de deux types. Les numéros impairs se déroulent suivant un scrolling horizontal classique tandis que les pairs relèvent plus du tableau-bonus. Il s'agit de martyriser jusqu'à la mort un monstre dont l'apparence diffère selon les circonstances : dinosaure, rhinocéros (que l'on élimine en lui tapant sur la queue et non sur la tête...) et géant.

Le premier niveau est une mise en train et nous laisse apprécier les différentes subtilités du programme. Les monstres ne sont pas bien méchants. Il faut les assommer de deux, trois, voire cinq coups de massue



Sus au gourou !



Un monstre aux pieds d'argile (comprend qui peut...)

selon qu'il s'agit d'un dino, d'un ours ou encore d'une tortue géante. Autour du crâne des malheureux tournent alors des étoiles du plus bel effet. On en aurait presque pitié s'il ne s'agissait pas de... manger. Car en leur passant dessus pendant leur étourdissement, vous les faites directement entrer dans votre estomac. C'est magique... Vous remarquez en fin observateur qu'avant de vous attaquer sauvagement, chacune de ces charmantes bestioles surgit d'une caverne. Vous trouverez à l'intérieur un véritable garde-manger : bananes, cerises et autres cuissots, mais aussi des vies supplémentaires ou bien des armes plus puissantes comme la hache. Avec cette dernière, un coup suffira où deux étaient nécessaires. Mais ne vous risquez pas dans les cavernes sans raison ! Certains aliments ne valent vraiment pas la peine qu'on se décarcasse. Il faut manger pour vivre, mais tout de même...

Les niveaux impairs suivants sont de la même trempe. Le décor change (banquise, forêt...), les personnages aussi (pingouins, ours blancs, oiseaux obstinés), mais le principe reste le même, en plus corsé. Car la mission, je vous le rappelle, est de collecter le maximum de victuailles. Un compteur en haut de l'écran se remplit au fur et à mesure. La difficulté provient bien entendu de la raréfaction de l'approvisionnement. Et vous ne pourrez passer le niveau suivant qu'une fois rassasié, quitte à vous en retourner

compléter votre besace. Ah ! Vieux ces programmeurs... De temps en temps, un gourou en méditation surgit de nulle part en se demandant ce qu'il peut bien faire ici.

N'ayez crainte et dépêchez-vous ! Vous ne disposez que de quelques secondes pour récupérer le bonus qu'il détient à votre intention : hache, ressort pour le super-saut, temps supplémentaire, bombe, bouclier et vie supplémentaire.

Quant aux niveaux pairs, il faut taper, taper et encore taper... mais au bon endroit ! En fait, si le niveau 2 semble simple, les 4^e et 6^e sont d'une toute autre difficulté et, croyez-moi, c'est sur ces scènes que vous perdrez le plus de vies...

Côté réalisation, les graphismes sont bien rendus (les cheveux de Grawagars volent au vent à chacun de ses sauts) et la musique vraiment agréable. Les bruitages sont réalistes et amusants et on sent l'effort apporté à la bande sonore.

La difficulté est progressive et le programme ne manque vraiment pas d'humour. Au cours de certaines séquences au-dessus de l'eau, vous utilisez des ballons ou encore un alpagplane (l'ancêtre du delta-plane en peau de bête !).

Au niveau 2, l'animal à abattre est un dinosaure qui envoie au casse-pipe ses rejets reconnaissables à leurs couches-culottes. Vous aurez même à affronter des cousins éloignés vous ressemblant étrangement.



À droite, une vie supplémentaire : dur, dur...



En pays glacé, la nourriture se fait rare.

Comme les autres, c'est à la massue qu'ils auront affaire. Mais eux, vous ne les dégusterez pas. « Grawagars oui, cannibale non ! »

Quelques reproches toutefois. Tout d'abord, les feux qu'il faut sauter dans les grottes. Les programmeurs les ont calculé de telle façon qu'il faut se placer au pixel près. Tout est fait pour que vous ressembliez à un poulet rôti. De plus, la technique pour les sauter diffère suivant les machines... Enfin, parmi les nombreux objets que vous tentez de collecter, aucun n'a été prévu pour reconstituer la barre d'énergie qui se trouve en haut de l'écran. Et quand elle arrive à zéro, vous perdez une vie... Les codes pour accéder aux niveaux ultérieurs ou la possibilité de sauvegarde font également défaut.

Cependant, *Prehistorik* vous apportera de longues heures de plaisir, tant par sa difficulté progressive que par les surprises qu'il vous réserve. Certains bonus sont cachés et n'apparaissent qu'en tapant à un endroit précis (sur le panneau de début de tableau par exemple) et des salles secrètes sont à découvrir (dans le niveau 1, il faut plonger dans la fosse d'où ne surgit aucun poisson...). Une production Titus comme on

Type	action/plates-formes
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version Atari ST

En fait, peu de différences avec la version *Amiga*. Juste un petit bug : quand Grawagars reçoit un coup mortel, il s'envole vers le paradis avant même d'avoir complètement disparu de l'écran. Les graphismes sont identiques à ceux de la version *Amiga*, seuls



Version Atari ST.

les bruitages sont quelque peu apauvris. Cela signifierait-il que la version *Amiga* est une transposition pure et simple de la version ST ? D.T.

Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version PC

Les graphismes de la version *PC* sont vraiment très sympathiques. La musique agrémentée des bruitages, pourvu que l'on dispose d'une carte sonore,



Version PC.

berce agréablement les oreilles. Un reproche cependant : sur compatible XT, le jeu est vraiment trop lent. Aller plus loin devient alors plus aisé. Sur AT ou 386, en revanche, *Prehistorik* est bien trop rapide et vous perdrez vos vies dans les premières parties à la vitesse de la lumière. Dommage que rien n'ait été prévu pour pouvoir adapter le jeu à la vitesse du microprocesseur de sa machine. D.T.

Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Jetfighter II et F29, un vol en formation sur PC

Après deux ans sans évolution marquante, la simulation aérienne sur PC prend un nouvel essor. Vers l'arcade avec *F29*, vers le réalisme graphique et sonore avec *Jetfighter II*. Deux logiciels qui restent de toute façon très complémentaires.

Pendant presque deux ans, les simulateurs de vol en jet n'avaient pour ainsi dire pas évolué sur PC. Se calquant sur le superbe *F19* de Microprose, tous offraient des jeux semblables et sans doute lassants après deux ans de pratique... Mais, aujourd'hui, la micro aérienne redécouvre enfin. *Jetfighter II* et *F29* nous arrivent tout deux sur PC, non pas pour un duel (ces programmes sont trop différents) mais pour un vol en formation qui ouvre un nouvel avenir aux pi-

lotes de tous horizons. Si je vous conseille d'ores et déjà d'acheter ces deux programmes, lisez les lignes qui suivent pour décider, le cas échéant, de celui des deux logiciels qui collera le mieux à ce que vous attendez d'un simulateur de combat aérien. Le but de ce test n'est pas de détailler tous les ingrédients qui forment depuis longtemps l'apanage d'un bon simulateur de vol micro. Si vous êtes un novice de ce type de simulation, reportez-vous pour cela à notre dernier



F29, des missions toujours trop courtes, mais quelle jouabilité !

challenge aérien. Les connaisseurs savent, eux, en quoi consistent les qualités de tels programmes : richesse des missions, vues extérieures, etc. Ce qui est intéressant avant tout, c'est de vous dévoiler les points novateurs de *Jetfighter II* et de *F29* sur PC. Vous pourrez, de ce fait, les acheter sans crainte d'un regret futur ! Pour ce faire, détaillons les qualités et spécificités de chacun.

Jetfighter II

PC 640 ko
tous écrans, carte son

Velocity. Design et développement :
B. Dinnerman, M. Harmon,
M. Ma, T. Ptak.

Jetfighter II calque son scénario et son jeu sur ce qui existait déjà dans le domaine de la simulation aérienne de combat. Face à un *F19*, par exemple, on retrouve le même choix d'appareils, la même variété de missions et le même type de partie. En revanche, et c'est là que se joue toute la différence, le maniement et la mise en scène graphique et sonore de l'aventure est largement supérieure à tout ce que vous avez pu rencontrer sur PC.

Les possesseurs de petites configurations ne profiteront pas de tous ces atouts. Mais, si votre PC est configuré en VGA et qu'il possède une carte son, attention les yeux, attention les oreilles !

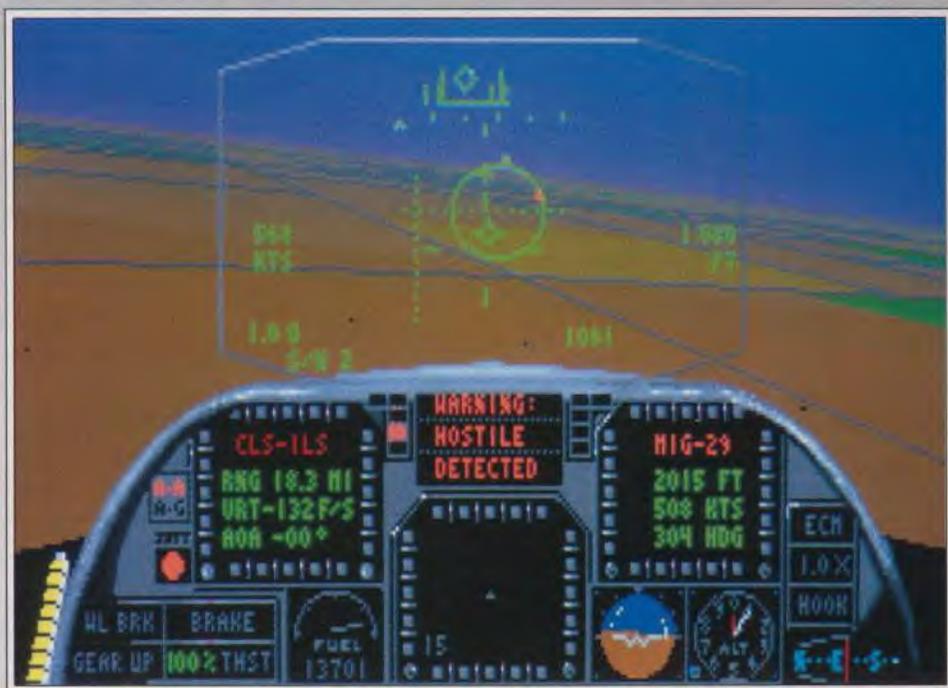
Dès sa première mission, *JFII* vous en mettra plein les yeux. Il y a tout d'abord les décors extérieurs, d'une incroyable beauté. Tout en dégradés, riches en détails au sol, les paysages qui défilent à travers la vitre du cockpit ont enfin atteint ce que l'on pouvait espérer d'un PC VGA. Regardez les photos d'écran, il n'y a rien à redire, c'est superbe.



La cible est bloquée.



F29, un graphisme plus symbolique.



JF II, superbe VGA, bruitage carte son, le plus beau simulateur jamais vu...



JF II, prêt au décollage.



JF II, le décollage du porte-avions.

La qualité des bruitages ajoute encore à ce réalisme. Le vrombissement des réacteurs est très bien dosé, très progressif lorsque l'on pousse les gaz. Et tous les détails sont de la partie. Les explosions, les bruitages stridents lorsque l'on est en vue extérieure, jusqu'au train que l'on entend rentrer dans la carlingue. Ce réalisme visuel et sonore mérite, à lui seul, que vous investissiez dans ce nouveau produit. Mais s'il vous en faut un peu plus, laissez-moi vous parler de l'animation et des qualités de l'interface utilisateur. Premier atout, les virages que prennent vos jets ne sont pas loin du réalisme d'un *Flight Simulator*. Finies les réactions trop brusques de l'appareil.

Côté maniement, le soft offre des menus toujours ac-

cessibles, même pendant les combats. Le contrôle au joystick (pas de pilotage souris, dommage) est excellent. Tout peut y être réglé, de l'étendue de la zone neutre à la sensibilité du gouvernail ou de la profondeur. Enfin, le choix des missions et leur maniement est tout à fait à la hauteur. On retrouve ici les modes classiques : Entraînement, Missions simples ou Campagne complète. Durant les assauts, le choix, sur le tableau de bord, des différents écrans de contrôle (reconnaissance des cibles, ILS pour l'atterrissage, radar, etc.) et le centrage des ennemis au sol est très facile à manier. Voilà ce qui fait de *Jetfighter II* la meilleure simulation de combat aérien à ce jour.

Type _____ simulateur de combat aérien
Intérêt _____ 19
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

F29 Retaliator

PC 640 ko EGA,VGA,
carte son

Ocean. Programmation Phil Allsopp,
Russel Payne et Jason Brooke ; gra-
phismes : Lyndon Brooke, Joanne Drury
et Paul Hollywood ; sons et musique :
Matthew Cannon et Jason Brooke.

F29 Retaliator version PC, en fait, équivalait à ce que l'on connaissait déjà sur *Amiga*. Là aussi c'est la première fois qu'un simulateur de vol PC s'approche vraiment d'un jeu d'arcade. On connaît déjà les défauts de ce programme, pour les avoir constatés sur *ST* ou *Amiga* : peu de réalisme dans le pilotage, missions nombreuses mais trop brèves par exemple. En revanche, aucun soft mieux que celui-ci ne saura aussi rapidement vous plonger dans l'action.

JETFIGHTER II ou F29 ? LES DEUX, MON PILOTE !

Cette version PC offre des décors superbes. Les animations sont souples et permettent de lancer toutes les acrobaties possibles. L'approche des ennemis vous dévoile enfin des sprites très bien dessinés et animés avec une rapidité convaincante. F 29 est le premier simulateur action de la ludothèque PC. C'est ce qui fait de lui un grand hit, même si je l'estime un peu moins que son confrère.

Type _____ simulateur de combat aérien
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★ ★ ★
Bruitages _____ ★ ★ ★
Prix _____ C

Si vous êtes suffisamment aisé pour vous payer ces deux programmes, n'hésitez pas ! L'un pour son réalisme, l'autre pour son jeu arcade. De quoi séduire les deux face de votre passion, s'il vous faut choisir, tout est affaire de goût. *JFII* a ma préférence. Manquer *F29* serait dommage, manquer *JFII* serait un crime ! *F29* offre en effet des décors soignés, mais qui n'ont rien à voir avec le réalisme de *JFII*. Côté bruitages, c'est le trou noir. Impossible de supporter *F29* après le rugissement de *JFII*. Et puis, il y a le réalisme du pilotage, la continuité du jeu. Sur *JFII*, c'est la première fois que je pilote et combats avec autant de plaisir. Des missions longues, difficiles, variées, sans aucun défaut, voilà ce que j'aime. Quant à *F29*, il correspond plus à un moment de détente, à une petite attaque nerveuse pour se déridier le joystick.

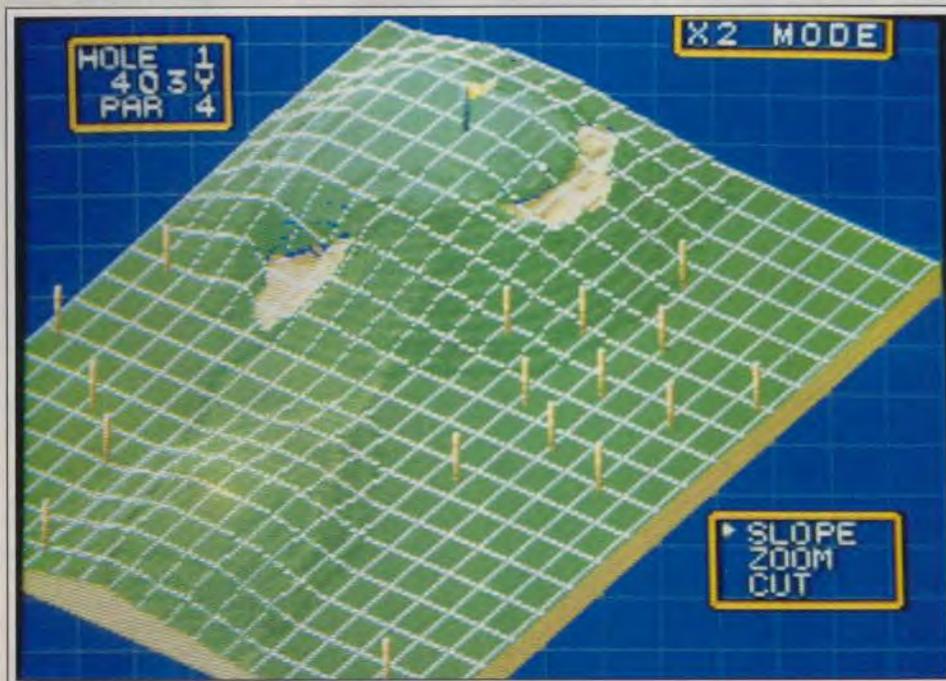
Olivier Hautefeuille

Hole in One et Augusta Golf

SUPER FAMICOM

Quel luxe : deux simulations de golf sur Super Famicom ! *Hole in One*, vu d'en haut, est plus ludique et convient parfaitement aux débutants. *Augusta Golf*, en vue 3D, est plus complexe à prendre en main et s'adresse aux vrais pratiquants de ce sport.

Conception Hal Laboratory pour *Hole in One* et T&E Soft pour *Augusta Golf*



Hole in One : l'affichage quadrillé fait apparaître les reliefs du terrain.



Un putting de dix yards.



Un parcours truffé de bunkers.

Hole in One est le premier golf apparu sur la Super Famicom et il est loin de se contenter d'essayer les plâtres. Après une superbe présentation, avec zoom et rotations à tout va, on arrive sur le trou vu d'en haut. D'aucuns disent qu'une vue d'en haut est décevante en regard des capacités d'une telle machine. Pour ma part, et malgré les progrès réalisés en 3D, je considère la vue d'en haut comme très agréable et surtout bien plus précise pour les golfs sur micros et consoles. Et si le golf de la Neo Geo (apprécié par tous) est vu d'en haut, ce n'est peut-être pas par hasard. Cela dit, ce golf est d'une extrême simplicité. Les experts, aussi bien que les débutants, y trouveront leur compte.

Un club vous est automatiquement proposé par le programme avant chaque tir, mais rien ne vous empêche d'imposer celui que vous préférez. Une musique très entraînante (« à la limite du supportable » pour Acidric Briztou) vous accompagne tout au long des 18 trous.

Sur l'écran, une fenêtre montre en permanence le parcours et l'on peut, avant de jouer, étudier le relief du green sur une vue en perspective isométrique. On peut même revoir son coup sur cette même vue pour comprendre pourquoi la balle a changé de direction au dernier moment... Et si, par malchance ou par inexpérience, la balle passe à deux doigts de son but, vous aurez droit à une superbe image représentant le trou en plein milieu de l'écran se faisant frôler par la balle, tout ceci en taille réelle ! C'est la séquence qui m'a le plus amusé et j'avoue que, pendant les premières parties, je ratais mes tirs pour le seul plaisir d'admirer cette superbe image ! Tous les effets habituels sont bien entendu possibles et le programme gère jusqu'à quatre joueurs. Bref, une bonne simulation de golf.

Type _____ simulation de golf
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★ ★ ★
Bruitages _____ ★ ★ ★ ★
Prix _____ F

Sid Meier's

RAILROAD

TYCOON



MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

**Lauréat du prix du
meilleur jeu pour PC**

'Golden Joystick Awards'

Maintenant disponible pour Atari ST, Commodore Amiga et IBM PC
compatibles.



Augusta Golf : les décors sont plus fouillés que dans Hole in One.



Manque un petit pied !...



La déclivité du terrain est bien apparente.



L'option vue aérienne.

Dans *Augusta Golf*, la vue est en 3D et non aérienne. Quatre joueurs peuvent s'affronter et les possibilités de sauvegarde permettent de garder les scores de dix joueurs. En plus du tournoi, vous avez droit à une option *Practice*. Il est possible de changer l'orientation de la vue du joueur et de se surélever pour avoir une vue plongeante. Les graphismes sont recalculés automatiquement... et rapidement ! Hormis la force avec laquelle on frappe la balle, on agit sur l'endroit de l'impact, ce qui permet des tirs ras ou, inverse-

ment, en cloche. Le joueur apparaît, dessiné au dernier moment, pour lancer la balle. Pas de musique tout au long des 18 trous, mais les quelques bruitages sont très réalistes : chant des oiseaux, impact de la balle dans le trou, sur un bunker, dans les arbres ou encore dans l'eau, applaudissements de la foule en délire... C'est en fait un jeu plus complet que *Hole in One*, donc plus complexe. Revers de la médaille : les novices auront du mal à accrocher et s'en lasseront peut-être plus vite. De plus, le soin apporté à l'ensemble du jeu (très beaux paysages : mélanges de digitalisations et de graphismes vectoriels, chants d'oiseaux...) n'apparaît pas sur certains détails : le mouvement de la balle n'est pas des plus jolis et cette dernière semble carrée à certains moments. Quant au putting, on a tout intérêt à changer d'orientation si l'on veut correctement apprécier la distance qui sépare la balle du trou, à condition de ne pas oublier de se replacer en face de celui-ci avant de tirer !

Enfin, ceux qui ne connaissent pas le japonais seront un peu gênés. La prise en main sera un peu plus longue qu'avec *Hole in One* et les conseils vous seront bien inutiles... Mais ne crachons pas dans la soupe ! *Augusta Golf* est un très bon jeu, à réserver toutefois exclusivement aux initiés et aux passionnés. Les débutants lui préféreront sans aucune hésitation *Hole in One*.

Supéref

Type	simulation de golf
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	F

Armour-Geddon

AMIGA

Allusion transparente à une histoire de fin du monde, *Armour Geddon* est très complexe à prendre en main. Mais quelle variété et quels graphismes ! A la fois simulateur – six engins différents – et jeu de stratégie, voilà un logiciel garanti longue durée...

Conception Psygnosis. Programmation : P. Hunter, E. Scio ; graphisme : J. Bowers, L. Carus, G. Corbett.

Nous vous avons présenté dans le numéro 91 de *Tilt* ce grand logiciel de Psygnosis en Avant-Première. La version finale n'a pas déçu nos espérances. L'histoire se place dans le futur. Un petit pays a mis au point un canon laser de haute puissance, pouvant causer des dégâts importants sur la Terre. Seule une bombe à neutrons, actuellement démontée, peut détruire définitivement le canon. Mais pour vous donner le temps de trouver les cinq éléments de la bombe, il faut aussi détruire les générateurs qui fournissent de l'énergie au canon.

C'est vous qui avez été chargé de commander les opérations de cette guerre d'usure. Vous disposez de six types de véhicules terrestres et aériens : chars lé-



Virez serré pour échapper aux poursuivants.

**SPÉCIAL
DÉTENTE**

**TELE
POCHE
JEUX**

Le magazine de jeux de l'été

96 pages
de jeux inédits

- Mots fléchés géants
- Mots secrets
- Mots croisés
- Quizz, scrabble...



Gagnez

de nombreux cadeaux

et un voyage de rêve
en Floride et à Las Vegas

Télé Poche jeux,
14 F chez votre marchand de journaux

ger et lourd, hovercraft, hélicoptère, chasseur et bombardier furtif. Vos véhicules pourront être équipés de différentes armes (laser, obus, bombes, roquettes, missiles), ainsi que de nombreux équipements complémentaires : vision nocturne, fusées servant de leurre lors des attaques, réservoirs supplémentaires, camouflage, et télépodes (qui servent à effectuer des téléportations instantanées d'un point quelconque à un autre).



Le monde 3D est riche.

Pour commencer, il est indispensable de se familiariser avec la conduite des différents engins en mode Entraînement. Tous les véhicules, armes et équipements complémentaires sont alors en stocks importants, ce qui n'est pas le cas dans le jeu normal, comme nous le verrons plus tard.

Essayez donc le chasseur pour vous amuser un peu. À peine sorti des hangars, vous allez être attaqué par des avions ennemis qui sillonnent le ciel. Activez immédiatement vos boucliers, roulez doucement pour vous placer en bout de piste et mettez pleins gaz. Une fois dans le ciel, vous aurez peut-être la chance d'échapper, pour un temps, aux attaques ennemies.

Cela vous permettra d'apprécier pleinement la qualité de la réalisation. La plus grande partie de l'écran est en effet réservée à une excellente représentation en 3D surfaces pleines du paysage, avec de nombreux éléments venant briser la monotonie des grands espaces. Outre la vue interne frontale, vous disposez de nombreuses vues complémentaires (huit en tout), qui vous donnent accès à un angle de vision de 360 degrés (c'est-à-dire un tour complet). Vous pouvez aussi recourir à la caméra qui peut se déplacer dans les quatre directions et dispose d'un zoom puissant, à la vue externe, la vue satellite, la vue de la tour de contrôle ou même au mode Suivi des missiles dans les combats.

L'animation est encore plus étourdissante et dépasse de beaucoup en rapidité et fluidité les programmes concurrents sur Amiga. Il n'y a pas la moindre saute d'image, à croire que les calculs sont instantanés, et la combinaison de différents mouvements (avion et caméra) ne pose aucun problème.

Mais revenons-en au jeu lui-même. Le manuel vous aide un peu dans cette première mission en vous révélant la cache de la première partie de la bombe. Vous devrez faire usage du chasseur dans un premier temps pour détruire les installations ennemies, puis du char lourd pour la récupérer et la ramener à la base. Vous aurez tout intérêt à fixer votre objectif dans l'écran d'informations avant de commencer.

A ce propos, il faut signaler que cet écran est un des



L'objectif est en vue et le radar de tir est activé.

rars points faibles du programme, sa lisibilité étant très approximative. Le système de guidage ainsi activé vous sera d'une grande aide pour repérer, puis détruire votre objectif. Toutefois les avions ennemis ne se laisseront pas faire si facilement, même pour cette première mission. Ils vous suivent de près et sont assez difficiles à éliminer, à moins de recourir aux missiles IR.

Dans un second temps, le char va s'acquitter de sa mission, mais il lui faudra emporter l'armement nécessaire pour se défendre au mieux.

Armour-Geddon est loin de se limiter à un « simple » simulateur. En effet, il vous faut gérer votre matériel



Le tableau de bord très complet.

avec circonspection, pour ne pas vous retrouver à court au mauvais moment. Pour cela, vous disposez d'une unité de recherche et de développement. A vous de répartir les scientifiques et les techniciens sur les différents projets pour reconstruire le matériel détruit et créer celui dont vous aurez besoin pour une mission particulière.

Je vous ai déjà parlé de la réalisation graphique et de l'animation de haut niveau. Les bruitages sont rares mais rendent bien l'atmosphère (régime des réacteurs, « sonnerie » des scanners, explosion). Votre avion réagit immédiatement à vos sollicitations. Le jeu est difficile, mais si riche qu'il donne envie de s'accrocher pour aller plus loin.

Le manuel (en français) décrit précisément les écrans et donne quelques détails, mais laisse la plus grande partie dans l'ombre.

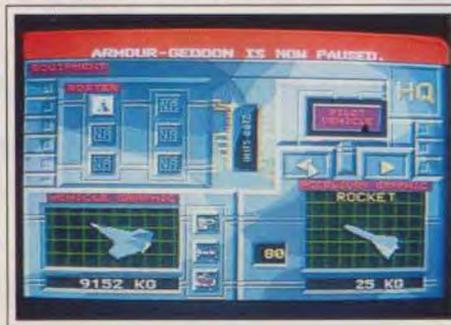
Il est indispensable de posséder déjà des notions de pilotage et une bonne heure, au moins, sera nécessaire pour se familiariser avec le programme. Un superbe simulateur qui méritait une notice plus explicite.

Jacques Harbourn

Type	simulateur et combats
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C



Le char lourd vu de l'arrière.



Choix de l'équipement.

MAXI

MICRO



LA COMPIL'ACTION



HOSTAGES

TEENAGE QUEEN

NORTH & SOUTH

FIRE AND FORGET

TINTIN SUR LA LUNE



LA COMPIL'ACTION VOL.2

MYSTICAL - THE LIGHT CORRIDOR - CRAZY CARS II - PINBALL MAGIC - SHUFFLEPUCK CAFE



MYSTICAL

CRAZY CARS II

PINBALL MAGIC

SHUFFLEPUCK CAFE

THE LIGHT CORRIDOR

Pour Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - AMSTRAD



Brat

AMIGA

Déjà un clone de Lemmings ! Un bébé sans complexe remplace les charmants rongeurs. Même si ce nouveau logiciel d'action/réflexion n'égale pas son confrère, il profite d'un scénario rigolo, de décors superbes et d'une difficulté extrême.



Une flèche pour le premier virage, un baton de dynamite pour le rocher...

Mirrorsoft/Imageworks/Foursfield. Programmation : Colin Reed et Stefan Ujnowski ; graphisme : Steven Green ; bruitages et musique : Bjorn Lynne.

Brat n'est pas un bébé ordinaire. Dès que sa mère a le dos tourné, il crache sa tétine, enfle un cuir et met des lunettes noires pour aller essayer ses tiags dans des univers imaginaires. Vous êtes la nourrice du bambin. Votre but, tracer sur chaque tableau un parcours sans danger pour ce jeune explorateur.

Dans la lignée de Lemmings ou de Roadland, Brat ouvre un jeu où se mêlent action et stratégie. Accompagnant la progression ininterrompue du nourrisson, votre rôle est de modifier le paysage pour que votre protégé ne tombe pas dans un piège. Et les traquenards, ce n'est pas ce qui manque dans les trois univers de ce programme.

Le décor met en place un labyrinthe montré en semi 3D vue aérienne. Premier travail, il vous faut disposer à la souris des flèches de direction pour que le héros ne tombe pas dans le vide. Le scrolling déploie sans cesse de nouveaux paysages et le bébé ne s'arrête pas facilement. Il vous faudra un œil de lynx pour placer les flèches et tracer un parcours logique. Réussir un parcours cohérent ne suffit pas, il faudra aussi tenir compte de tous les objets ou ennemis, animés ou non, qui se dressent sur le chemin. Votre personnage doit tout d'abord ramasser de l'argent, des

biberons ou des éléments tels des ponts, des bombes, panneaux de signalisation, etc. Ensuite, à vous d'utiliser ces objets au bon moment.

Une bombe pour détruire un rocher qui barre le passage, un poids à poser sur le couvercle d'un diable qui veut sortir de sa boîte, un pont à construire entre deux plates-formes, le premier niveau de jeu de Brat est déjà un casse-tête du meilleur cru. Après quelques échecs, on apprendra bien sûr à utiliser au mieux les



Brat a faim, Brat va manger.

éléments spéciaux. Il est, par exemple, possible de stopper le personnage avec un signal routier « Stop », ou encore d'arrêter le scrolling du paysage pendant quelques secondes, le temps de visualiser le décor. Mais, même si l'on manie au plus vite ces bonus, quel enfer !

Brat présente une difficulté de jeu très poussée, qui oblige le joueur à sans cesse reprendre le parcours au



Brat-moi la puce que j'ai dans le (MS)dos.

début. En fait, c'est là son seul défaut. Il aurait été à mon sens préférable de créer des niveaux plus courts. Brat est donc excellent quant à l'originalité et à la richesse des traquenards qu'il place sur votre route. Mais il fait aussi fort côté graphismes et bruitages. Les décors, variés et vraiment très bien rendus sur Amiga, sont parcourus par un grand nombre d'adversaires animés. Des robots, des voitures, des animaux, tout un petit monde évolue sur votre labyrinthe, développant sur son passage des bruitages aussi riches que comiques.

Il n'en faudra pas plus pour dérider les amateurs de shoot-them-up et faire craquer les vainqueurs de



La passerelle, dangereux !

Lemmings. Mise à part sa difficulté que je trouve un peu mal dosée, Brat m'a entièrement séduit. Certes, puisqu'il arrive après Lemmings, ce soft n'aura pas le même impact côté « originalité ». Mais tous ceux qui, après avoir réussi à compléter le dernier niveau, ont savouré le premier hit, n'hésiteront pas à s'essayer à celui-ci. Vous m'en direz des nouvelles...

Olivier Hautefeuille

Type	_____	action/réflexion
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	C

c'est en se

sport

10

★ ★ ★

★ ★ ★

★ ★ ★

D



Dans Micro Kid's, retrouvez chaque mercredi vers 17 h 30 **Bandai**
Micro Kid's, des reportages, des interviews, une rubrique C'est le second
de bidouilles ou de jeux Nintendo, après

Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes
Vous enquêtrerez dans les milieux professionnels
Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels et de cartes
de gueule des lecteurs de

existe encore très peu de titres de ce genre sur cette machine. *Golden Axe* est un beat-them-all classique, doté de nombreux atouts : des coups et attaques variés, des sprites de grande taille et la possibilité de manier le jeu à la souris, au joystick ou au clavier, ou encore de s'entraîner dans un mode Novice ou de mener de simples combats avant la véritable aventure. Des défauts, ce titre en compte aussi quelques-uns, comme le manque de précision dans le placement du héros sur la profondeur de l'écran. Comme souvent, il faudra une grande expérience avant de bien voir les détails qui portent réellement. Autre petit défaut, les bruitages ne profitent pas du son du PC. Celles-ci se conçoivent d'accompagner d'autant que les autres ne semblent pas de

MICRO KID'S

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 clé...
 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 de septembre !

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 : _____

Mon ordinateur (ou 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.

Brat

AMIGA

Déjà un clone de Lemmings ! Un bébé sans complexions charmants rongeurs. Même si ce nouveau logiciel d'action/réflexion n'égale pas son confrère, il profite rigolo, de décors superbes et d'une difficulté extrême.



Amiga... dirigerez vos personnages avec plaisir, tracerez les blocs de... dans des décors riches et... concept de jeu de ce grand hit a... fait des émules. Roadland vous invite, de même, à modifier un décor pour qu'un petit personnage y avance sans encombre. Brat, le bébé au lunettes noires, y va aussi de sa balade (voir dans la rubrique Hit de ce numéro). Mais, personne mieux que Lemmings ne vous offrira une partie aussi convaincante. Ce qui fait la différence ? C'est surtout la difficulté du jeu, qui est ici bien mieux dosée que dans les autres softs. Signalons enfin que la version Atari ST de Lemmings n'a rien à envier au jeu Amiga en ce qui concerne le graphisme, l'animation et les musiques d'accompagnement. Un grand jeu de réflexion où l'humour reste toujours présent.

Olivier Hautefeuille

Type	action/réflexion
Intérêt	19
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Great Courts II

Atari ST, disquette Ubi Soft

Great Courts II est sans aucun doute la meilleure simulation de tennis disponible actuellement sur micro. Très proche de la version Amiga (Tilt n° 86), cette version ST offre, en effet, tous les ingrédients du succès. Côté graphisme et animations, les personnages sont de bonne taille et profitent surtout de mouvements exceptionnellement réalistes. Le maniement des coups,

es, cartouches, softs qui roulent

...sens le plus gros défaut a été corrigé. On mo... de renvoi de la balle... k, et non de la position... is niveaux de difficulté... us permettent de com... rentissage sans gérer



toutes les composantes du jeu (déplacements sur le court, frappe, etc.). Great Courts II s'est très largement inspiré de ses confrères. Il a puisé en Tennis Cup la gestion de votre sportif (vos possibilités augmentent en fonction de votre expérience), en Tennis 3D la difficulté modulable, etc. Riches de ces exemples et de l'expérience du premier titre, les programmeurs de cette seconde mouture ont fait du très bon travail. Pour jouer à un, deux, trois ou quatre des parties de grande classe (synthèse vocale à la clef), voici un programme que je vous recommande très chaudement.

Olivier Hautefeuille

Type	simulation de tennis
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

Eco Phantom

Amiga, disquettes Electronic Zoo

Des zeppelins qui évoluent dans des canyons étroits : Eco Phantom est pour le moins original ! Votre planète est dirigée par des extra-terrestres peu sympathiques, et vous devez la libérer en détruisant leur chef, Eco Phantom. Vous disposez pour cela d'un dirigeable ultra-moderne, avec lequel vous avez pu quitter votre prison. Ce vaisseau possède un canon laser d'une grande maniabilité. Quatre robots aux caractéristiques différentes peuvent être envoyés dans les tours. Ces bâtiments contiennent un matériel varié et des codes vous permettant d'éviter les combats et d'entrer dans les autres tours. D'un maniement complexe, ce jeu

offre des graphismes corrects et une animation fluide. En revanche, les chargements sont fastidieux et le système de codes (en temps limité, s'il vous plaît !) franchement délirant. De plus, des plantages intempestifs émaillent les parties, et la documentation, par ailleurs fort poétique,



est succincte quant aux commandes du jeu. C'est d'autant plus regrettable que l'idée est originale. A tester...

Jean-Loup Jovanovic

Type	shoot-them-up
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Heavyweight Champ

Sega, cartouche Sega

Ce match de boxe reste des plus classiques mais la qualité de ses graphismes et la richesse de ses possibilités de jeu sont finalement intéressantes. Qu'il s'agisse du jeu à deux ou du combat contre la machine, Heavyweight Champ offre un grand nombre d'actions. On peut, bien entendu, frapper du gauche et du droit, mais aussi esquiver de plusieurs façons, en balançant le buste en arrière, en montant la garde ou encore en se baissant. Enfin, quelques coups spéciaux sont disponibles, en nombre limité pour chaque match. Par exemple, une « super patate » lancera votre adversaire dans les cordes à tous les coups ! Cette simulation offre des graphismes de qualité. Les sprites sont de grande taille, et l'on visualise bien la portée des coups. En revanche, même en option « jeu lent », il n'est pas toujours possible d'enchaîner les coups avec souplesse. Les réactions de la manette sont en effet un peu lentes à mon goût. L'action profite enfin de plusieurs séquences intermédiaires, comme la visualisation en gros plan des comptes à rebours de KO, la récupération des joueurs entre deux rounds, ou encore la sé-



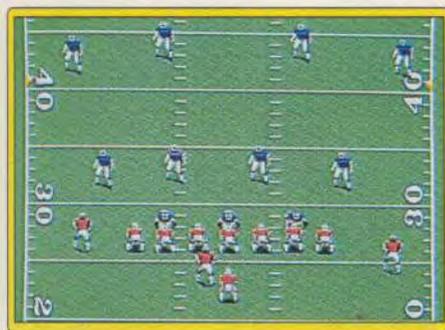
lection des joueurs en tenant compte de leur capacité physique, vitesse, réflexes, etc. Un bon programme sur *Sega 8 bits*, difficile à prendre en main mais payant si l'on s'accroche. Olivier Hautefeuille

Type	_____	boxe anglaise
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★ ★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★
Bruitages	_____	★ ★ ★
Prix	_____	B

TV Sports Football

PC Engine, Victor

TV Sports Football est la première réalisation de la société Cinemaware sur la *PC Engine*. Il s'agit en fait de l'adaptation d'une simulation de football américain, réalisée il y a quelque temps par cette société américaine, sur *Amiga*. Deux joueurs peuvent s'affronter. Chaque joueur choisit son équipe. Il peut, de même, poursuivre une série de matchs contre les équipes adversaires en espérant se retrouver en finale (la *SuperBowl*) ou choisir de commencer une



nouvelle « saison ». Deux modes de jeu sont accessibles. Le mode Normal montre le terrain avec une vision 3D plongeante. Le joueur dirige ses joueurs et choisit ses différentes stratégies d'attaque ou de défense, à travers une série d'options que lui propose le jeu. Un autre mode, dit Rapide, permet de voir rapidement le résultat de ses différents choix. Le jeu est bien réalisé et propose une interface de qualité. J'avoue cependant ne pas avoir « accroché » à cette cartouche. Sans doute parce que je trouve l'intérêt du football américain limité ! Banana San

Type	_____	sport
Intérêt	_____	10
Graphisme	_____	★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★
Bruitages	_____	★ ★ ★
Prix	_____	D

Ultraman

Super Famicom, cartouche Tsuburaya/Bandai

Et un beat-them-all, un ! C'est le second pour la console 16 bits de Nintendo, après



Final Fight. Mais l'intérêt est bien loin d'être le même. Il faut, dans chaque niveau, affronter un monstre hideux dans un décor tout aussi hideux. Après un quart d'heure d'entraînement, on découvre qu'il existe une prise fort utile, en l'occurrence une projection. Et il suffit de l'appliquer à tous les niveaux suivants pour se débarrasser des grands méchants monstres qui les peuplent ! Les scènes sont extrêmement répétitives et le jeu devient très vite lassant. Pas de rotation ni de zoom (hormis dans la présentation...). *Ultraman* n'exploite pas du tout les capacités si impressionnantes de cette machine. Il en résulte un jeu bien fade. Certes, les décors ne sont pas mal du tout et la musique est une merveille comme d'habitude sur cette console. Mais ce n'est pas la musique qui fait un jeu ! A réserver aux amateurs de beat-them-all ! Supéreff

Type	_____	beat-them-all
Intérêt	_____	10
Graphisme	_____	★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★
Bruitages	_____	★ ★ ★ ★
Prix	_____	F

Golden Axe

PC tous écrans, disquette Virgin

Déjà disponible sur presque tous les micros et consoles, cette adaptation d'un célèbre beat-them-all des salles d'arcade est une réussite sur *PC*. Bien sûr, on ne peut pas dire que la version *PC 386 VGA* égale réellement l'excellente version *Amiga* (test dans le n° 86, page 48). Pourtant, la mise en scène du jeu, sa richesse et sa continuité font de *Golden Axe* sur *PC* un indispensable. Il vous séduira d'autant plus qu'il



existe encore très peu de titres de ce genre sur cette machine. *Golden Axe* est un beat-them-all classique, doté de nombreux atouts : des coups et attaques variés, des sprites de grande taille et la possibilité de manier le jeu à la souris, au joystick ou au clavier, ou encore de s'entraîner dans un mode Novice ou de mener de simples combats avant la véritable aventure. Des défauts, ce titre en compte aussi quelques-uns, comme le manque de précision dans le placement du héros sur la profondeur de l'écran. Comme souvent, il faudra une grande expérience avant de bien voir les coups qui portent réellement. Autre petit handicap, les bruitages ne profitent pas des cartes son du *PC*. Celles-ci se contentent de jouer la musique d'accompagnement. C'est dommage, d'autant que les cris, rugissements ou autres sons semblent de bonne qualité, malgré le faible rendement du haut-parleur interne de la machine. *Golden Axe* séduira donc les possesseurs de *PC VGA* et puissants. Pour ceux-là, grâce à toutes ces qualités, c'est un soft à ne pas manquer. Olivier Hautefeuille

Type	_____	beat-them-all
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★ ★ ★ ★
Animation	_____	★ ★ ★
Bruitages	_____	★ ★ ★ ★
Prix	_____	C

Encounter

Atari ST, disquette Novagen

Encounter existait depuis très longtemps sur 8 bits. Cette nouvelle version 16 bits a conservé le scénario des jeux *C64* ou *Atari 800 XL*. Il s'agit d'un shoot-them-up 3D très proche de *Stellar 7* (testé dans ce même numéro). Dans de multiples univers, vous repérez sur votre radar les vaisseaux ennemis et lâchez contre eux des missiles. *Encounter* développe un scénario très simple, mais son jeu est ludique à 100 %. Premier atout, la rapidité de l'animation. Votre engin tourne sur lui-même, avance et recule avec souplesse. On peut, de ce fait, éviter les tirs ennemis sans trop de difficulté. Deuxième atout, les piliers qui poussent dans ces paysages désertiques font rebondir les obus, ceux que vous lancez et ceux de l'adversaire. On peut alors se cacher derrière eux, ou, mieux, calculer des trajectoires de tir

ROLLING SOFTS



savantes. Enfin, les types d'attaquants sont variés : missiles suiveurs, tirs et rafales, bombes qui se multiplient. Je conseille *Encounter* à tous les adeptes d'action pure. Ce n'est pas un grand jeu, mais on ne s'en lasse pas facilement. Olivier Hautefeuille

Type	shoot-them-up	
Intérêt		15
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitages	★★★	
Prix		B

Big Business

PC tous écrans, carte son, disquette Magic Bytes

Big Business vous place à la tête d'une petite usine. Vous allez y prendre toutes les décisions importantes pour que votre entreprise concurrence les deux autres firmes implantées sur le marché ; celles-ci sont gérées soit par l'ordinateur, soit par un ou deux autres joueurs. Cette simulation est à la fois très « sérieuse » dans le fond, et très drôle dans la forme. En effet, si un grand



nombre de réalités commerciales entrent en ligne de compte, la grande maniabilité du jeu et la bonne humeur des graphismes facilitent la prise en main de ce produit. Qu'il s'agisse de lancer une augmentation de la production, d'étudier un dossier ou d'envoyer un espion chez vos concurrents, vous ferez appel à divers personnages style BD, personnages animés avec humour dans des décors VGA réussis. Bruitages compatibles aux cartes sonores, animations nombreuses, scènes très détaillées, *Big Business* est avant tout un jeu. Mais cette mise en scène ludique ne

doit pas faire oublier le fond de l'aventure, et seuls les amateurs du genre investiront dans ce programme. Olivier Hautefeuille

Type	simulation économique	
Intérêt		14
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitages	★★★★	
Prix		C

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0

Amiga, disquette Electronic Arts

Il y a déjà deux ans, la version 2.0 de *Chuck Yeager's* séduisait les possesseurs de PC (cf. *Tilt* n° 67). Aujourd'hui, c'est au tour de l'Amiga de se lancer dans l'acrobatie aérienne. Cette simulation ne vous propose aucun combat. Seul le plaisir de piloter l'un des dix-huit appareils proposés (du Cessna aux jets) et de concourir aux diverses épreuves d'acrobatie captivera les ama-



teurs de réalisme. Ce soft offre toutes les options de jeu que l'on peut souhaiter : choix de l'appareil, endroit où débute la mission, présence d'un mode *Replay*, etc. Côté graphisme, les vues multiples sont intéressantes, tout comme les vols en formation qui vous permettent de suivre *de visu* vos coéquipiers. Mais là où le PC offrirait, sur des machines puissantes, une animation d'une souplesse étonnante, cette version Amiga est bien saccadée... Même en diminuant au maximum les détails du paysage sur les menus de configuration, le moindre petit virage sur l'aile découpe assez grossièrement la ligne d'horizon. Le jeu est finalement trop lent pour que l'on trouve ici tout l'attrait et le réalisme des premières versions de *Chuck Yeager's*. Un bon logiciel donc, mais qui prouve encore que les PC peuvent seuls nous offrir des simulations dignes de ce nom.

Olivier Hautefeuille

Type	simulateur de vol	
Intérêt		14
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★	
Bruitages	★★★★	
Prix		C



Builderland

Amstrad CPC, disquette Loriciel

Heureusement qu'il reste certains éditeurs pour développer sur CPC des versions de cette qualité. *Builderland* (test de la version ST dans le n° 88) utilise un principe de jeu plus stratégique qu'arcade. Son adaptation sur Amstrad n'enlève, de ce fait, rien à la qualité du soft. Pour permettre à votre personnage de progresser dans un décor semé d'embûches, vous déplacez, grâce à un curseur, des blocs de pierre pour boucher les trous, créer des escaliers sur lesquels le personnage grimpe et accède à une plate-forme. Vous utilisez des bombes ou pioches pour creuser le sol ou détruire un rocher, etc. Grâce à ses graphismes colorés et du fait qu'il ne nécessite aucune animation rapide, *Builderland* est aussi prenant sur CPC qu'il ne l'était sur ST. Ce titre s'inscrit dès lors comme l'un des meilleurs jeux de réflexion disponibles sur 8 bits. A noter enfin que quelques scènes d'action, style shoot-them-up, vous permettront quand même de connaître le frisson du joystick. Olivier Hautefeuille

Type	action/réflexion	
Intérêt		14
Graphisme	★★★★	
Animation	★★	
Bruitages	★★	
Prix		B

Stellar 7

Amiga, disquette Dynamix

Déjà testé en version PC dans le numéro 86 de *Tilt*, *Stellar 7* est un shoot-them-up à scrolling multidirectionnel frontal. Sur un terrain désertique, les ennemis apparaissent tout d'abord sur votre radar, ensuite sur le côté, devant ou derrière vous. A coups de missiles, il faut les détruire et éviter bien sûr leurs propres tirs. Cette partie manque d'originalité. Seuls ses graphismes et animations sauvent sa jouabilité. Si l'on choisit le mode graphique le plus détaillé, l'animation est trop lente. Avec des décors plus simples en revanche, le jeu retrouve presque la vitalité qu'il avait sur PC 386. Il est alors possible de slalomer pour éviter un missile, ou de tourner sur soi-même pour viser une cible, anticiper son



déplacement et toucher au but ! *Stellar 7* développe des ennemis 3D superbes et originaux. Des oiseaux mécaniques qui agitent leurs ailes d'un battement souple au vaisseau qui vient déposer devant vous un robot monstrueux, la mise en scène est convaincante. Côté bruitages, les explosions sont du meilleur cru. *Stellar 7* est finalement un shoot-them-up classique, mais que les plus purs adeptes de ce type d'arcade apprécieront. Olivier Hautefeuille

Type	shoot-them-up 3D
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

■ Gods

Amiga, disquette Mindscape

Gods se posait déjà comme l'un des meilleurs logiciels d'action/plates-formes sur *Atari ST* (voir le Hit du n° 90 de *Tilt*). Cette version *Amiga* gagne elle aussi la palme, avec encore plus de qualité en ce qui concerne graphismes, animations et bruitages.



Pour parcourir toutes les salles et couloirs de ce temple, notre héros va en effet profiter d'une mise en scène de grande classe. La bande son de cette mission est exceptionnelle.

Elle fait tout aussi bien entendre le personnage qui s'essouffle que, par exemple, les multiples rugissements des monstres qui le cernent de toutes parts. Côté graphisme, les décors sont très soignés et développent des trajets complexes mais que l'on visualise sans aucun problème.

Enfin, comme pour la version *ST*, c'est le juste équilibre entre action et stratégie qui

fait tout l'intérêt de *Gods*. Il faudra non seulement mener de nombreux combats et devenir un maître dans le passage de crevasses ou l'escalade d'échelles, mais aussi résoudre des énigmes, collecter des clés, actionner des mécanismes secrets... Sorti vainqueur du challenge de ce même numéro, *Gods* vous attend pour des journées entières de combat. Un incontournable.

Olivier Hautefeuille

Type	action/plates-formes
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

■ 500 CC Motomanager

Amiga, disquette Simulmondo

Cette simulation de course de motos ne risque pas de vous séduire... Si elle présente, en effet, des graphismes très travaillés lors des phases de préparation de la partie et qu'il est possible de modifier les

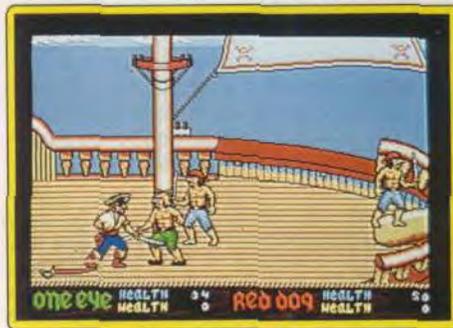


composantes de la moto, la course en elle-même est très décevante. Dans un décor 3D simpliste, l'animation égraine l'action à une fréquence de trois images par seconde ce qui développe un jeu vraiment saccadé. Le tableau de bord de l'engin apparaît sur le devant de l'écran, mais il est réduit à un simple compteur. Quant à vos concurrents, il s'agit de silhouettes planes et sans vie. Côté pilotage, le programme gère de lui-même les virages de faible envergure. Vous n'aurez alors qu'à pencher un peu plus la moto (c'est le paysage qui s'incline) dans les courbes serrées... Enfin, un mode *Replay* est au menu, mais rien à voir avec celui d'*Indianapolis 500* par exemple !

500 CC Motomanager est un soft de petite envergure. Il prend en compte tous les aspects d'une bonne simulation, mais sans en développer un seul de façon réellement ludique.

Olivier Hautefeuille

Type	course de motos 3D
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	B



■ Skull and Crossbones

Atari ST, disquette Domark

Pirate avide d'or et de pierres précieuses, vous allez combattre à travers huit niveaux de jeu pour collecter des trésors et délivrer de belles demoiselles. *Skull and Crossbones* développe un graphisme vraiment très précis. Les paysages sont sans cesse différents et ils s'enchaînent dans une logique appréciable. Les sprites sont, quant à eux, de bonne taille et animés de mouvements variés. En revanche, cette partie d'action ne profite pas à mon sens d'une bonne jouabilité. L'animation de votre héros est un peu saccadée et, surtout, il est quasi impossible d'apprécier la portée des coups que l'on porte à l'adversaire. Le déplacement du personnage dans la profondeur de l'écran est difficile à juger et l'on ne se rend pas toujours bien compte si l'on va frapper l'adversaire ou « sabrer » dans le vide. Deuxième défaut qui brise la jouabilité du jeu, le trajet imposé que vous devez suivre. Votre personnage monte de lui-même les



échelles, saute automatiquement entre deux plates-formes. A long terme, on a l'impression de tout juste devoir frapper à tout va et suivre le chemin tracé par les concepteurs du jeu. *Skull and Crossbones* appartient à cette catégorie de logiciels jolis, riches en décors distincts, mais d'une jouabilité très restreinte.

Olivier Hautefeuille

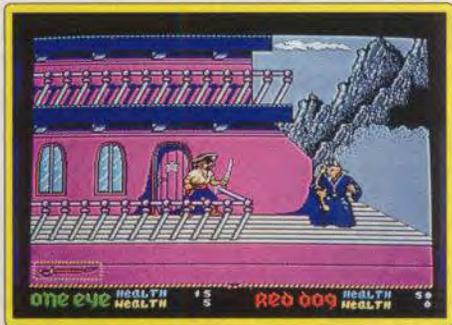
Type	beat-them-all
Intérêt	10
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

ROLLING SOFTS

Version Amiga

Il y a vraiment peu de différences entre les versions *Amiga* et *Atari ST* de ce programme. *Skull and Crossbones* est bien réalisé ici, mais une fois encore, la jouabilité n'est pas au rendez-vous. Seul le jeu à deux pourra intéresser les plus acharnés... Et encore ! O.H.

Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B



Version CPC

L'adaptation de *Skull and Crossbones* sur *Amstrad CPC* aurait pu être une réussite. Les décors sont rendus au mieux des possibilités de la machine et l'animation des sprites est rapide.

Malheureusement, le même défaut qui gâchera votre plaisir : la mauvaise gestion de la portée des coups. Cette version *CPC* est, de plus, boguée. Lorsque l'on dépasse l'ennemi, on se retrouve parfois bloqué, sans autre espoir que celui de réinitialiser le jeu. O.H.

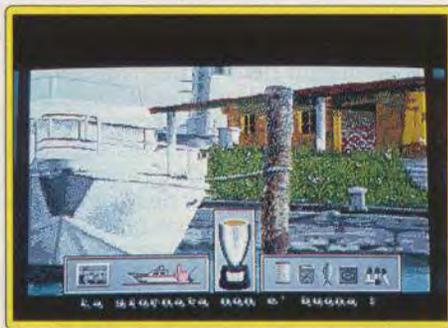


Intérêt	8
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Big Game Fishing

Amiga, Disquette Simulmondo

Le thème de ce logiciel est original. Il s'agit en effet d'une partie de pêche, partie où le joueur va contrôler tous les aspects de la simulation, qu'il soit économique (obtention



de prix pour les gros poissons...) ou arcade (lorsque l'on remonte une prise). Malheureusement, cette originalité ne suffit pas à garantir l'intérêt du jeu. La journée commence avec l'achat de lignes, appâts ou carburant dans le magasin du coin. Ensuite, on sélectionne sur la carte une destination, et en route pour de longues dizaines de minutes d'attente. *Big Game Fishing* est bien réalisé. Le choix de la ligne, du type d'appât, de la profondeur de la traîne ou de la vitesse du bateau décideront de votre succès. Mais, malgré tous ces éléments, l'action est un peu pauvre. En mer, il reste le plaisir d'observer l'horizon... Mais là, la représentation de l'océan est trop simpliste pour combler les temps morts. Il y a bien quelques mouettes, mais je me suis ennuyé à attendre que la bête morde ! En conclusion, l'originalité de ce titre ne suffit pas à justifier son jeu. Il eût fallu plus d'éléments ludiques pour corser la simulation et éviter la monotonie. Olivier Hautefeuille

Type	simulation de pêche en mer
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Jahangir Khan Squash

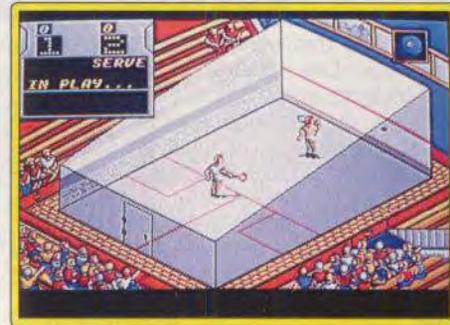
Amiga, disquette Krisalis

Un squash sur micro, c'est original. Cela change des sempiternelles simulations de tennis ! De plus, il est possible de paramétrer son joueur en sélectionnant ses qualités parmi une multitude de compétences différentes. On peut aussi choisir sa langue (l'éditeur pense européen) afin de mieux comprendre les nombreuses options. Différents types de balles, de raquettes et autre matériel sont à disposition. Des séances d'entraînement précèdent les tournois. La présentation est alléchante et la musique très plaisante. Le terrain est en 3D isométrique, sans doute pour mieux apprécier les murs de verre sur lesquels rebondissent la balle. Et c'est là que le bât blesse : le contrôle du joueur s'avère bien aléatoire, même après plusieurs parties. Finalement, on se lasse de ne pas réussir à renvoyer une seule de ces satanées balles. Et, quand bien même on y parvient, l'adversaire mani-

pulé par le micro se met à lancer des balles amorties dans la direction opposée... Pourtant tout le reste est vraiment bien réalisé. Mais l'essence même du jeu manque : la jouabilité. En somme, ce soft ressemble à un beau gâteau... à la crème aigre.

Superet

Type	simulation de squash
Intérêt	9
Graphisme	★★★★
Animations	★★
Bruitages	★★★
Prix	C



Version ST

Que dire de la version *ST* sinon que les graphismes ne changent pas vraiment, que la musique est tout aussi agréable et que le joueur m'a semblé plus maniable ? Disons que la version *ST* est à voir, tout du moins pour les amateurs de raquettes. S.

Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animations	★★★
Bruitages	★★
Prix	C



Yogi Bear and Friends in the Greed Monster

Amiga, disquette Hi Tec

Hi Tec continue son exploitation de sa licence Hanna Barbera pour nous proposer une nouvelle aventure mettant en scène l'ours Yogi. Celui-ci va explorer un vaste labyrinthe et s'efforcer de récolter sur son passage différents objets, tout en évitant le

contact de créatures hostiles. En dehors de quelques-unes, celles-ci ne sont d'ailleurs pas très agressives et se contentent d'effectuer de sages aller retour. Vous pourrez cependant en repousser certaines à coup de bonbons. Certains objets ne deviendront accessibles qu'en manipulant une manette, déplaçant des monstres ou récupérant une clé pour ouvrir la porte correspondante. La réalisation est d'un bon niveau, avec des décors variés et une mise en couleur très attrayante. Les créatures sont tout aussi diversifiées. L'animation est



rapide et fluide. Le changement d'écran s'effectue sans scrolling, ce qui est un peu dommage. En contrepartie, sa grande rapidité ne gêne pas le jeu. La bande son s'avère plus inégale, avec une bonne musique de présentation mais des bruitages d'action trop répétitifs. La jouabilité est au rendez-vous, tant par la maniabilité du héros que par le côté exploration ou réflexion. Cependant, ce programme s'adresse en priorité aux plus jeunes. Jacques Harbonn

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

■ Cohort : Fighting for Rome

Atari ST, disquette Impressions

Cohort est un wargame, du même éditeur que *Rorke's Drift*, et proche dans son principe. L'histoire se déroule entre 200 avant et 200 après Jésus-Christ. Vous dirigez « l'armée bleue » contre « l'armée rouge » dans des combats en temps réel. Vos forces sont constituées par des archers, des fantassins et des cavaliers, que vous déplacez un par un ou en groupe, en fonction du terrain. Plusieurs scénarios sont proposés, mais seuls les terrains et les troupes changent.

Le jeu est entièrement contrôlé à la souris à l'aide d'icônes. Vous pouvez interrompre à tout moment le mode Combats pour donner des ordres (le temps est alors arrêté : ce n'est pas tout à fait ma définition du temps réel !). Proche d'*Ancient Art of War*, ce jeu est néanmoins beaucoup moins varié et ne



plaira qu'aux inconditionnels. Les graphismes sont corrects (bien meilleurs que ceux de *Rorke's Drift*) et le jeu est assez rapide. Les bruitages sont, en revanche, réduits à leur plus simple expression et les animations très limitées. Les combats sont très longs, mais il existe un mode rapide : l'écran devient noir, seule une petite fenêtre vous indique (en texte) l'évolution des hostilités. Jean-Loup Jovanovic

Type	wargame
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★
Bruitages	★
Prix	C

■ Hydra

Atari ST, disquette Domark

Cette conversion d'arcade vous invite à effectuer différentes missions humanitaires à bord de votre hors-bord bien armé. Cet armement sera loin de vous être inutile pour vous débarrasser des autres bateaux, des hélicoptères, des hovercrafts et des diri-



geables. Vous devrez, en outre, ramasser du carburant pour ne pas vous trouver à court et utiliser le booster pour voler temporairement et récupérer les bonus, indispensables pour améliorer ultérieurement votre équipement.

La réalisation est inégale. Les graphismes sont moyens et les décors peu variés et, surtout, beaucoup trop dépouillés. En revanche, l'animation est rapide et assez fluide et l'impression de vitesse correctement rendue par le défilement des arbres. Musique et bruitages d'action forment la partie sonore. La jouabilité est bonne tant

par la grande maniabilité du bateau que la bonne progression de difficulté et la possibilité de personnaliser son bateau. Amusant pour quelques parties, *Hydra* n'est cependant pas assez riche pour retenir l'intérêt du joueur à long terme.

Jacques Harbonn

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C



Version Amiga

Cette version d'*Hydra* ne se différencie de la précédente que par le meilleur rendu des musiques. On peut s'y laisser prendre pour un temps. J.H.

Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★

■ Predator 2

Amiga, disquette Image Works

Pour lutter contre la mafia et l'empire de la drogue, notre héros va se frayer un passage à travers cinq niveaux de jeu, à grands coups de grenades, P45 ou lance-roquettes. *Predator 2* est un jeu de tir sur cible classique mais très bien réalisé. Tandis que votre silhouette occupe toujours le centre de l'écran, le décor qui scrolle devant vous dévoile une multitude d'ennemis. A la souris ou au joystick, il faut alors viser et presser la gâchette...

Mais le nombre croissant des adversaires, le fait aussi qu'il faille sans cesse collecter des armes au sol et, bien sûr, ne pas tirer sur les passants, font de cette partie un enfer dont la difficulté rebuttera ceux qui ne sont pas des as de la gâchette.

Vous serez en effet obligé de choisir vos cibles, pour éliminer par exemple les lanceurs de grenades plutôt que les simples tireurs. Le fait même qu'il ne suffise pas de tirer à tout va pour vaincre renforce l'intérêt du jeu. Et heureusement, même au plus fort de l'action, les décors et scrolling conservent toute leur précision. Les personnages évoluent à l'écran avec réalisme, ils

ROLLING SOFTS



courent, plongent au sol, se cachent, etc. Malgré la dureté et le peu d'originalité de son scénario, *Predator 2* s'inscrit donc au rang des softs à ne pas manquer, si l'on est amateur du genre. Olivier Hautefeuille

Type _____ shoot-them-up/tir sur cible
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ B

Version Atari ST



Cette version de *Predator 2* ne se distingue en rien de la précédente. Un bon jeu d'action, qui manque cependant d'originalité. Jacques Harbonn

Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Top Cat

Amiga, disquette Hi Tec

Ce jeu s'apparente d'assez près à *Yogi Bear and Friends in the Greed Monster* présenté dans ce numéro.

Vous allez là aussi parcourir un vaste labyrinthe en essayant de ne pas vous perdre et en tâchant de ramasser les objets indispensables et les bonus.

Certains peuvent d'ailleurs avoir de curieux effets, comme l'inversion des commandes. Des obstacles vont gêner votre progression : jet de vapeur, tonneaux qui roulent, roue mobile, etc. Comme vous ne pouvez les détruire, il faudra vous astreindre à les



éviter. La réalisation est moyenne. Les décors sont corrects mais un peu trop répétitifs et la mise en couleur pas assez nuancée. En revanche, l'animation des personnages est fluide et réaliste.

La musique de présentation agréable compense les bruitages d'action peu variés. Ce jeu peut séduire pour quelques parties mais on risque de s'en lasser ensuite rapidement. Jacques Harbonn

Type _____ action
 Intérêt _____ 10
 Graphisme _____ ★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★
 Prix _____ B

Version Atari ST

Cette version de *Top Cat* est identique à la précédente. Amusant pour un temps, mais sans plus. J.H.

Intérêt _____ 10
 Graphisme _____ ★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★
 Prix _____ B



Afrika Korps

Atari ST, disquette Impressions

Ce wargame vous plonge en pleine Seconde Guerre mondiale, dans la difficile campagne du désert qui a opposé l'Afrika Korps de Rommel à la huitième armée de Montgomery. Vous pourrez commander l'un ou l'autre camp, le programme, qui dispose de trois niveaux de difficulté, régit l'adversaire. Vous avez le plein contrôle des différents corps d'armée pour les réorganiser, utiliser les réserves, les dépla-



cer, lancer une attaque, etc. La réalisation est classique. Les graphismes sont très dépouillés ; en contrepartie, ils ont l'avantage d'être très lisibles, ce qui est le principal dans un wargame. Le jeu se contrôle indifféremment au clavier ou à la souris, ce qui est bien agréable. Un grand nombre de paramètres sont pris en compte par le programme, ce qui apporte un réalisme certain et l'ordinateur se montre un adversaire redoutable à haut niveau. Un bon wargame à la réalisation sans surprise. Jacques Harbonn



Type _____ wargame
 Intérêt _____ 13
 Graphisme _____ ★★★
 Animation _____ -
 Bruitages _____ -
 Prix _____ C

Version Amiga

Cette version d'*Afrika Korps* est strictement identique à la précédente. Un choix correct pour les amateurs du genre. J.H.

Intérêt _____ 13
 Graphisme _____ ★★★
 Animation _____ -
 Bruitages _____ -
 Prix _____ C

Awesome

Atari ST, disquette Psygnosis

Déjà paru depuis quelque temps sur *Amiga* (*Tilt* n° 86), ce shoot-them-up original se démarque des autres par la variété des séquences et son aspect stratégique. A bord de votre vaisseau, vous allez subir les attaques des aliens, traverser un champ d'astéroïdes, attaquer un convoi de marchandises pour refaire vos stocks, et bien

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



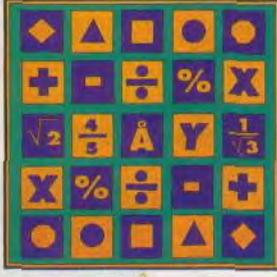
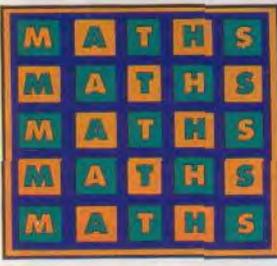
DISTRIBUÉE PAR :

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-s/Bois
Tél. 48.57.65.52

GUILLEMOT

B.P. 2
56200 La Gacilly
Tél. 99.08.90.88

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

d'autres choses encore. Les séquences spatiales se déroulent sur le mode *Asteroid*, c'est-à-dire en rotation. Le scanner vous sera fort utile pour repérer et traquer vos ennemis. Après chaque combat, vous pourrez modifier la répartition de votre énergie entre l'attaque et la défense. D'autres phases du jeu vous conduisent dans des couloirs pour affronter un serpent de mer ou au-dessus d'une ville, en butte aux attaques incessantes de monstres. La réalisation, due aux auteurs de *Shadow of the Beast*, est superbe. Les graphismes sont très travaillés et



les séquences d'une grande variété. L'animation combine fluidité et rapidité et le scrolling multidirectionnel de certaines phases n'est pas pris en défaut. Les bruitages ne sont pas en reste. La maniabilité ne pose aucun problème, ce qui est capital vu la difficulté du jeu. *Awesome* est un shoot-them-up varié et original, dont la difficulté peut cependant décourager certains.

Jacques Harbourn

Type	shoot-them-up
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	★★★ C

■ Kengi

Amiga, disquette
Software 2000

Sous ce titre peu évocateur se cache en fait un jeu proche du morpion dans l'espace et du alignez-en quatre. Les riches options de départ permettent de varier le jeu : un ou deux joueurs, temps limité, trois niveaux de difficulté, détermination de la fin de la partie (nombre de lignes totales) et surtout retrait ou non des lignes complètes, ce qui change complètement la stratégie à adopter. L'aire de jeu se compose de cinq plateaux superposés de 5x5 chacun, et un pion ne peut être posé sur les plateaux supérieurs que s'il repose sur un pion sous-jacent. Des cases bonus apportent des points supplémentaires ou la possibilité de jouer deux fois consécutivement. Si l'option retrait est sélectionnée, les cases vidées vont être occupées par les éventuels pions sus-jacents qui tombent alors par gravité. La réalisation est un petit chef-d'œuvre



d'humour. Les pions sont représentés par des globules à pattes qui gesticulent tant que la main qui les portent ne les a pas lâchés, agitent les bras pour ralentir leur chute et font des mines une fois en place. Quelques bruitages digitalisés de « couinements » des globules complètent l'ambiance. L'interface est bien pensée, tout comme la représentation des damiers. Le programme joue bien et s'avère un adversaire coriace à haut niveau. Un grand classique des jeux de réflexion traité avec maestria.

Jacques Harbourn

Type	réflexion
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	★★★ C

■ F15 Strike Eagle II

Amiga, disquette Microprose

Les pilotes de l'Amiga peuvent désormais profiter des atouts de *F15 Strike Eagle II*, un simulateur que nous testions sur PC dans le numéro 89, page 76. Ce programme, com-



me toutes les simulations signées Microprose, offre un choix de missions très vaste. Les offensives seront bien préparées, puis commentées après le combat. Cette nouvelle version vous propose six terrains d'action, des niveaux de difficulté très variés et surtout des graphismes et animations de grande qualité. Le paysage 3D est sans doute l'un des plus beaux disponibles à ce jour sur Amiga. Bons bruitages moteur et explosions, silhouettes des adversaires très réalistes, *F15 II* est une réussite. Par contre, face à la ludothèque PC et à notre hit comparatif qui confronte dans ce même nu-

méro *Jetfighter II* et *F29*, on peut regretter qu'il ne propose pas la beauté graphique de ses confrères VGA. Moins d'ombrages dans le ciel, un dessin plus symbolique des collines et installations au sol, des bruitages moins variés, rien à voir avec le tout nouveau *JF II*. Le PC reste donc maître en matière de combat aérien, même si ce soft se place en haut du podium Amiga.

Olivier Hautefeuille

Type	simulateur de combat aérien
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	★★★ C

■ Outzone

Atari ST,
disquette Lankhor

Encore un appel de secours dans la zone interdite ! Bon, va falloir y aller... Le problème, c'est que ces touristes imprudents pilotent fort mal, et qu'il va encore falloir leur dégager le chemin. Vous dirigez un petit vaisseau dans un scrolling horizontal, sur



piste parsemée d'obstacles et de blocs marqués de signes divers. Vous devez apparier ces blocs deux par deux pour les faire disparaître, détruire certaines cases et éliminer divers ennemis. Simple ? Non, car le vaisseau des « touristes » que vous devez protéger avance en ligne droite à une vitesse constante et, s'il heurte un obstacle, c'est vous qui perdez une vie ! Le seul moyen d'infléchir sa course est de se positionner dessus et de tirer, ce qui vous lie à lui. Vous pouvez alors le déplacer verticalement, mais sans pouvoir modifier sa vitesse. Il faut donc ouvrir le passage, tuer les ennemis, et le placer sur des rangées vides ; quel métier ! La réalisation de ce jeu est particulièrement réussie : les couleurs sont bien choisies, le scrolling bidirectionnel très fluide, les armes variées et la maniabilité parfaite. *Outzone* n'en est pas moins assez répétitif. Un bon petit jeu...

Jean-Loup Jovanovic

Type de jeu	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	n.c.

MICRO SWEET

171, Boulevard Maxime Gorki
94800 VILLEJUIF
Tel: (1) 46 77 14 00 Fax: (1) 46 77 86 24
Metro :Louis Aragon

POWER COMPUTING

15, Boulevard Voltaire
75011 PARIS
Tel: (1) 43 57 01 69 Fax: (1) 43 38 00 28
Métro: Republique ou Oberkampf

AMIGA 500

+ Péritel.....
+ Péritel + Extension.....
+ Moniteur Couleur.....
+ Moniteur Couleur + Extension.....
+ MPS 1270 (imprimante).....

AMIGA 2000

Amiga 2000.....	5290 F
+ Moniteur Couleur.....	6990 F
+ Extension 2 Mo.....	N C
Moniteur 1083 Stéréo.....	1990 F
Extension mémoire 2 Mo.....	1750 F
Extension mémoire 4 Mo.....	2590 F
Disque Dur 45 Mo.....	2990 F
X-Power (Rom et Ram intégrées).....	990 F

DISQUE DUR A500:

40 Mo.....	3190 F
52 Mo(Quantum).....	3890 F

DIVERS:

ADSPEED 14 MHZ.....	1850 F
SCANNER POWER 400 dpi.....	1690 F
GARY.....	310 F
DENISE.....	470 F
PAULA.....	590 F
8372A.....	690 F
EXTENSION 1 a 4 Mo pour A500 ICD:	
1Mo.....	1390 F
2Mo.....	1790 F
CARTE ATONCE (PC 286).....	1790 F
SUPPORT A2000.....	570 F
FLICKER FREE VIDEO.....	2790 F

ACCESSOIRES AMIGA 500 ET 2000

Lecteur interne Amiga 2000.....	590 F
Lecteur interne Amiga 500.....	690 F
Lecteur interne PC 3'1/2-5'1/4.....	550 F
Lecteur externe Amiga.....	690 F
Souris optique.....	PROMO
Sound Blaster (carte son PC).....	1590 F
Extension 512 Ko sans horloge.....	300 F
Extension 512 Ko avec horloge.....	390 F
Extension 1,5 Mo avec horloge.....	990 F
Blitz Amiga.....	250 F
Couvercle Protection A500.....	99 F
Souris Amiga.....	199 F
Anticlick A500.....	99 F

MEMOIRES:

44256..... 60 F
41000..... 60 F
SIM 1Mo..... 410 F

DISQUETTES

3'1/2..... 3,40 F
PAR 10.....
PAR 100..... 3,00 F

COMMODORE CDTV

l'amiga version LASER!!
6990 F
Avec 5 CD

SUPER PROMOTION SUR JEUX SEGA MEGADRIVE

ADAPT JEUX GRATUIT AVEC 2 JEUX	ELEMENTAL MASTER.....	349 F
DJ BOY.....	FORGOTTEN WORLDS.....	359 F
GHOSTBUSTER.....	MYSTIC DEFENDER.....	359 F
ES WAT.....	GOLDEN AXE.....	359 F
CRACK DOWN.....	DICK TRACY.....	369 F
WONDERBOY III.....	MOONWALKER.....	369 F
SHADOW DANCER.....	SUPER MONACO GP.....	369 F
MAGICAL BOY.....	DAVID HUNTER.....	369 F
WORLD CHAMPION SOCCER.....	DYNAMIT DUCK.....	369 F
ALEX KID.....	PAT RILEY BASKET.....	369 F
HEAVY UNIT.....	GHOULS ' GHOSTS.....	429 F
MICKY MOUSE.....	JOE MONTANA FOOT.....	429 F
HARD DRIVING.....	VALIS III.....	449 F
ATOMIC ROBOT KID.....	NOUVEAUTE CHAQUE JOUR.....	

Bon de commande

Veillez libeller votre commande sur feuille libre en specifiant votre adresse complete ainsi que les frais de port .

materiel: 160 /

Accessoire: 60
par cheque ou carte bleue.

ROLLING SOFTS

Argonaut

Amiga, disquette ID

Mélange de shoot-them-up multidirectionnel et de jeu d'aventure, *Argonaut* vous invite à récupérer différents objets d'accès plus ou moins faciles. Vous contrôlez une soucoupe armée qui va évoluer librement dans ce vaste monde (plusieurs écrans). La gestion de votre tir devra être rigoureuse car vos munitions sont limitées. Ne tirez donc pas à tort et à travers, car vous vous trouveriez en fâcheuse posture face aux nombreux ennemis, une fois à court de munitions. Prenez garde aussi aux précipices mortels de certaines zones. Pour pénétrer dans quelques enceintes, vous aurez besoin des clés correspondantes, pas toujours faciles à trouver. A chaque décès, vous aurez le loisir de compléter votre équipement grâce à l'argent trouvé en cours de jeu. La réalisation est d'un bon niveau. Le monde est vu du dessus mais l'effet de relief bien rendu par un usage judicieux des ombrages. L'animation des aliens est fluide et le scrolling multidirectionnel d'une grande souplesse. Les bruitages d'action sont bien rendus mais trop peu nombreux

aventure, dans l'une des cinq missions, toutes plus dangereuses les unes que les autres. La réalisation, sur *Amiga*, est d'un bon niveau, sans atteindre cependant celle d'un *PC* haut de gamme. Ainsi si les graphismes restent de bonne facture, on perd quelques petits « plus », comme le rendu de la transparence de l'eau dans les combats entre sous-marins. L'animation, elle aussi, se montre un peu trop lente, surtout si l'on a sélectionné le mode Détail de l'environnement, ce qui peut gêner réellement dans certaines phases (tir antiaérien par exemple). Les bruitages, en revanche, sont

immeubles et les autres voitures innocentes. Le mode Carte vous aidera à vous diriger vers votre objectif. La réalisation est d'un excellent niveau. La ville est vue du dessus, avec cependant un bon rendu du relief. Le jeu est quasi plein écran et les graphismes bien travaillés. L'animation est un modèle de rapidité et de fluidité avec, en particulier, un scrolling multidirectionnel performant. Les bruitages rendent bien les régimes du moteur, les dérapages, l'impact des chocs et les tirs. La maniabilité de votre véhicule vous permet toutes sortes de prouesses. Un bon programme, à mi-chemin entre *Chase HQ* et *Super Cars II*.

Jacques Harbonn

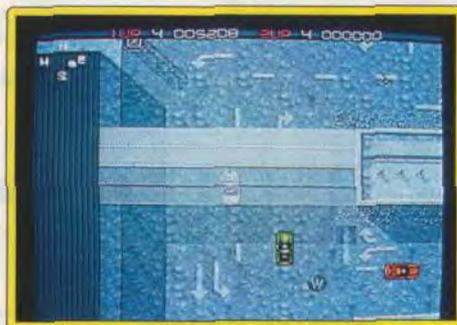
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B



parfaitement rendus. Le jeu se contrôle principalement au clavier, solution satisfaisante pour ce type de logiciel. En dépit de quelques défauts, *Das Boot* se révèle un excellent simulateur de combats sous-marins, plus orienté vers le côté action que sur la stratégie pure.

Jacques Harbonn

Type	simulateur de combats sous-marins
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Miami Chase

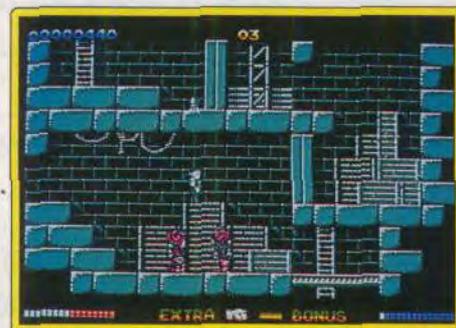
Amiga, disquette Code Masters

Miami Chase vous propose une chasse à l'homme en voiture. Vous pilotez un véhicule rapide dans les rues de Miami. Au début de chaque mission, vous sont rapidement dépeints le criminel ainsi que la voiture qu'il conduit. Vous allez donc le traquer, en vous débarrassant aussi, au passage, des autres voitures ennemies, grâce à votre tir. Le pilotage n'est pas de tout repos, car il faut aller vite, tout en évitant les

Alors que nous testons dans ce même numéro le deuxième épisode de *Switchblade* sur *Amiga* (rubrique Hit), les possesseurs d'*Amstrad CPC* vont pouvoir eux aussi s'en donner à cœur joie ! L'adaptation de ce hit de l'action/plates-formes utilise parfaitement les possibilités du 8 bits. Hiro, le héros de cette aventure, va partir à l'assaut d'un monde souterrain. Le premier atout de *Switchblade*, c'est qu'il dévoile son labyrinthe au fur et à mesure que vous y progressez. De très nombreuses pièces secrètes vont s'ouvrir lorsque vous frapperez une cloison de pierre. L'animation du tout petit personnage est satisfaisante. Bien sûr, le jeu manque de la souplesse 16 bits, mais le chemin est si complexe, les ennemis si variés que l'on n'a pas le temps de le remarquer. Soutenus par des bruitages simples mais efficaces, les combats sont captivants. En effet, selon que vous pressiez la gâchette du joystick plus ou moins longtemps, la force de votre coup de poing varie. Lorsque l'on s'oppose à de nombreux adversaires, cette technique corse avantageusement l'action. Enfin, on ne compte pas les pièges qui

Switchblade

Amstrad CPC, disquette Gremlin



et sans musique d'accompagnement. Le côté exploration/aventure enrichit ce bon shoot-them-up. Un jeu plaisant qui vous tiendra en haleine assez longtemps.

Jacques Harbonn

Type	shoot-them-up/aventure
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Das Boot

Amiga, disquette Mindscape

Longtemps après la version *PC* (*Tilt* n° 84), cet excellent simulateur de combats sous-marins est enfin disponible sur *Amiga*. Vous avez la possibilité de vous entraîner au maniement de votre sous-marin en effectuant l'un des huit entraînements en surface ou en plongée (tir antiaérien, navigation au milieu des mines, torpillage de bateaux ennemis, destruction d'un autre sous-marin en plongée, etc.). Une fois en possession de tous vos moyens, vous pourrez tenter la grande

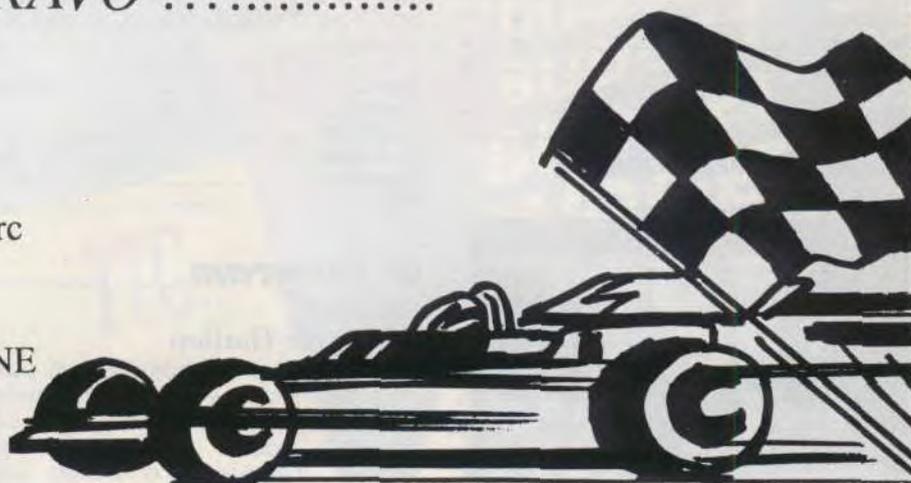
CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX TILT/US GOLD/AUCHAN

BRAVO !!!.....

Vous avez gagné :

Marthe CHAIZE
4, Av. du Gal Leclerc
69160 TASSIN

Un week-end à SILVERSTONE
du 12 au 14 Juillet 1991
pour deux personnes.



(Tirage au sort effectué en présence de Maître DAUMERIE Huissier à Pré au Lac 06740)

...AU 1^{ER} AOÛT LE 3615 TILT FAIT PEAU NEUVE...

- Plus de convivialité ●●● STOP ●●● Plus d'animation
- STOP ●●● Une rubrique téléchargement ●●● STOP
- Des crédits de minutes en 3614 ●●● STOP ●●●
- Toutes nos rubriques CONSOLES + ●●● STOP ●●●

Et comme toujours des cadeaux géniaux à gagner :
jusqu'au 25 juillet 1991, jouez avec RALLYE et gagnez des places sur un catamaran
et des tee-shirts grâce à LUDOMANIA*.

Avec JACKPOT, 2 surfs à gagner jusqu'au 25 juillet 1991.

NOUVEAU : gagnez des crédits de minutes en 3614 à partir du 1^{er} août 1991.

* Pour en savoir plus, tapez 3615 TILT choix 18.

ROLLING SOFTS

jalonnent la route, les pieux qui sortent du sol, etc. Je conseille très vivement ce titre passionnant aux amateurs du genre.

Olivier Hautefeuille

Type	plates-formes
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Nam

Amiga, disquette Domark



Nam vous propose un wargame politico-militaire basé sur la guerre du Viêt-nam. Vous allez incarner l'un des présidents en fonction (Nixon ou Johnson) et prendre les décisions qui s'imposent tant sur le plan militaire que politique ou économique. Ainsi vous allez donner des ordres à vos différents corps d'armée, établir l'aide accordée au Viêt-nam du Sud, engager les troupes de réserves, proposer un soutien aérien, etc. Vous pourrez vous aider des avis des conseillers politiques et militaires et lire les journaux pour voir les tendances. Le bilan vous informera des pertes respectives dans les deux camps, mais aussi de votre niveau de popularité. La réalisation est d'un bon niveau avec des écrans variés et de bons bruitages. De plus, la réalité historique a été suivie au plus près. Malgré cela, ce logiciel est décevant, car on passe son temps à attendre les événements.

Jacques Harbonn

Type	wargame
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★
Prix	C



Version Atari ST

Cette version de Nam est beaucoup moins belle, du fait de l'usage de la moyenne résolution limitée à quatre couleurs. Mais, surtout, elle révèle un défaut rédhibitoire pour les possesseurs de STE : le passage automatique en moyenne résolution bloque la souris à la moitié de l'écran, rendant le jeu injouable !

J.H.

Type	wargame
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitages	★★★
Prix	C

Tangram

Atari ST, disquette Thalion

Ce programme vous propose un puzzle d'origine chinoise. Vous devez reconstituer une figure géométrique plus ou moins compliquée à l'aide de quelques figures plus simples : triangles de différentes tailles, carré et losange. Chacune de ces figures n'existe qu'en nombre limité, en fonction du



tableau concerné et seule une observation attentive vous permettra de déduire la position de chaque pièce. La meilleure technique consiste à placer dans un premier temps les triangles les plus grands, ce qui vous révélera le plus souvent la place des autres. Les figures de base peuvent subir une rotation pour s'adapter au tracé mais pas de retournement. Chaque tableau doit être terminé en temps limité, ce qui complique encore le challenge. La réalisation est d'un bon niveau. L'image sous-jacente au masque est très belle, mais on aurait aimé qu'elle soit renouvelée de temps à autre. Différentes musiques orientales agréables agrémentent le jeu. L'ergonomie à la souris est sans défaut : un clic gauche permet de prendre une pièce et de la déplacer tandis que le bouton droit sert à la faire pivoter sur elle-même. Un système de code évite de toujours recommencer au début. Si le niveau novice s'avère assez facile, même dans les derniers tableaux (le jeu en compte 200 au total), en mode avancé, les puzzles sont pleins de pièges pas toujours faciles à contourner. Un bon jeu de casse-tête.

Jacques Harbonn

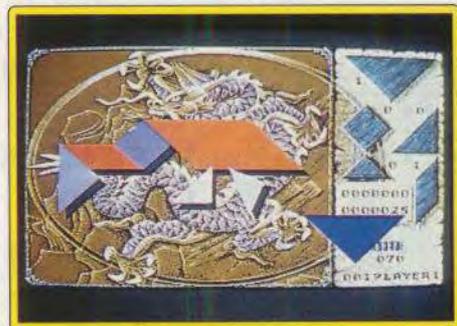
Type	réflexion
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version Amiga

Version superposable à celle du ST, avec des musiques mieux rendues.

J.H.

Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



Mega Phoenix

Amiga, disquette Dinamic

Mega Phoenix n'est rien d'autre qu'un Space Invaders remis au goût du jour. On y joue seul ou à deux, en équipe ou à tour de rôle. La réalisation d'ensemble est agréable. Les graphismes des aliens sont assez variés au fil des tableaux et leurs attaques très diverses et souvent déroutantes. L'animation est d'un bon niveau, le grand nombre de sprites animés simultanément ne posant guère de problèmes. Les brui-



tages, en revanche, manquent un peu de variété. La maniabilité de votre vaisseau n'est jamais prise en défaut. Bien que ce jeu ne puisse certes pas se targuer d'originalité, on se laisse séduire pour quelques parties et le jeu à deux, en équipe, amène son comptant d'émotion.

Jacques Harbonn

Type	shoot-them-up
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

CHALLENGE



Des jeux nés sur un plateau

Les jeux de plates-formes, de conception déjà ancienne, n'ont jamais perdu un attrait qu'ils doivent à un mélange d'action et d'habileté. Olivier Hautefeuille, en pleine forme, a pris de la hauteur pour tester les derniers-nés du genre. Switchblade II, heureusement testé en hit, est arrivé trop tard pour orner le plateau. Dommage, car il aurait figuré en bonne position entre Gods et Navy Seals !



Turricon II offre de beaux décors, soignés, mais un peu trop répétitifs à mon goût.



Un décor très précis, des mouvements variés et réalistes : Navy Seals fait très fort.



Les paysages de Gods sont une vraie réussite, même dans cette version Atari ST.

Les jeux de plates-formes développent souvent une stratégie bien plus intéressante que les parties d'action pure. Pour ce nouveau challenge, le fameux *Gods* (ST et Amiga) de Mindscape va être confronté au non moins honorable *Navy Seals* (ST et GX

4000) d'Ocean. Aux côtés de ces deux titres, *Castlevania* (Amiga) de Konami et *Turricon II* (Amiga) de Rainbow Arts sont sans doute de moindre qualité, surtout si l'on s'intéresse à leurs possibilités tactiques. Cependant, le regroupement de ces quatre

titres nous permettra de mieux cerner les défauts et les atouts de ce type de programmes, et surtout de rappeler tous les ingrédients nécessaires à l'élaboration d'un grand hit. Les points essentiels qui nous serviront de critères de jugement sont de



quatre ordres. Il y a tout d'abord la réalisation graphique et sonore de l'aventure, l'un des points les plus classiques de toutes nos critiques. Viennent ensuite la richesse des mouvements du joueur, ainsi que la mise en place du décor, la complexité des chemins à suivre, l'enchaînement des scènes. Troisième point essentiel, l'intelligence de vos adversaires aura-t-elle de quoi nous tenir en haleine durant toute une partie sans que l'on se retrouve trop vite dans la trame d'un classique beat-them-all ? Enfin, comment sont dosées les difficultés de ces quatre parties, et qu'en est-il du fameux équilibre action/stratégie qui fait toute la valeur à long terme d'un bon jeu de plates-formes ?

Qualité sonore et graphique :

C'est sans aucun doute le point le plus important au premier abord, surtout en ce qui concerne la prise en main du soft. Pour *Castlevania* par exemple, comment peut-on accrocher à des décors aussi grossiers ? Le dessin est digne, sur Amiga, de celui d'une console 8 bits. Les monstres sont



Castlevania ne donne pas l'impression de tourner ici sur un 16 bits. Difficile d'accrocher...

laids, les animations saccadées, et la fausse 3D n'a aucun réalisme.

Turrican II développe, quant à lui, un côté beat-them-all assez prédominant. C'est sans doute ce qui explique que ses décors ne soient pas plus travaillés. Les paysages

sont jolis certes, mais bien trop répétitifs à mon goût. Côté scrolling, en revanche, la grande souplesse du jeu vous permettra de faire face au nombre prodigieux d'ennemis qui vous assaillent.

Seuls *Gods* et *Navy Seals* font très fort pour ce qui est des décors. Dans *Navy Seals*, c'est la grande clarté des paysages qui vous séduira. Il y a peu d'éléments, mais la finesse du dessin est très agréable. L'animation est intéressante, bien que les ascensions soient trop saccadées : l'écran tressaute à chaque échelon de l'échelle.



La version GX 4000 de *Navy Seals*.

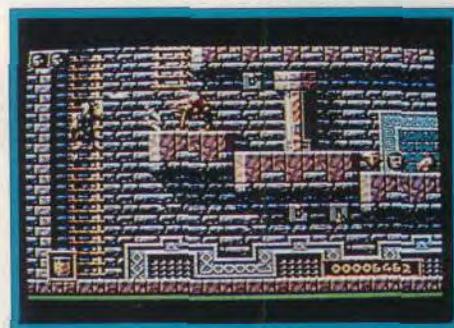
Gods offre une animation encore plus souple. Pas de problème lorsque l'on monte aux échelles ou que l'on saute. Les graphismes, méritent, eux, un grand bravo ! Dessins soignés, ombrage, variété des éléments, tout y est, même si c'est toujours plus embrouillé que *Navy Seals* et que trop d'objets et de couleurs se disputent la scène.

Si *Gods* sort tout de même vainqueur pour la beauté de son décor, il l'emporte aussi haut la main en ce qui concerne les bruitages qui accompagnent son jeu, surtout sur Amiga. Je n'avais jamais vu autant de réalisme dans un jeu d'action/plates-formes. Pensez, on entend l'épée qui fend l'air, le héros qui souffle lorsqu'il monte une échelle trop longue. Même les monstres ont leurs grognements et leur cris particuliers ! Du grand art.

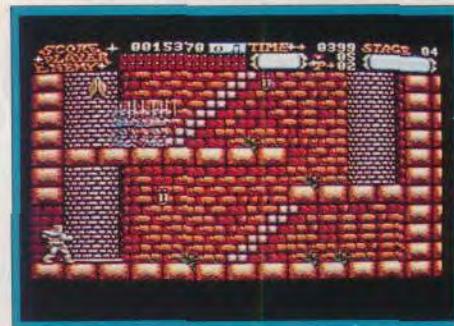
Navy Seals présente aussi des bruitages



Gods version Amiga, la perfection.



Il faudra tuer le monstre et atteindre la manette.



Les effets de matières des parois rocheuses sont convaincants, mais c'est encore répétitif.

cohérents, mais rien à voir avec *Gods*. Pour *Turrican II*, c'est essentiellement la musique qui vous accompagnera. Une bande son de très bonne qualité, mais qui vous plongera moins dans l'atmosphère du combat que des bruitages étudiés.

CHALLENGE

Castlevania ne propose lui aussi que des parties musicales, de bonne qualité, mais qui ne suffisent pas, à mon sens.

Personnages et mouvements

De la même façon qu'il maltraitait les décors, *Castlevania* massacre la représentation de votre héros comme celle des ennemis qui l'assaillent. Les monstres sont risibles et leur course est nulle à en frémir.



La souplesse et le réalisme de vos déplacements permettent des stratégies subtiles. Un plus pour *Navy Seals*.

Votre personnage évolue comme dans les films de Charlot, sans aucun réalisme. Du réalisme, on n'en trouve pas davantage dans les mouvements du guerrier de *Turrican II*. A part la course où la foulée est convaincante, les sauts sont assez décevants : il ne font que propulser le héros dans les airs, sans aucune flexion des jambes, aucun réalisme non plus quand il touche le sol. *Navy Seals* démontre au contraire que rapidité de l'action et réalisme du mouvement peuvent se marier dans les jeux de ce type. Le soldat de cette aventure est en effet animé de très belle façon. Comme dans *Prince of Persia*, par exemple, tous les mouvements sont justes. Pour un saut presque trop court, le personnage se raccroche à la

paroi, puis se rétablit. Plus loin, il peut se courber et avancer accroupi dans un passage étroit. *Navy Seals* m'a aussi séduit par le mouvement spécial qui permet au personnage de s'accrocher à une balustrade ou une rambarde, et de progresser ainsi, pendu par les bras, ou de se rétablir vers le haut. Toute cette richesse gestuelle donne une autre dimension à l'action. Elle permet d'élaborer des stratégies d'attaque bien plus précises que ce que l'on connaît avec *Castlevania* ou *Turrican II*.



Impossible de profiter sur *Castlevania* de la profondeur du décor. Les escaliers sont mal gérés.

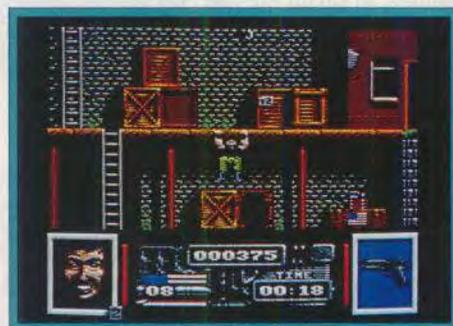
Gods offre moins de mouvements, mais soigne tout de même le déplacement du personnage. Si je regrette un peu que les sauts « trop courts » ne soient pas mieux représentés (le personnage, lorsqu'il butte contre une paroi, retombe tout droit, comme figé dans sa position de saut...), il est remarquable que l'on puisse tirer en montant une échelle, et sans sauter, ce qui n'est pas le cas de *Navy Seals*. Si *Gods* l'emportait donc pour la beauté de ses décors, c'est le titre d'Ocean qui prend l'avantage pour le réalisme de votre héros. Loin derrière, on trouve *Turrican II*, *Castlevania* restant à la traîne.

Le terrain de manœuvre

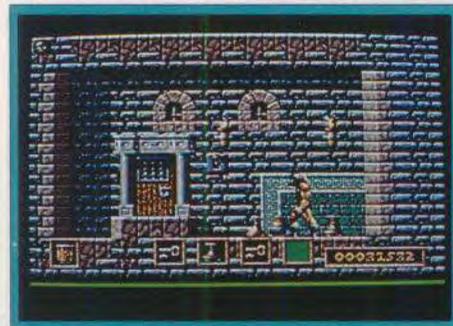
Turrican II développe un terrain de combat très vaste. Mais, si certains peuvent apprécier cette profusion de coins, recoins et crevasses, cela n'apporte pas assez de richesse stratégique et de continuité à l'aventure. Les décors sont en effets répétitifs, et la progression dans cet univers n'offre pas assez de points de repère.

Prenez le cas de *Navy Seals* en comparaison. Bien sûr, le terrain de manœuvre de chaque tableau est bien plus restreint. Mais quelle logique dans la progression ! Qu'il s'agisse de lutter contre les ennemis ou d'échapper aux pièges que comptent les éléments du décor, l'action et la vitesse ne sont pas seules prise en compte. Il faut aussi de la jugeote et de la logique pour trouver un itinéraire idéal.

Dans *Gods*, le terrain de jeu est également très subtil. Le parcours est sans aucun doute plus complexe que celui de *Navy Seals*. Les échelles, plates-formes ou trappes tracent des chemins sinueux. Ces deux grands titres proposent en fait des atouts différents. Pour *Gods*, le chemin est assez linéaire (il est rare que l'on revienne sur ses pas par exemple) mais il offre un grand nombre de « ficelles » (trappes, énigmes, objets à ramasser, etc.). Pour *Navy Seals*, on compte bien moins d'éléments de ce genre, mais il n'est pas rare que l'on



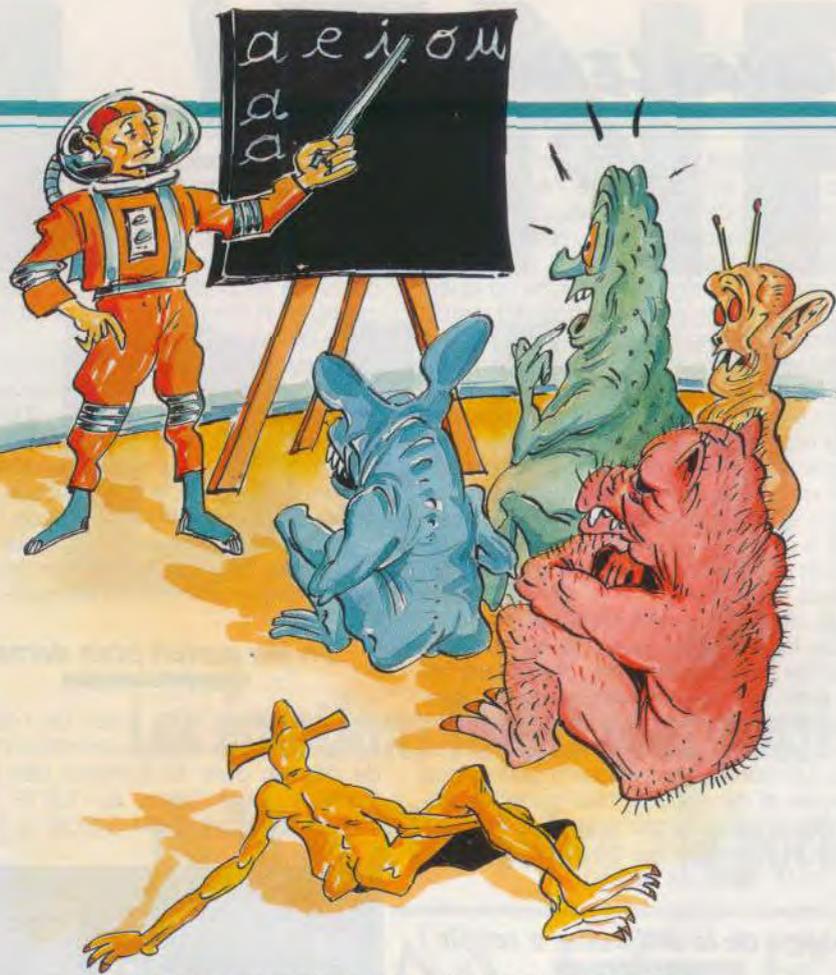
Longez les parois et attaquez vers le haut.



Une manette qui ouvre les portes, des cruches pour résoudre une énigme... *Gods* bien sûr !

revienne en arrière, que l'on prenne des chemins qui s'entrecroisent souvent. Deux modes de jeu intéressants, deux terrains de manœuvre qui sont, en tout cas, beaucoup plus subtils que ceux de *Castlevania* ou de *Turrican II*.





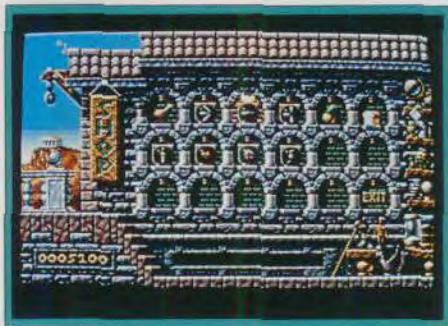
Vos adversaires sont-ils intelligents ?

Et même *Gods*, titre dont nous venons de vanter la qualité, a failli tomber dans le panneau. La plupart des assaillants sont bêtes comme des bœufs. Ils parcourent les plates-formes de long en large, comme des animaux en cage, sans prendre garde à votre présence, sans vous voir. *Gods* offre fort heureusement quelques adversaires de taille : les voleurs, par exemple, qui s'emparent de vos objets...

Mais, en fait, seul *Navy Seals* ne met jamais à l'écran un ennemi indifférent à votre progression. Ici, tous les soldats qui gardent les tableaux vous voient venir. Lorsque vous demeurez caché, ils montent la garde. Au premier geste, ils réagissent et... tirent ! Ils sont tellement concernés par l'action qu'il leur arrive de vous repérer à travers un mur et de tirer comme des fous contre la paroi... Mais ce n'est qu'un petit bogue de rien du tout ! J'apprécie donc au plus haut point que les adversaires de mon jeu favori s'intéressent à mon héros. C'est là moindre des choses mais seul *Navy Seals* sait le faire.

Le fameux équilibre action/stratégie

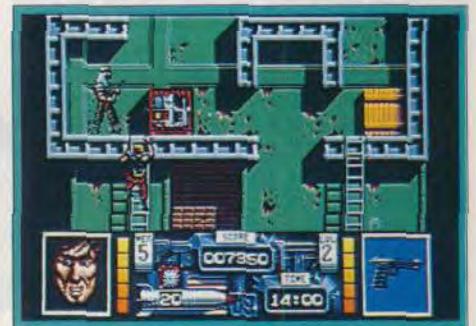
Comme souvent, c'est finalement le dosage entre l'action, et la stratégie qui fait l'intérêt global de ces jeux. Pour ce qui est de la richesse de l'action, nous passerons assez rapidement sur *Castlevania* et *Turrican II*



Chez le marchand, pour faire le plein de bonus.



Les adversaires sont fous... Et pour cause, ils foncent toujours sans réfléchir, sans vous voir !



Navy Seals : l'homme ne vous voit pas... jusqu'à l'inévitable affrontement !



Turrican II, c'est surtout du « tir à gogo ». Difficile de parler de l'intelligence des monstres.

suelle et sonore du jeu, compte au moins pour trente pour cent dans l'intérêt à long terme de la partie. Notre contre-exemple est, là encore, *Castlevania*, l'exemple type du jeu d'action/plates-formes aux monstres dénués de toute intelligence. Ce type d'adversaires, acceptable il y a deux ou trois ans, devrait être interdit à la vente. Les vampires qui vous assaillent marchent comme des zombies. Que l'on soit là ou non, c'est la même chose, ils avancent et c'est tout. Plus loin, les chauves-souris font de même. C'est tout juste si les chiens enragés qui sautent des escaliers changent de direction lorsqu'ils vous aperçoivent...

Turrican II est logé à la même enseigne. Vous n'affrontez que des sprites dont on a programmé l'agressivité et les déplacements, sans jamais tenir compte de vous, le héros de cette partie !

qui offrent tout les deux des parties plus proches du beat-them-all que de l'action/stratégie ou aventure/action. Pour ces deux titres en effet, il s'agit surtout de taper sur tout ce qui bouge et le ramassage des bonus ou objets que l'on découvre lorsque meurt l'adversaire n'apporte rien de bien original. Ce sont de nouvelles armes, de l'argent ou des bonus de score qui viendront remplir votre poche. L'essentiel du jeu réside alors dans la vitesse de progression, le réflexe qui fait que l'on perd le moins de points de vie... C'est trop simple à mon goût, et si cela passe pour *Turrican II* (un jeu graphiquement réussi), cela me dépasse pour *Castlevania*, tant la partie est pauvre et peu ludique. Pour *Navy Seals* et *Gods* en revanche, l'équilibre action/stratégie est bien plus subtil. Ces deux titres offrent la même harmonie, mais c'est *Gods* qui l'emporte avec une ac-

CHALLENGE



Peu de stratégie pour Turricon II.



La version Amiga de Turricon est plus belle que le jeu ST. En revanche, toujours peu de stratégie.

tion plus prenante et une stratégie plus complexe. L'action est surtout intéressante dans ce jeu pour le juste dosage du nombre des assaillants et de la fréquence de leurs attaques. Si *Turricon II* vous plonge, par exemple, dans des phases de jeu où plus de dix adversaires vous attaquent en même temps, *Gods* vous donne toujours une chance de vous en sortir. Les monstres avancent doucement, leur tirs sont peu rapides. On peut alors user de stratégie pour slalomer, profiter de tous les éléments du décor, se cacher, etc. En tout cas, ce n'est jamais du tir à gogo.

Pour *Navy Seals*, l'action est plus lente. Les adversaires occupent tous des places fixes. Ils ne viendront jamais vous chercher, c'est à vous d'ouvrir le combat.

Côté action, c'est du même coup

moins trépidant, moins captivant pour qui aime mettre ses réflexes à l'épreuve. En contrepartie, ce logiciel limite votre temps de jeu sur chaque tableau, une façon de dynamiser la partie.

La richesse stratégique est nulle ou quasi nulle pour *Castlevania* et *Turricon II*. La stratégie de *Navy Seals* est intéressante. Il s'agit presque toujours de trouver le chemin adéquat, d'attaquer les ennemis avec une logique à toute épreuve. Au fil des tableaux, cette tactique reste inchangée, et c'est tout ce que l'on pourrait reprocher à ce titre. Signalons quand même que la collecte des armes est intéressante, surtout si l'on parvient à choisir un trajet qui procure l'armement le plus puissant aux moments les plus chauds.

Gods, s'il montrait déjà sa supériorité côté action face à *Navy Seals*, développe une série de manœuvres très complexes, et qui, cette fois, varient au cours de la partie. Il s'agira au début de chercher le bon trajet. Mais, très vite, des énigmes sont proposées, un marchand vous ouvre sa boutique d'armes et de potions, des manettes déclenchent des mécanismes... C'est une stratégie qui est alors largement à la hauteur de la vitalité de l'action.

Dosage de la difficulté, à revoir !

Chose curieuse, ces quatre jeux sont trop difficiles à gagner ! Cette très grande difficulté se justifie quand l'aventure est vraiment à la hauteur, ce qui est le cas de *Gods* par exemple. Vaincre *Castlevania*, en revanche, revient à recommencer sans cesse la partie et subir plus longtemps encore des décors et des adversaires respectivement laids et stupides.

Turricon II est lui aussi d'un niveau de jeu assez élevé, mais on profitera au moins d'un champ d'action si vaste que les fous de la gâchette s'y retrouveront.

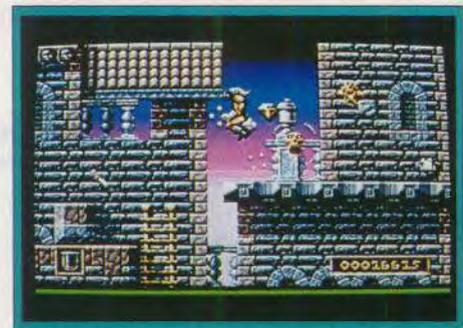
Navy Seals pâtit de la difficulté de son jeu. En effet, outre la

complexité stratégique et les problèmes pour trouver le parcours idéal, on se heurte, à chaque tableau, au temps limité. Le délai imparti est compté au plus juste... Même avec le meilleur trajet, on ne dispose que de quelques secondes de marge. C'est dommage, et un niveau de jeu modulable aurait été le bienvenu.

Pour revenir à *Gods*, dont la difficulté est aussi poussée, il faut enfin remarquer que deux atouts jouent en sa faveur : d'une part, le temps n'est pas limité, ce qui vous permettra, comme les ennemis ne tapent pas systématiquement dans le tas (style *Castlevania*), de prendre un peu de repos. D'autre part, les rusés trouveront très vite le moyen de gagner des vies supplémentaires. On peut presque atteindre l'immortalité !

Un jeu parfait pour demain

Une chose est sûre, c'est de l'équilibre entre action et stratégie que naîtront les hits de demain dans le domaine des plates-formes ! Jouer l'atout du 100 % action, comme *Castlevania* ou *Turricon II*, c'est le



Gods est aujourd'hui le meilleur plates-formes du moment. Qui parviendra à le surpasser ?

risque de laisser le joueur à long terme, et surtout de ne pas lui offrir l'originalité dont aura trop besoin la micro. Mais les tentatives pour éviter ce travers ne doivent pas porter vers l'excès inverse.

Navy Seals souffre aussi de monotonie chronique. Si la stratégie est originale et très bien construite, elle ne suffit pas à porter le joueur aux confins de l'extase !

Quant à *Gods*, le titre le mieux dosé de ce challenge, il lui manque encore quelques atouts pour combler un très large public. Comme souvent, la conclusion de ce challenge me porte à imaginer un titre qui mélangerait *Navy Seals* et *Gods*, le premier pour les déplacements du joueur et la complexe logique des parcours, le second pour la mise en scène graphique et sonore et la puissante stratégie. Une chose est sûre, il faudra que le prochain hit de plates-formes nous offre des monstres intelligents, un déroulement qui intercale des phases d'action et des périodes plus manœuvrières où l'on peut tout à loisir réfléchir à la prochaine offensive, et aussi qu'il traite tous les déplacements de façon réaliste.

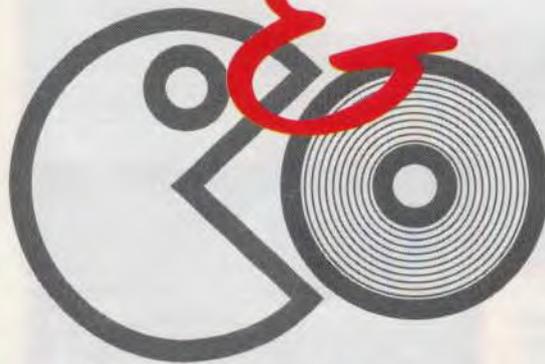
Olivier Hautefeuille



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

CREATION



Une jolie petite maison représentée dans ses moindres détails.

3D Construction Kit

En deux temps trois mouvements, vous créez votre monde virtuel. Vous établissez ensuite les interactions pour évoluer dans ce monde et en faire un terrain de jeu. Libre à vous d'imaginer alors l'aventure que vous voulez vivre. Et comme, en plus, c'est facile et intuitif à utiliser, c'est tout simplement génial !

Les amateurs de jeux de stratégie ou d'aventure doivent se souvenir de programmes tels que *Driller*, *Dark Side* ou encore *Castle Master*. Outre la qualité de leurs scénarios, ces jeux ont pour dénominateur commun le Freescape, système de représentation d'un univers 3D d'une grande souplesse. Incentive Software, le créateur du système, a décidé de le commercialiser, en l'associant à une interface de création d'une remarquable souplesse et d'une grande simplicité d'emploi.

Nous avons testé la version Amiga, mais d'autres versions seront très bientôt disponibles sur Atari ST, puis PC et même 8 bits (*Spectrum*, *C64* et *CPC*).

Le programme accepte parfaitement de tourner sur un Amiga 500 sans extension mémoire, mais un Mo n'est pas à dédaigner si l'on se lance dans un travail important.

Notons au passage que la gestion mémoire est d'une redoutable efficacité. Ainsi, sur un Amiga 500, on ne dispose que de 44 ko de libres. Cela peut sembler à première vue extrêmement juste ; il faut cependant savoir que la définition d'un cube, par exemple, ne nécessite pas plus d'une quarantaine d'octets !

POUR CREER UN JEU D'AVENTURE...

Revenons-en au programme lui-même. L'écran de travail est divisé en deux parties. La moitié supérieure est dévolue à la représentation 3D des objets créés, l'autre regroupant les différentes icônes de visualisation, de déplacement au sein de l'univers et reprenant les principales fonctions de création du bandeau de menu supérieur. Au premier abord, on peut craindre de se perdre

devant la multiplicité des diverses flèches mais, après quelques minutes de prise en main, tout devient parfaitement naturel. Plutôt que de tester les possibilités de manière théorique, il m'a semblé préférable d'en étudier l'utilisation pour créer, par exemple, un jeu d'aventure 3D. Bien évidemment, *3D Construction Kit* offre bien d'autres usages, tous ceux en fait ayant recours à la 3D.

IL FAUT PLANTER UN DECOR

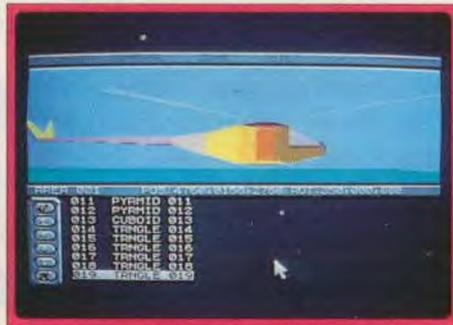
Nous allons créer un univers très simple : un pont et une maison d'une pièce contenant quelques objets. Occupons-nous d'abord du pont. Il va se composer de deux rampes d'accès, de deux piliers de soutien et du tablier. Pour planter les piliers, nous allons activer l'icône Création. Différentes



Goûtez les décors enchanteurs des îles !

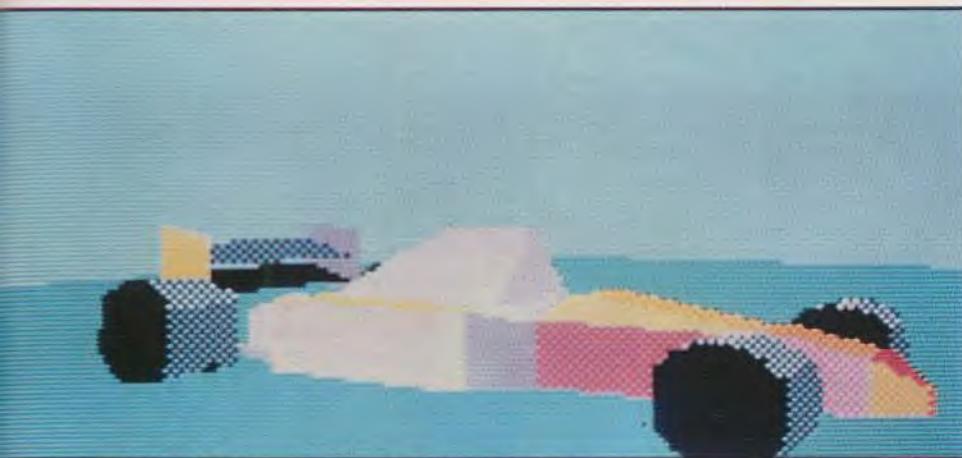


Une petite maison (dans la prairie ?).



L'hélicoptère et la liste de ses composants.

figures sont proposées : lignes, triangle, quadrilatère, pentagone, hexagone, rectangle, cube et pyramide tronquée. Au premier abord, cet éventail peut sembler un peu restreint, en particulier pour les figures 3D. Mais les possibilités de remodelage sont telles que cela suffit largement en pratique. La seule lacune réelle concerne l'absence de toute figure cylindrique (sphère ou cylindre). Finalement, ce choix semble justifié pour la préservation de l'espace mémoire et la vitesse d'animation. De plus, comme vous pourrez le voir sur les photos, on peut arriver à de superbes créations avec ce dont on dispose. Pour notre premier pilier, choisissons le cube. Celui-ci

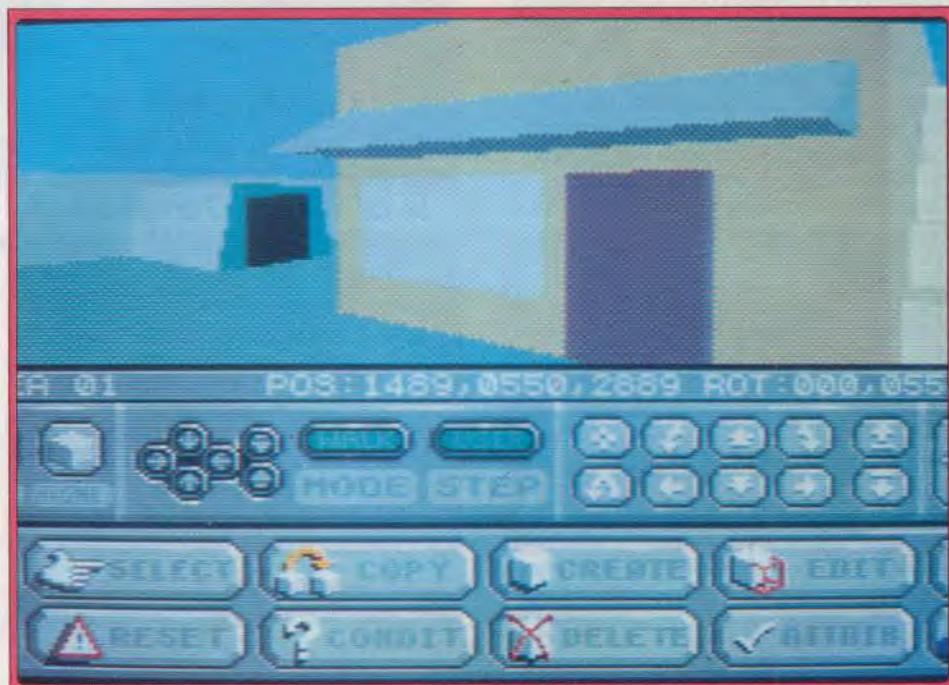


L'absence de formes rondes en relief ne se fait pas trop sentir avec un peu de travail.

apparaît dans les airs. Passons au mode Edition pour le manipuler. Nous allons le déplacer jusqu'à ce qu'il touche le sol. Point n'est besoin ici de vérifier sa hauteur. Le logiciel, en effet, détecte de lui-même les collisions entre les éléments et le sol ou entre les objets eux-mêmes et empêche ceux-ci de s'interpénétrer. Pour les placements plus précis, vous pourrez faire appel aux différentes vues (quatre points cardinaux, et vues du dessus et du dessous) pour jauger entièrement la situation. Étirez ou compressez ensuite les différentes faces de votre cube pour qu'il corresponde à vos désirs. Plutôt que de recommencer l'ensemble de ces manipulations pour le second pilier, nous dupliquerons simplement le premier pilier. Ce second pilier va alors apparaître, au choix, en haut, en bas, à droite, à gauche, au-dessus ou au-dessous du premier. Il ne nous reste plus qu'à le positionner correctement en nous aidant de la ligne d'état qui signale en permanence les coordonnées et les dimensions de l'objet sélectionné.

Pour le tablier du pont, vous pouvez faire appel à deux méthodes aussi efficaces l'une que l'autre : soit reprendre un nouveau cube et le refaçonner, soit dupliquer un pilier, lui imprimer un mouvement de rotation pour le placer à l'horizontale et enfin adapter sa taille comme précédemment. Il ne reste plus qu'à créer les rampes d'accès en faisant appel à la seconde figure 3D disponible, la pyramide. Nous allons modifier la pente de chacune de ses faces grâce à un nouveau jeu d'options, jusqu'à parvenir à un plan incliné. Il faut enfin modifier la taille et la position pour que la rampe s'intègre dans l'ensemble. La seconde rampe sera obtenue par une simple duplication. Si vous désirez déplacer le pont une fois créé, il est beaucoup plus facile de faire de l'ensemble un groupe, puis de le déplacer en bloc plutôt que de manipuler indépendamment chacun des éléments. Vous pouvez aussi faire pivoter un groupe mais il n'est plus possible de modifier sa taille. Toutefois, les différents éléments constitutifs restent toujours présents, rien ne vous empêche de procéder à d'éventuelles modifications de taille et de définir un nouveau groupe.

Il est temps de colorer votre œuvre. Vous disposez de seize couleurs par monde (aire), complétées de toute une série de trames



En route pour la grande aventure.

complémentaires pour enrichir la palette, ce qui représente un total de 256 nuances. Vous pouvez évidemment changer cette palette de base, et chaque aire peut disposer de sa propre palette. Cette opération ne demande pas plus de quelques minutes, tant l'interface est simple d'emploi.



Une pièce et ses éléments.

UNE PETITE BALADE ?

Peut-être voulez-vous examiner votre construction ? Pour cela, vous disposez de différents modes de déplacements : Marche, Vol de deux types, et cinq Caméras qui peuvent aller librement où elles veulent. Vous vous déplacerez ainsi à loisir dans le monde en avançant, reculant, allant à droite et à gauche ou tournant, montant ou descendant. De plus, il est possible de modifier l'angle de vision sans bouger, comme si l'on levait, baissait ou penchait la tête. Si vous adoptez le mode Marche, limité par la pesanteur, le logiciel tient compte de votre hauteur pour figurer l'horizon et vous permet de régler la distance que vous pourrez grimper ou sauter. L'animation est d'une excellente fluidité pour des créations relativement simples. Dans le cas de créations

complexes, la vitesse d'animation dépend des éléments à représenter graphiquement, et non du nombre total. Ainsi, si vous vous approchez de la maison (complexe) fournie sur la disquette, l'approche s'effectue à petits pas tant que la maison est représentée dans son ensemble et s'accélère notablement dès que l'on se rapproche suffisamment pour que des éléments sortent de l'écran. En revanche, sur un Amiga 3000, l'animation reste très fluide quelle que soit la complexité de l'univers créé.

Passons maintenant à la maison. Sa création sera encore plus simple que celle du pont. Un cube surmonté d'une pyramide pour le toit suffira à former l'ensemble de base. Pour figurer la porte, nous allons faire appel à une figure plane, le rectangle. Plaquez-le sur un mur et coloriez-le en noir pour évoquer l'ouverture. Toutefois, si vous cherchez à rentrer dans la maison, le programme vous en empêchera car la porte lui apparaît comme un rectangle noir et non comme une issue. Pour y remédier, vous allez définir certaines

CREATION

conditions sur lesquelles nous reviendrons. Occupons-nous pour l'instant de créer la pièce et ses éléments en définissant une nouvelle aire. Plutôt que de construire les différents pans de murs à l'aide des cubes, il est plus simple de recourir aux éléments déjà fournis sur la disquette : quatre murs, toit et plancher. Voilà votre pièce réalisée en un instant. La création des objets (table, coffre, etc.) reprend les mêmes principes de manipulation de cubes et de pyramides. Vous pourrez les enjoliver à loisir en utilisant les diverses figures planes à votre disposition.

UN POINT FORT, L'INTERACTIVITE

Revenons maintenant à la définition des conditions. L'un des grands avantages de 3D Construction Kit est son potentiel très important d'interactivité. En effet, le monde créé va réagir de différentes manières à vos actions. Ces conditions sont gérées par un langage très simple d'emploi, proche des nouveaux basic type GFA. Pour en revenir à notre exemple, le programme doit comprendre que le rectangle noir est en fait une porte ouvrant sur l'aire 2 (la pièce). Vous devrez donc définir le point d'entrée dans l'aire 2, puis sélectionner la porte (le rectangle noir) et définir les conditions suivantes :
IF COLLIDED ? (si collision avec la porte)
THEN GOTO (1,2) (aller à l'entrée 1 de l'aire 2)
ENDIF (fin de condition)
Vous pourrez alors vérifier que l'accès est ouvert et que vous vous retrouvez instantanément dans la pièce. N'oubliez évidemment pas de définir aussi les conditions de sortie de la pièce si vous ne voulez pas rester enfermé !

LANCER LE MOUVEMENT

Le monde créé entre en mouvement grâce à quelques instructions d'animation d'une grande facilité d'emploi. Ainsi, rien ne vous empêche d'animer certains objets plus ou moins rapidement, de les déplacer immédiatement d'un point à un autre, de changer leur état (visible, invisible, détruit) et bien d'autres choses encore. Les animations s'exécutent sous interruptions et n'interfèrent pas avec votre propre déplacement. Le programme gère les collisions, le tir sur les objets (bouton gauche de la souris) et leur activation (bouton droit). Le jeu d'instructions des conditions est assez riche et dispose, entre autres, de fonctions d'attente d'un événement ou d'un délai, et de 256 variables de 32 bits chacune, ce qui est largement suffisant. Il devient alors très simple de réaliser en quelques lignes une porte qui se déplace lorsqu'on lui tire dessus, un passage secret qui apparaît dans certains cas particuliers, un objet qui change après son activation ou tout ce que vous soufflera votre imagination.

SONS ET AMBIANCES

Les bruitages n'ont pas été oubliés puisque le programme dispose de six digitalisations pré-définies (tir, explosion, etc.) que l'on peut compléter de 25 autres à l'aide d'échantillons 8 bits. 3D Construction Kit vous permet encore

de charger des images en différents formats : Degas, IFF ou Neo. Elles serviront de cadre à votre représentation 3D. On retrouve une fois encore le haut niveau d'interactivité. Tout d'abord, la fenêtre de visualisation de votre monde est réglable en taille. Mais, surtout, l'image bitmap chargée peut être réellement utilisée. Ainsi vous pourrez définir les zones de cette image correspondant aux différents mouvements pour une gestion souris. Une fois votre travail peaufiné, il est possible de « compiler » le tout pour pouvoir se passer ensuite de 3D Construction Kit.

Les jeux ainsi créés peuvent parfaitement être commercialisés sans devoir payer de royalties. Le

manuel est assez clair mais mériterait cependant d'être un peu plus étoffé dans certaines parties (programmation surtout). En revanche, la cassette vidéo associée est une excellente initiative. Domark prévoit la francisation du manuel et de la cassette pour la sortie française, le logiciel étant pour sa part polyglotte. 3D Construction Kit est vraiment un remarquable programme, alliant simplicité d'emploi, puissance et haut niveau d'interactivité. Il séduira tout autant les amateurs de mondes virtuels que ceux qui désirent créer leurs jeux d'aventure, de rôle ou de stratégie. Un must (disquette Domark pour Amiga ; prix : G).

Jacques Harbonn

Timtel

Composition directe des numéros, gestion à la souris, sauvegarde des pages au format Vidéotex ou ASCII, émulation DRCS (la norme du nouveau Minitel, le Minitel 2), Timtel est un logiciel d'émulation Vidéotex sur PC, convivial, simple et même beau. L'idéal, quoi !

Il est révolu le temps où l'on tentait piteusement d'émuler le Videotex sur son micro. Finis les logiciels de fortune bidouillés sur Apple II, Oric ou même C64. Timtel sur PC facilite l'émulation Videotex. Ce logiciel existe en deux versions. Avec câble Minitel ou Light-Modem. Ce dernier est un petit modem V23 (norme Videotex) qui se fixe sur la sortie série du PC d'une part et à la prise téléphonique d'autre part, par l'intermédiaire d'une prise gigogne.

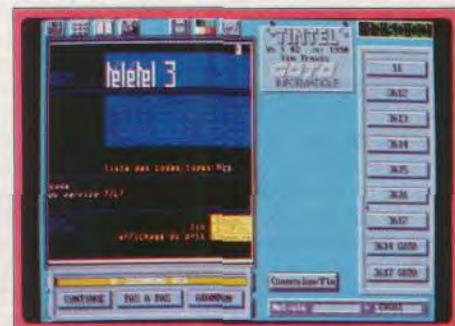


L'écran de configuration.

Au premier chargement, Timtel surprend par sa présentation, très proche de Windows 3. La moitié gauche de l'écran est réservée à l'affichage Minitel, tandis que les diverses icônes et autres « boutons » occupent le reste de l'écran. L'installation est simple. Il suffit de confirmer le port proposé (COM1, COM2...), de préciser si vous êtes relié à un standard téléphonique électronique (pour la composition des numéros en multifréquence) et si un préfixe standard est requis. Tout est géré à la souris, à condition toutefois que votre PC soit équipé d'un port souris ou de deux ports série. Pour composer un numéro, plusieurs possibilités s'offrent à vous.

Composition directe à partir du cadran lorsqu'on clique sur son icône, clic sur un bouton pré-programmé et utilisation du répertoire. Ce dernier permet d'enregistrer aussi bien les coordonnées de serveurs que les numéros classiques. Un simple clic et le numéro est composé automatiquement. Il est bien évidemment possible d'enregistrer une suite d'images Videotex que l'on visualisera par la suite grâce à l'icône CEil. On peut également décider de n'enregistrer que les caractères ASCII pour récupération sous traitement de texte (très pratique lors de la consultation du 11). Si vous utilisez un moniteur VGA couleur, vous pouvez alternativement afficher les images en couleur ou en tons de gris, parfois plus appropriées pour les effets de relief.

Les commandes Videotex s'obtiennent en cliquant avec la souris sur le bouton représenté à l'écran (que l'on voit alors s'enfoncer !), à l'aide du clavier ou bien encore en pointant avec la souris sur un mot précis. Par exemple, on vous demande d'appuyer sur suite pour continuer. Il suffit de placer la flèche de la souris sur le mot



Page d'accueil Télétel 3.

Arabesque Pro

Cette nouvelle version du logiciel de référence pour dessin monochrome sur Atari ST agrandit le champ d'utilisation des courbes de Bézier...

Nous vous avons déjà présenté Arabesque dans le n° 82 de Tilt. Il s'agit du premier logiciel de dessin monochrome sur Atari ST qui offre simultanément les deux modes bitmap et vectoriel, avec conversion d'un type à l'autre (améliorée par Convector, un autre programme d'Upgrade). La version Pro est maintenant disponible. Elle propose à présent des courbes et polygones de Bézier dans les deux modes. Le lissage de ces courbes après importation en mode bitmap a été amélioré de manière très



Le nouveau standard DRCS...



Le Minitel sur PC VGA en tons de gris...

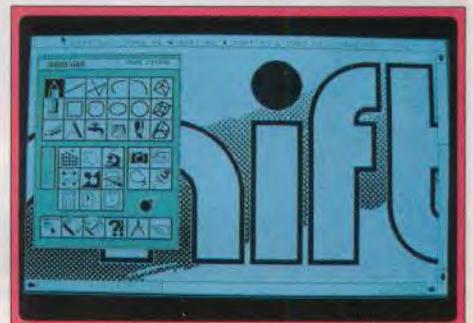
composition d'un numéro, si une voix humaine répond, il suffit de cliquer sur annulation pour prendre la main, donc la conversation. Il faut aussi avoir décroché son combiné car, sinon, la communication s'interrompt après la première sonnerie !

Ces remarques mises à part, Tintel est ce qui se fait de mieux par sa simplicité et sa convivialité. Les développeurs devraient en prendre de la graine afin d'éliminer les lourdeurs propres à certains logiciels (disquette Goto Informatique pour PC ; avec câble Minitel, prix : F ; avec Light Modem, prix : G).

David Téné



... le même en couleur !



Amélioration du rendu des courbes de Bézier.



Faites votre choix !

importante. D'autres options nouvelles sont au rendez-vous : bascule, symétrie et rotation de page, déplacement de page entière en mode vectoriel (bien plus pratique que l'ancien mode qui obligeait à sélectionner tous les objets), et zoom modifié fournissant une meilleure prévisualisation avant impression. Cette nouvelle version permet aussi de transformer les fontes Signum (dont on connaît la qualité et la diversité) en fontes GEM. Toutefois, cette conversion peut demander quelques essais préalables avant de parvenir à un résultat efficace. Cette mise à jour enrichit encore cet excellent programme (disquette Upgrade pour Atari ST ; prix : n.c.).

Jacques Harbonn

... ça change du Minitel habituel !

suite et de cliquer pour que la commande soit prise en compte. Enfin, même l'émulation DRCS (la nouvelle norme supportée par le Minitel 2) a été prévue. Les quelques pages existant sur certains serveurs 3615 sont ainsi visualisables et... récupérables.

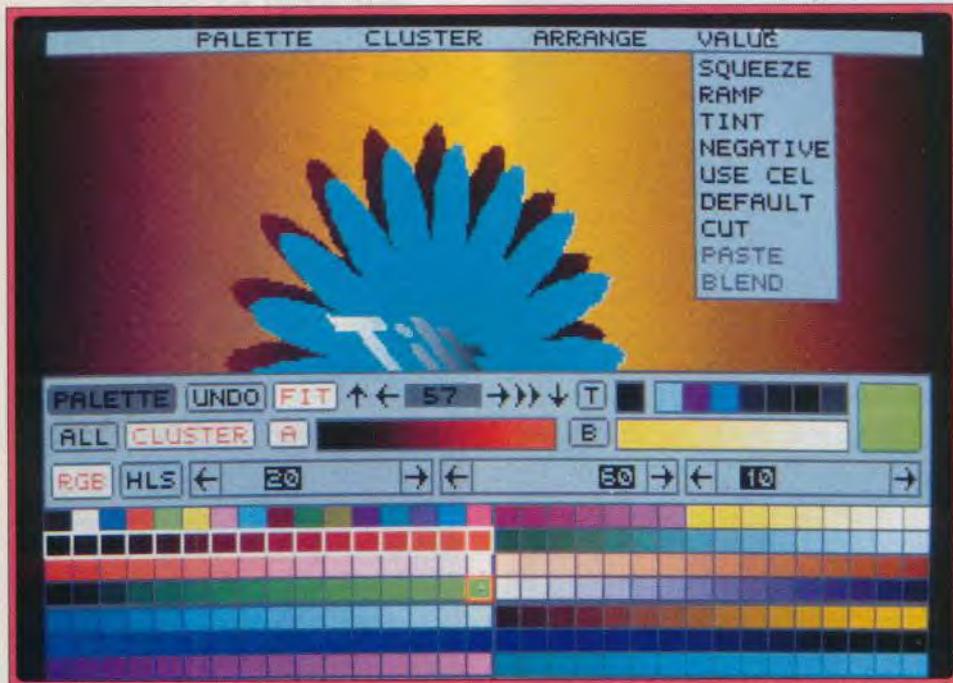
Cependant, l'écran visualisé est petit, trop petit et surtout étroit. Cela se ressent lors de l'affichage d'images qui sont alors étirées en hauteur. Par ailleurs, une des caractéristiques de Tintel est de pouvoir prendre en compte ce que vous pointez avec la souris sur l'écran du Minitel émulé. C'est intéressant lors de la consultation de l'annuaire électronique.

Après avoir trouvé le numéro à composer et vous être déconnecté, il suffit de cliquer sur le numéro en question pour qu'il soit composé automatiquement. L'idée est ingénieuse mais lors d'un appel à Paris, le 1 entre parenthèses fait échouer la procédure.

Domage... Enfin, la notice indique qu'après

Autodesk Animator

Une gestion fine de la palette et des effets spéciaux impressionnants sont ses points forts. Mais attention, une configuration « musclée » est indispensable pour en admirer les charmes : une animation un peu complexe nécessite souvent un espace de plusieurs méga-octets sur le disque. *Deluxe Animator* sera-t-il détrôné ?



La gestion de la palette permet la création automatique de dégradés et des effets impressionnants.

Autodesk, jusqu'à présent résolument professionnel (on lui doit *Autocad*, le logiciel de CAO phare sur PC) nous propose un petit bijou : *Animator*. Ce programme permet de créer des animations complexes sur PC MCGA ou VGA - 320 x 200 en 256 couleurs. Ce logiciel offre plusieurs options qui font défaut à ses concurrents directs, *Deluxe Animator* et *Deluxe Paint III*, comme le titrage ou la pixellisation.

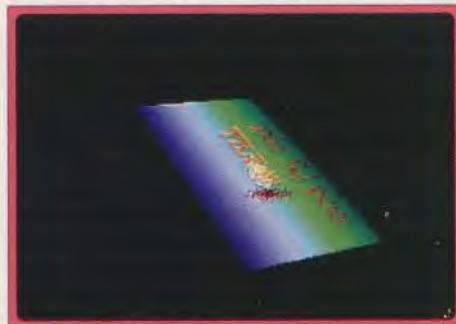
Très doué pour le dessin, *Autodesk Animator* dispose de toutes les options habituelles, et de bien plus ! Aux formes simples (cercles, carrés, polygones réguliers, etc.) s'ajoutent étoiles à « n » branches, spirales, courbes en pétales de fleurs et autres. Toutes ces formes peuvent utiliser des dégradés variés (moins que dans *Deluxe Animator*), des trames ou des outils spéciaux tels que *Glass* qui atténue les couleurs et donne une impression de verre transparent, *Enboss*, qui donne un relief ou *Hollow*, qui vide les formes. La quantité de fonctions est impressionnante et, même si certaines tiennent du gadget, la plupart sont utiles.

La gestion de la palette est un des points forts de ce soft avec les dégradés automatiques et les cyclages de couleurs. Bons points vis-à-vis des *Deluxe* : il est possible de sauvegarder ces palettes indépendamment d'un dessin et de changer de palette en cours d'animation.

L'utilisateur dispose de deux écrans de dessin, le

premier servant à l'animation proprement dite, le second aux dessins intermédiaires.

La réalisation d'une animation est très simple : après avoir créé un fond, il suffit d'ajouter des *frames* pour qu'il soit copié automatiquement dans toutes les images. Sélectionnez un objet (un rectangle en dégradés, par exemple) sur la deuxième page de dessin, et choisissez *Optics*. Un menu très complet sans être trop complexe permet de choisir la rotation, les déplacements (à l'aide de droites, de courbes de Bézier ou librement en traçant le chemin à l'écran) et les facteurs de grossissement ou de réduction. Le programme calcule automatiquement toutes les étapes de l'animation. Plusieurs animations sont



L'écran entier peut servir de brosse.

préprogrammées, telles les rotations horizontales ou verticales de 180° ou 360° ; elles peuvent être mélangées ou modifiées, et simplifient la création d'animations répétitives. Le tableau *Optics* propose de visualiser les mouvements de l'objet en fil de fer avant la réalisation finale, qui est irréversible. Le système employé par *Autodesk Animator* est très simple : il décompose l'animation en images pour modifier ensuite chacune d'elles. Ainsi, toutes les modifications ou ajouts sont possibles. Cependant, une animation fluide nécessite au minimum un 286 avec un disque dur rapide car tout est stocké sur disque. Pour accélérer l'animation, il est conseillé, quand vous la présentez, d'utiliser un disque virtuel en



Une pléthore d'outils libère votre créativité.

mémoire. Un utilitaire, permettant de « rejouer » vos animations sans le soft, est fourni et il est suffisamment petit pour permettre l'utilisation d'un ramdisk de plus de 300 ko.

A ce prix (ou au prix d'un 386/486 avec disque dur très rapide), les animations seront d'une fluidité et d'une rapidité exceptionnelles ! De plus, le VGA étant gourmand en mémoire, une animation de plus de 50 images et complexe prend rapidement beaucoup de place : plusieurs méga-octets libres sont nécessaires sur le disque dur. Tous les outils peuvent être utilisés lors de l'animation, ce qui permet d'obtenir facilement des jeux d'ombres ou des effets variés. *Autodesk Animator* offre aussi des méthodes de titrage qui vous permettront de faire défiler du texte dans toutes les directions, en dégradés, avec des effets divers.

La douzaine de polices fournies couvre tous les besoins, d'autant que la plupart disposent de minuscules accentuées, fait assez rare pour être signalé. Le logiciel présente de nombreuses fonctions étendues particulièrement puissantes. Il est ainsi possible de réaliser des fondus-enchaînés entre deux animations. La transition entre les fonds et les palettes est entièrement prise en charge par le programme. Le temps de calcul des images est important, mais le résultat est

impressionnant. Il est possible de convertir les couleurs en niveaux de gris, de les remplacer par d'autres ou de les « cycler ». Un système de macrocommandes permet d'automatiser les actions répétitives, l'exemple fourni permettant de passer en revue les principales étapes de la création d'une animation. De nombreux exemples d'animations accompagnent le programme, ainsi que des images digitalisées au format GIF, du plus bel effet. Un « convertisseur » permet de récupérer des images aux formats PCX, Mac et les principaux formats bitmap du ST et de l'Amiga.

Bien qu'il ne soit pas aussi complet que *Deluxe*



On ne le voit pas, mais ça bouge super !...

Paint pour ce qui est du dessin pur, *Autodesk Animator* est largement suffisant pour vous permettre de laisser libre cours à votre créativité. En revanche, pour ce qui est de la création des animations, il est bien plus puissant et plus pratique à utiliser. Destiné principalement à la création de présentations, il permet de créer des démos superbes. On ne peut guère regretter que l'absence des sprites animés, qui permettent, sur *Deluxe Animator*, de produire de véritables cartoons. Je vous laisse regarder les photos de ce superbe programme, elles sont suffisamment explicites (disquettes Autodesk pour PC MCGA/VGA ; prix : l). Jean-Loup Jovanovic

PPM 2.1 et Professional Page 2.0

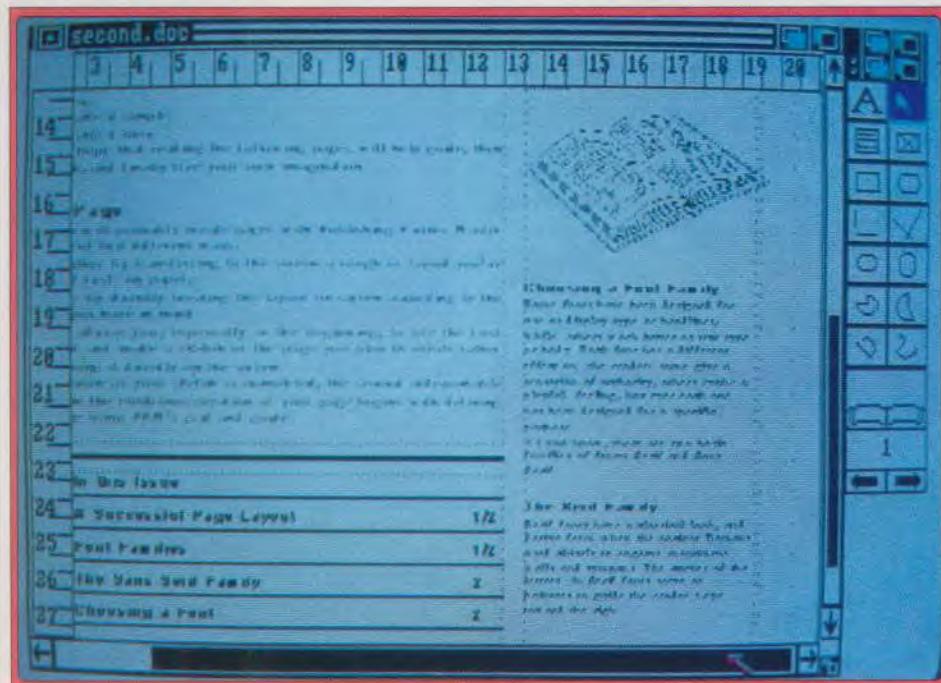
***Publishing Partner Master 2.1*, tout comme *Professional Page 2.0*, sont d'excellents logiciels de PAO sur Amiga. Le premier est parfois un peu plus complet et le second parfois un peu plus facile d'usage. Les deux mettent à profit la couleur, offrent des fontes variées et garantissent une excellente qualité d'impression.**

L'Amiga a longtemps été le parent pauvre des ordinateurs 16 bits en matière de PAO. Les choses sont bien différentes, depuis la sortie récente de deux programmes puissants : *Publishing Partner Master (PPM) 2.1 d'Upgrade* et *Professional Page (Pro Page) 2.0* de Gold Disk. Il nous a paru intéressant de les opposer en un test comparatif. Les deux programmes

nécessitent un minimum de 1 Mo de mémoire, mais l'un comme l'autre se trouveront à l'étroit dans cette configuration et 2 Mo sont quasi indispensables pour accéder à toutes les fonctions du programme, en particulier pour *Pro Page*, plus gourmand. Tous deux peuvent aisément être installés sur disque dur grâce à un petit programme dédié.

LA PRESENTATION

L'écran de travail des deux logiciels offre une certaine similitude. La plus grande partie est, en effet, dévolue à la représentation de la page, la partie droite regroupant les différentes icônes de création et de manipulation, sans oublier l'indispensable bandeau supérieur de menus. Les



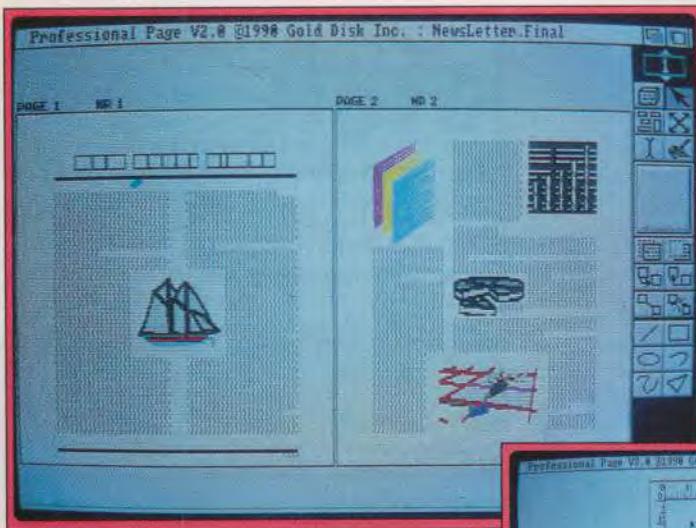
PPM : l'écran et la page de travail dans l'un des nombreux grossissements disponibles.



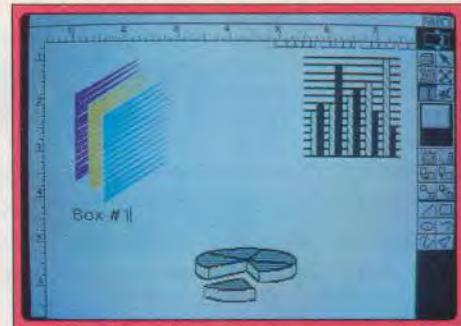
PPM : nouvelle version beaucoup plus puissante.

deux programmes disposent d'un « bureau », très pratique pour placer temporairement colonnes, images ou textes avant de les positionner sur la page de travail. *Pro Page* ne permet de travailler que sur un seul document à la fois, tandis que *PPM* n'est limité que par la place mémoire. Pour la création d'un document, tous deux disposent de diverses facilités d'élaboration des « boîtes » : règles horizontales et verticales, grille réglable, ajustement automatique sur grille ou sur guides préétablis, etc. Toutefois, *PPM* souffre à ce niveau de deux défauts. Les graduations des règles sont assez confuses et l'on a du mal à savoir où se situe la

CREATION



Pro Page : les options de visualisation sont vastes, allant du mode 200 % jusqu'à la représentation, sur un même écran, de plusieurs lignes.



Pro Page fait un large usage de la couleur.

images bitmap ou vectorielles dans les principaux formats. *Pro Page* reprend toutefois l'avantage dans ce domaine, car l'ajustement de l'image au cadre est ici automatique.

Les deux logiciels autorisent l'habillage précis des images, ayant toutes les facilités pour déplacer les cadres ou modifier leur taille, effectuer des rotations libres ou établir la liaison entre les colonnes.

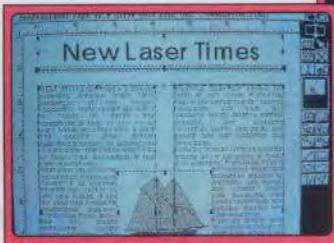
LA VISUALISATION DE LA PAGE

Les deux programmes se défendent fort bien en proposant vues de pages multiples et vues à différents grossissements. Toutefois, *PPM* possède un zoom complémentaire de forte amplitude qui fait défaut à *Pro Page*. En contrepartie, sa vitesse d'affichage est un peu en retrait.

Dans le domaine de la couleur, c'est cette fois *Pro Page* qui est le grand gagnant. Face aux 255 couleurs par document de *PPM*, *Pro Page* est capable pour sa part d'imprimer des images Postscript de 16 millions de couleurs et dispose de 1 000 teintes simultanées à l'écran grâce à l'utilisation de trames.

Les deux programmes sont soutenus par un bon manuel. Celui de *Pro Page* est en anglais pour

Pro Page : les fontes sont bien travaillées mais le programme ne dispose que des caractères Agfa Compugraphic.



Habillage automatique des images.

marque correspondant à un chiffre donné. De plus, les pointillés formant la grille et les guides ne sont pas assez différenciés, ce qui peut conduire à une certaine confusion.

En revanche, tous deux offrent la possibilité de charger des gabarits (les cadres étant déjà en place), ce qui fait gagner beaucoup de temps pour la création de documents affectant la même présentation.

L'ENTREE DU TEXTE

Une fois les réserves mises en place, il est temps d'introduire le texte. *Pro Page* dispose d'une bonne avance dans ce domaine puisqu'il offre un véritable traitement de texte avec frappe au kilomètre et fonctions avancées : recherche-replacement, correcteur orthographique (en anglais, malheureusement, pour l'instant). Toutefois, il est alors indispensable de disposer de plus de 1 Mo de mémoire. Tout le texte tapé sera ensuite automatiquement transféré dans la colonne correspondante, avec la fonte, la taille et les attributs prédéterminés. L'entrée classique des textes est possible dans les deux programmes, ainsi que la récupération de texte en différents formats.

Tout deux disposent d'un vaste choix de fontes. Cependant, *Pro Page* n'utilise que les fontes Agfa Compugraphic, tandis que *PPM* possède les fontes PPM et les fontes Postscript type 1 et 3, ce qui lui ouvre de plus grands horizons dans ce domaine.

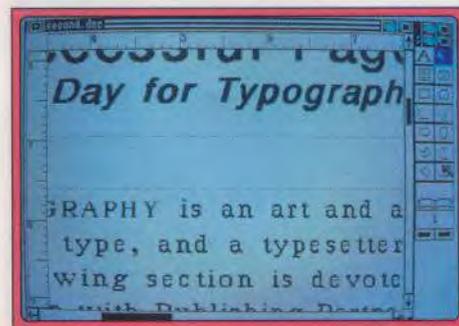
PPM prend encore l'avantage dans le domaine des tailles de caractères puisqu'il autorise des corps allant de 1/50 de point à 1 360 points face

aux 720 points de *Pro Page* (ce qui n'est d'ailleurs pas si mal !). Les deux programmes permettent de gérer finement la chasse (largeur) et le corps (hauteur) des caractères.

LES ATTRIBUTS

C'est surtout à ce niveau que *PPM* se détache. *Pro Page* n'offre que les attributs classiques (italique, gras, souligné, contour), alors que *PPM* propose les modes léger, inverse, souligné double, ombré, miroir et barré. Les deux programmes disposent de différentes justifications (plus complètes pour *PPM*) et de la césure automatique. Toutefois, dans *Pro Page*, cette césure n'est disponible qu'avec une mémoire étendue à plus de 1 Mo.

En ce qui concerne les images, les deux programmes offrent différents outils de dessin (droite, courbe, ligne brisée, cercle, courbe de Bézier, etc.) et sont à même de charger des



PPM : le zoom de grande amplitude.



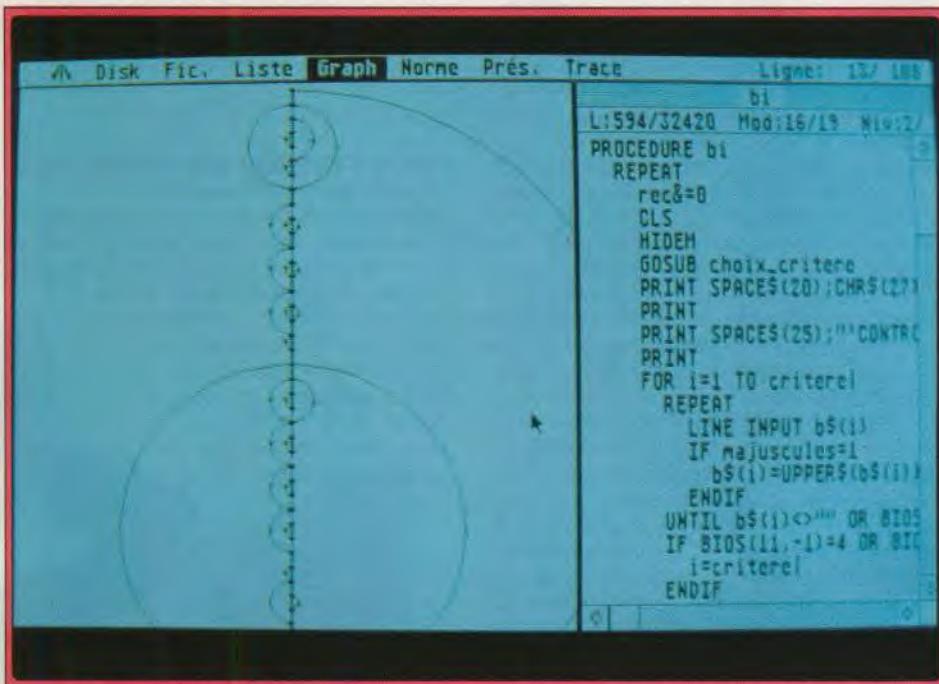
Visualisation d'une page entière.

l'instant, mais une traduction française sera adressée aux acheteurs sans supplément de prix. En dépit de la qualité de ce manuel, celui de *PPM* lui est encore supérieur car plus didactique et plus complet.

En définitive, que choisir ? *PPM* l'emporte en richesse sur certains points. En revanche *Pro Page* est d'utilisation plus facile dans quelques cas. Les deux softs sont excellents, mais le logiciel « idéal », qui combinerait les points forts des deux programmes, est encore à créer (*Publishing Partner Master 2.1* édité par Upgrade, prix : 1 ; *Pro Page*, édité par Gold Disk ; prix : 1 ; pour Amiga 1 Mo minimum). Jacques Harbonn

Analysoft

Vous programmez en basic GFA sur Atari ST ? Il vous faut **Analysoft**. Il vous aidera à déboguer vos softs à grande vitesse de manière statique ou dynamique en traçant le programme de façon très complète et vous aidera aussi à acquérir de bonnes habitudes de programmation : structure, utilisation judicieuse des variables, etc.



Organigramme simplifié d'une procédure.

Le GFA, l'un des basic les plus puissants sur Atari ST et le plus répandu en France, ne disposait pas jusqu'alors d'un débogueur spécifique. Certes, l'éditeur offre bien l'habituelle fonction Trace, mais la chasse aux bogues n'est pas toujours une affaire aisée, en particulier lorsque le programme est mal construit. **Analysoft** se propose d'effectuer une analyse de votre logiciel, afin de mettre en évidence ses faiblesses et de vous aider dans ce débogage. L'utilisation en est très simple. Il suffit, en effet, d'inclure le corps principal de votre listing dans une procédure spécifique (*pp analysoft*), appelée au début, et de sauvegarder votre programme ainsi modifié en mode ASCII, en ayant eu soin de ne pas replier les procédures et les fonctions. Il ne reste plus qu'à charger **Analysoft** et le fichier ainsi créé. La seule obligation consiste à ne pas utiliser de GOTO ou de EXIT IF, ces instructions étant ignorées par le soft. Il est d'ailleurs important d'éviter ces instructions si l'on veut obtenir un programme structuré, et non un plat de spaghettis au débogage toujours périlleux. L'analyse porte sur un grand nombre de points et sera plus ou moins complète selon vos désirs. La vitesse d'analyse est tout à fait satisfaisante

puisque il ne faut pas plus de quelques secondes pour disséquer un listing de près de 600 lignes. **Analysoft** commence par vous signaler les erreurs et anomalies qu'il aura détectées : variable globale utilisée par un nombre restreint de modules, variable utilisée avant sa déclaration, masquage d'une variable par un paramètre (utilisation du même nom) ou réciproquement, variable non utilisée, et bien d'autres. Cette liste, comme toutes les autres d'ailleurs, peut être sauvegardée et imprimée, pour vous faciliter le débogage ultérieur. Le programme affiche ensuite la représentation graphique de l'arbre des appels sous forme de liens entre les différents modules.

POUSSONS L'ANALYSE PAR MODULES

L'analyse va pouvoir être poussée beaucoup plus loin en ayant recours aux différentes fonctions du menu. Ainsi, vous pourrez connaître la liste de tous les modules utilisés et leurs interactions (qui appelle qui), les éventuels modules non appelés, l'utilisation des variables, des variables par module, et des modules par variable, et ce même type d'informations pour les labels. Vous pourrez

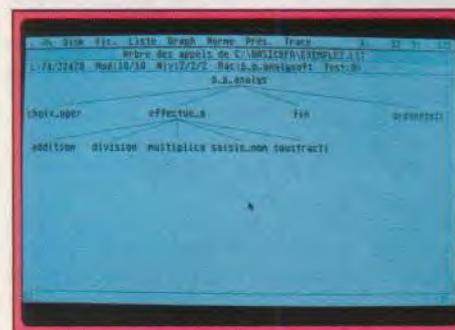


Diagramme de la complexité.

ainsi repérer beaucoup plus facilement la mauvaise utilisation par un module d'une variable qui ne lui est pas destinée, une source d'erreur fréquente et souvent difficile à traquer. **Analysoft** va aussi effectuer l'évaluation de la complexité de chaque module, en se basant principalement sur les imbrications de boucles et d'instructions de décision, le nombre d'instructions et leur position relative. Ce point a son importance, car un module trop complexe risque de poser problème lorsqu'on le reprend après plusieurs mois, surtout si la documentation laisse à désirer, ou si une autre personne se charge des modifications. Les modules peuvent aussi être analysés sous forme d'organigrammes.

PASSONS A L'ANALYSE DYNAMIQUE

Si votre programme refuse de fonctionner correctement en dépit de la correction des erreurs relevées en mode statique, il faut procéder à une analyse dynamique plus ou moins complète. Pour cela, lancez votre programme modifié par les soins d'**Analysoft** et utilisez les fonctions défaillantes. Pendant son exécution, un fichier est créé simultanément



Représentation de l'arbre des appels.

qui garde la trace de tous les appels. Il devient alors aisé, en l'analysant ensuite, de retrouver la cause du problème : appel d'un mauvais module, utilisation d'une variable pour une autre, erreur dans la logique de succession des événements, etc. Le manuel, en français, est assez détaillé mais mériterait tout de même d'être plus didactique. **Analysoft** constitue, donc, un excellent outil pour le GFA basic, qui vous servira à la fois à prendre de bonnes habitudes de programmation et à déboguer à grande vitesse vos programmes en éliminant des anomalies difficiles à détecter (disquette Arobace pour Atari ST ; prix : n.c.).

Jacques Harbonn

Passeport pour un

La tête enveloppée d'un casque de science-fiction, les mains emmitouflées de gants entièrement coupé du monde réel. Vous voyagez dans ce qu'on appelle la réalité virtuelle et vous vous y déplacez. Vous parvenez même à prendre et à déplacer des objets virtuels. Vous êtes dans un monde technologique du xx^e siècle. Imaginez ce que seront les jeux de demain ! Till

de tout temps, les hommes ont tenté de s'échapper de leur univers. La raison importe d'ailleurs peu. Le constat est là ! Que ce soit par le voyage, la religion, les arts, la littérature ou encore diverses substances plus ou moins autorisées, ils ont à chaque époque essayé de découvrir autre chose que le réel. Cette autre chose est, du reste, souvent un fait héroïque. Qui, en effet, ne rêve de devenir tel ou tel personnage mythique de notre culture comme Icare, David, Christophe Colomb, Zorro ou Goldorak. Désormais, et à coups de prouesses technologiques, ce rêve devient réalité. Certes, ce n'est pas donné à tout le monde pour le moment car cela coûte fort cher. Certes, il reste des progrès à accomplir car la technique doit encore évoluer. Mais le résultat est là : s'échapper du quotidien est devenu possible à l'orée des années quatre-vingt-dix et devrait constituer l'un des faits majeurs de la dernière décennie de ce xx^e siècle, progrès technique aidant.

Eh oui, terminées les aventures dont vous êtes le héros, finie la fiction que l'on se fait dans sa tête ! L'imaginaire devient tangible, la réalité se perd dans les méandres de l'esprit. On devient héros dans l'univers de son choix. Vous voulez déjeuner avec un Martien, sur la troisième planète à gauche, autour d'une table de style ? Pas de problème. Vous voulez affronter de monstrueux dinosaures assoiffés de sang de l'époque où « homme » ne voulait rien dire ? Quand vous voulez...

LA GENÈSE

Nous parlons ici de réalité virtuelle, d'un système où se mélangent informatique, système de visualisation et de repérage de commande. Ce système permet d'évoluer dans un espace constitué d'images de synthèse, en temps réel, bien évidemment.

Ce procédé fut imaginé par la National American Space Agency, autrement dit la NASA. Le moteur de cette invention fut l'essor des simulateurs au début des années quatre-vingt. Ceux-ci permettent d'entraîner au sol, à moindre coût, des pilotes de chasse mais aussi de l'aviation civile, des pilotes d'hélicoptère, de char, etc. La formation des derniers peut se faire dans d'excellentes conditions, en minimisant les risques, mais aussi en simulant des pannes, ce qui est nouveau. Un simulateur se veut le plus proche possible de la réalité. Il se compose d'une maquette de cockpit

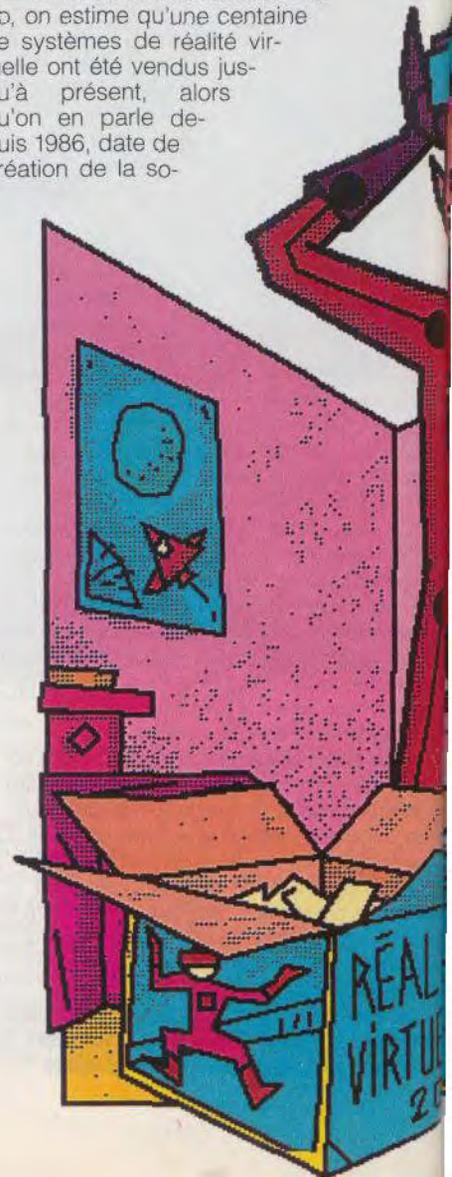
ou de tableau de bord devant lequel est assis l'élève, et, à la place des fenêtres et autres hublots, se trouvent des écrans sur lesquels sont projetées des images calculées en temps réel. En fonction des actions effectuées par le pilote, les images changent, la cabine dans laquelle il est posé bouge. Ces simulateurs présentent l'inconvénient d'être réduits à une application et à un nombre limité de cas.

Or, ce que l'on cherche à faire, c'est aller plus loin dans la simulation. On est en quête du mouton à cinq pattes : le simulateur de réalité, dans lequel la réalité n'est plus. Elle devient virtuelle. Programmable, ce dernier ne nécessite qu'un minimum de temps pour présenter au choix un cockpit de Boeing, de chasseur de l'US Air Force, de tank, de navette spatiale, etc. Mais un simulateur de réalité va encore plus loin, car il permet de modéliser un univers complexe, dans lequel l'élève peut évoluer librement. Il est nécessaire, pour cela, de capter tous les mouvements de son corps, ce que les chercheurs de la NASA, puis d'autres, se sont evertués à faire... Pour comprendre l'intérêt du système, prenons un exemple : un industriel équipé de systèmes de production robotisés. Les robots, c'est connu, ne brillent pas par leur intelligence. Pour leur apprendre les divers mouvements à effectuer, un « professeur » déplace le bras du robot pour lui enseigner l'ordre des divers mouvements. Cette phase est alors mémorisée puis répétée. Cette période d'apprentissage demande du temps et l'immobilisation de postes de travail, donc l'arrêt de la production. Imaginons ce qui se passe dans un univers virtuel. Le professeur enfiler un habit muni de capteurs et un casque. Il se retrouve alors en présence de l'équivalent informatique de son robot. La phase d'apprentissage s'effectue comme dans la réalité mais, ici, tout est synthétique. Pas d'immobilisation de poste de travail, pas d'interruption de production. Une fois cette phase réalisée, le programmation des véritables robots s'effectue par simple échange de données informatiques et le tour est joué ! Bref, la réalité virtuelle a une base économique bien... réelle, et ses domaines d'application sont innombrables. Il s'agit donc d'une véritable révolution, qui touchera tout le monde. Imaginons en effet ce que sera demain. Vous êtes tranquille-

ment installé chez vous et désirez visiter un musée de New York. Un petit tour d'univers virtuel et c'est comme si vous y étiez ! De même, pour le jeu, pensez à ce que pourrait être Mario Bros en réalité virtuelle : vous êtes Mario Bros, tout simplement.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Bien entendu, nous n'en sommes pas encore à enfiler l'habit de Mario. La réalité virtuelle en est à ses tout débuts, elle n'est pas encore adolescente. Grosso modo, on estime qu'une centaine de systèmes de réalité virtuelle ont été vendus jusqu'à présent, alors qu'on en parle depuis 1986, date de création de la so-



vrai-faux voyage

gants recouverts de capteurs, à la taille une ceinture reliée à un ordinateur, vous « réalité virtuelle » ! La pièce où vous évoluez n'existe pas, et pourtant vous la voyez. Les objets engendrés par un programme. On assiste à la dernière grande révolution qui vous invite à participer à une excursion dans le futur...

ciété VPL Research, véritable promoteur de ces systèmes et qui a su profiter des acquis de la NASA en la matière.

Cette faible diffusion s'explique par divers facteurs. Le premier, essentiel, est d'ordre technique. Le traitement des images en temps réel n'est apparu sur le système VPL que depuis un an et demi environ... Le second facteur est d'ordre plus psychologique : il semble que la notion de réalité virtuelle ait du mal à faire son chemin. Mais cela n'empêche pas d'autres sociétés de se lancer dans la course, comme

W Industries par exemple, qui est en concurrence directe avec VPL. De même, Video-

tics en Grande-Bretagne, des sociétés nippones et australiennes s'intéressent de très près à ce marché. Mais, il est clair que VPL Research et W Industries ont une bonne longueur d'avance. Ainsi, Videonics utilise les périphériques de base proposés par VPL... Concrètement comment se présentent ces divers « simulateurs » ?

Premier choc : le système VPL apparaît, au premier abord, comme bien artisanal. Il s'agit d'un meli-mélo de câbles connectés à des racks noirs, le tout entouré d'une kyrielle d'ordinateurs. Vaste programme.

Fondamentalement, le système est constitué de deux types d'éléments : ceux de saisie et de ceux de restitution. Pour la saisie, le premier élément se nomme *Dataglove*, le gant de données. Il est chargé de saisir et d'envoyer à l'ensemble informatique les informations correspondant aux déplacements des doigts. Attention, nous disons bien des doigts et non de la main. En effet, le *Dataglove* est équipé d'un système de repérage de position, faisant appel à un champ électromagnétique. Le *Spatial Tracking System*, surnommé *Polhemus 3 Space*, émet un champ et détecte les mouvements du gant. Les données sont ensuite expédiées à la partie informatique de l'ensemble. Ce système offre une très grande précision, de l'ordre de 1 mm en mode optimal et de 0,8 mm en bout de champ. Côté inclinaison, on dispose d'une précision de 0,1 degré. Cette précision est utilisée par le système puisque le pilotage des commandes de base s'effectue par des mouvements de la main ou des doigts. Deux doigts en avant avec le bras tendu signifie avancer dans telle direction, le même mouvement par dessus l'épaule veut dire reculer, etc. Soulignons que *Polhemus* est aussi utilisé pour le repérage des déplacements de la tête, par le casque ; et éventuellement du corps, par une combinaison de données. Dans ce cas, on marche, on court, on monte un escalier, dans la réalité mais aussi virtuellement.

Le second périphérique est le casque. Le *Eye Phone* restitue images et sons. La partie image, composée de deux écrans LCD couleur, propose une résolution de 360 par 260 points en 256 teintes. Actuellement, à chaque œil correspond une machine - un SGI 310 - qui calcule l'image en temps réel. Le tout transite par un réseau de type Ether-

net, sous le contrôle d'un *Macintosh II FX*, qui synchronise les divers échanges de données. C'est donc lui qui se débrouille avec le son par l'intermédiaire des boîtiers Emax et Audiosphère.

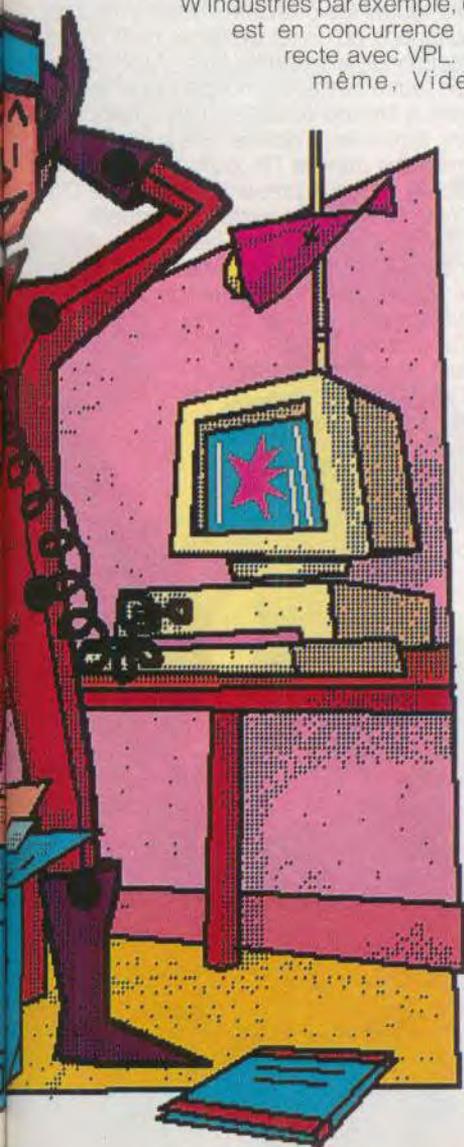
Mon premier est en fait un sampler qui permet d'intégrer une banque de sons dans un univers. Mon second se charge de la répartition du son dans l'espace, c'est-à-dire de la spatialisation des effets sonores restitués par les deux haut-parleurs contenus dans le *Eye Phone*. Ainsi, lorsqu'un avion arrive par la droite, on l'entend bel et bien venir de là.

Macintosh et Amiga au service de la réalité virtuelle

Signalons que la séparation que nous avons faite entre organes de saisie et de restitution n'est que fonctionnelle. Dans la réalité, le casque - organe de restitution - sert à repérer les déplacements de la tête et, dans un proche avenir, le gant - organe de saisie - sera en mesure de restituer des sensations telles que chaud, froid, etc. Mais, nous n'en sommes pas encore là, bien que des prototypes tournent déjà.

En résumé, le système VPL est constitué d'au moins un *Eye Phone*, un *Dataglove*, un *Mac*, deux SGI 310, un *Polhemus* et de cinq boîtes noires. Le tout pour une somme de l'ordre d'un million de francs sans combinaison de données et sans logiciels. Car il faut aussi des logiciels pour modéliser les univers et les régir. Côté modéleur, le système VPL fait appel au programme *RB2* de Swivel, avec possibilité de dériver vers *Alias* et *West Front*, voire interfaçage avec *Explore* de TDI. Enfin, il est nécessaire de disposer d'une intelligence pour diriger l'univers, rôle tenu par le *Body Electric* de VPL. Ce dernier détermine les contraintes physiques telles que loi de gravité, équations de mouvement, possibilités ou non de traverser un mur, etc. Bref, la facture totale est plus proche de deux millions ! Pas vraiment démocratique, n'est-ce pas ?

Ce qualificatif n'est pas non plus très approprié au système proposé par W Industries





Un hélicoptère 3D, en temps réel !

bien qu'il soit plus accessible. Il est en effet proposé en entrée de gamme aux alentours de 170 000 F. Dès l'abord, il apparaît comme bien mieux fini que son concurrent : un design agréable, des connexions blindées allant vers un boîtier ressemblant à une grosse borne d'arcade et intégrant toute la partie informatique - qui, du reste, révèle quelques surprises...

L'ensemble paraît clair, simple, ce que confirme l'examen technique. La base est bien entendu comparable à celle du système VPL. Le casque, nommé *Visette*, offre une résolution supérieure de 35 % au Eye Phone. Cependant, cet avantage ne devrait pas durer, puisque VPL a présenté au CeBIT un casque pourvu d'écrans de 700 lignes. Signalons tout de même que la palette affichable par la *Visette* est limitée à 32 teintes d'où un très large recours aux trames. D'autre part, le casque est connecté à la partie informatique par l'intermédiaire d'un boîtier que l'on porte dans le dos.

Côté périphérique de saisie, le gant peut être secondé, voire remplacé, par un joystick. Enfin, le système Polhemus a ici son pendant, sous la forme d'un champignon que l'on met au plafond et dont les limites sont marquées par un tapis de couleur jaune et bleue. Notez, que ce dernier sert uniquement à limiter l'espace du champ électromagnétique.

Côté capteur, le système de W Industries est plus simple puisqu'il est réduit à un seul. Plus simple mais aussi bien moins précis. C'est pourquoi les divers déplacements ne sont pas gérés par des mouvements des doigts mais bel et bien par le déplacement du corps. En outre, les gestes de la main sont, dans la pratique, réduits à un état binaire : ouvert ou fermé.

Côté informatique, nous vous avons parlé de surprise. A l'artillerie lourde de VPL, W Industries répond en effet par la micro en

utilisant un *Amiga 3000* comme cœur de son système. Enfermé dans le boîtier principal du système, l'ordinateur intègre, en outre, une carte d'interface pour la saisie des données de commandes et de deux cartes graphiques - une pour chaque œil - pour la génération des images. La modélisation des univers s'effectue sur un PC ou un *Macintosh* à l'aide du logiciel *Autocad*.

LA RÉALITÉ DU VIRTUEL...

Côté technique, VPL est donc en avance mais côté coût - même au prix d'une certaine simplification - W Industries l'emporte largement. En fait, ces deux systèmes ne sont pas véritablement concurrents. VPL offre un système répondant parfaitement aux besoins des industriels. W Industries est plus proche d'un marché plus grand public, celui des bornes d'arcade et autres démonstrations. Mais, pour VPL, peu importe. En effet, il semble que quelques démêlés judiciaires opposent les deux sociétés : VPL accuse purement et simplement W Industries de violer certains de ses brevets concernant le système Polhemus. Qu'en est-il exactement ? Oui, les deux systèmes se ressemblent. Oui, un champ électromagnétique est utilisé dans les deux cas. A la justice de donner son avis.

Mais, cette anecdote sur fond de bagarre pour la maîtrise d'un marché porteur ne doit pas cacher la réalité du virtuel. Cet univers est loin d'être figé et les systèmes évoqués sont déjà derrière ce qui se trame en laboratoire et que l'on verra très bientôt. Nous avons déjà évoqué la présentation par VPL d'un Eye Phone d'une résolution double du modèle actuel. Il semble que W Industries prépare sa réplique.

Soulignons aussi que les univers actuellement modélisés restent extrêmement pauvres. On peut les comparer, du point de vue qualitatif, à ce que proposait la synthèse il y a cinq ou dix ans. C'est pourquoi VPL prépare une évolution de son système avec des SGI 320 et W Industries travaille sur une interface, afin d'aller vers des ordinateurs plus performants que l'*Amiga*. Côté gant, cette même société a pris une longueur d'avance à l'occasion du dernier *Imagina*. Un gant simulant certaines sensations a ainsi été montré. Chaud, froid, notion de toucher avec rugueux ou lisse sont ainsi accessibles. La commercialisation de ce système devrait intervenir en août de cette année. De son côté, VPL Research possède un modèle comparable que l'on pourra certainement découvrir à l'occasion du *Scigraph*, prévu pour le mois de juin. Inutile de dire que la transposition de ce principe aux combinaisons de données est d'ores et déjà d'actualité.

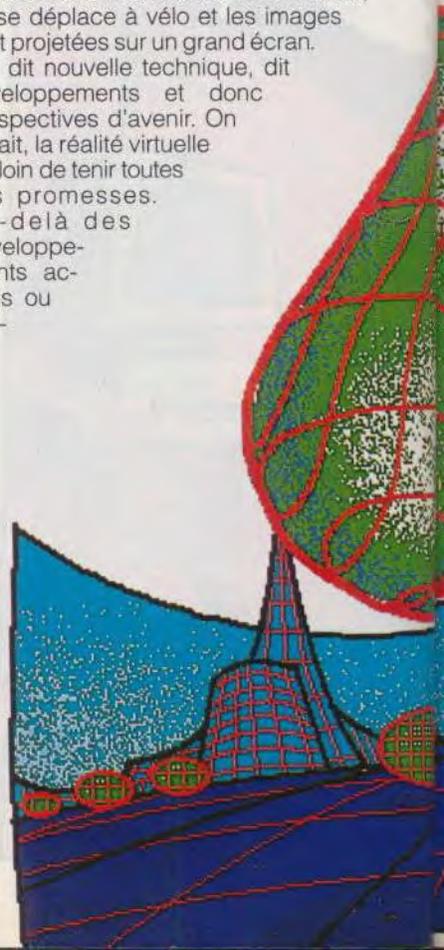
Mais, la réalité virtuelle se heurte toujours à la réalité tout court. En effet, imaginez que vous vous déplaçiez virtuellement dans un désert sans limites. Vous marchez, marchez et boum ! Eh oui, en réalité, il y a des murs à votre chambre... Bref, le tapis multi-

Videosystem : médias

La réalité virtuelle a incontestablement une base économique et les premiers arrivés seront certainement les mieux servis. Aussi la société *Videosystem* s'est lancée sur ce marché en devenant le distributeur officiel de VPL Research pour l'ensemble des pays francophones. Pour mémoire, la société *Videosystem* est une des sociétés françaises les plus connues pour la synthèse d'images en 3D. Fondée en 1974 par Alain Guillot, elle emploie actuellement environ 80 personnes et son chiffre d'affaires est de l'ordre de 70 milliards de francs. A l'occasion du dernier *Imagina*, elle a présenté l'étonnant *Don Quichotte*.

Mais *Videosystem* réalise aussi de la post-production, du montage, et autres. Bref, il est courant de voir, à la télévision, des créations auxquelles *Videosystem* a participé, comme le générique du journal de vingt heures de TF1, la fabrication de celui de la deuxième chaîne, la publicité pour les *Smarties* ou encore les génériques de *Roland Garros*, *Paris-Dakar* et *Flushing Meadows* diffusés par la Cinq. Côté projets,

directionnel qui se déroulerait sous vos pas dans toutes les directions reste à inventer. Soulignons qu'un tel système, mais monodirectionnel, existe déjà outre-Atlantique. Enfin, autre réalité du monde virtuel tel qu'il existe à l'heure actuelle : l'art... Reportez-vous, à ce sujet, à notre article sur l'art et l'informatique dans le *Tilt Journal* de notre numéro 91 ou nous présentions *Legible City*, la Ville lisible. Dans cette cité virtuelle, on se déplace à vélo et les images sont projetées sur un grand écran. Qui dit nouvelle technique, dit développements et donc perspectives d'avenir. On le sait, la réalité virtuelle est loin de tenir toutes ses promesses. Au-delà des développements actuels ou pro-



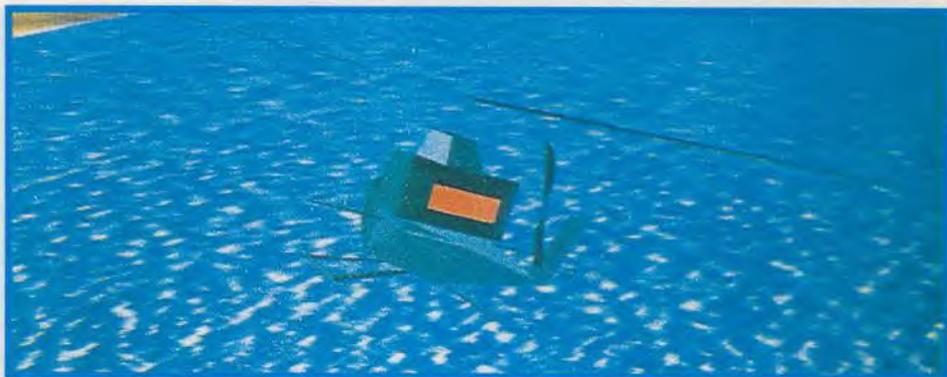
et technique de pointe

soulignons que le générique officiel des jeux Olympiques d'Albertville et le générique correspondant de TF1 seront réalisés par Videosystem. Enfin, la société travaille actuellement sur un long métrage entièrement en synthèse en collaboration avec le dessinateur Moëbius. Nous avons vu les premières images : c'est très prometteur... Bref, 3D et montage se partagent à peu de chose près le chiffre d'affaires de la société. En matière de réalité virtuelle, l'objectif est de lui donner un poids comparable à celui de la synthèse.

Dirigé par Nicolas Bouterin, le département Réalité virtuelle devrait à terme comprendre une vingtaine de personnes. Il a récemment quitté le quartier Saint-Augustin pour des bâtiments modernes au centre Passy-Kennedy. Pas moins de quatre salles de démonstration sont prévues et les activités iront de la vente à la prestation de service en passant par la location. Inutile de préciser qu'en matière de réalité virtuelle, c'est la première fois qu'on assiste à la mise en place d'une telle structure.

chains, un certain nombre de problèmes restent à régler avant d'envisager une large diffusion.

Le premier, réside dans le coût de ces installations. W Industries, avec son système à environ 170 000 F, ouvre un brèche. Gageons que les mois à venir verront



La réalité virtuelle nécessite des images de belle facture.

apparaître diverses applications dans des salles de jeux avec, pourquoi pas, installation en réseau. Mais, nous sommes encore bien loin du plus large public. C'est-à-dire de votre salon... Pour cela il faudra des écrans LCD, encore relativement chers. Cependant, dans les années à venir, pourront exister de tels systèmes avec des résolutions de l'ordre de 360 par 260 - ce qui est largement suffisant dans un premier temps - à moins de 5 000 F. Il en est de même pour les gants et les combinaisons de données ainsi que les systèmes de détection par champ électromagnétique.

Cependant, le secret de la réalité virtuelle ne réside pas là mais dans des moyens informatiques rapides. Or, les micros actuels sont largement dépassés, notamment du point de vue de leur capacité de calcul.

En effet, le problème n'est pas tellement le calcul 3D en temps réel mais la gestion d'un nombre important d'objets.



La platine développée par Videonics.

Pour être réellement convaincante, la réalité virtuelle doit en effet proposer des univers complexes avec des éléments variés et nombreux. Et là les capacités des micros font défaut.

Second problème : le son. Ici encore, nos micros apparaissent bien faibles face au 320 Mips dédiés aux sons par le système EMax plus Audiosphère qu'utilise VPL. D'autant que le temps réel est une fois de plus de rigueur.

Si la partie mécanique - saisie et restitution - pose peu de problème, la partie informatique, elle, évolue. Il existe des processeurs qui peuvent parfaitement s'acquitter de ces tâches comme le I 860 d'Intel ou encore les processeurs développés par les Japonais dans le cadre du programme Tron. Le reste n'est plus qu'une question d'industrialisation.

Dernier obstacle : la mémoire. Nous évoquons plus haut une possible visite d'un musée new-yorkais depuis votre salon. Or, il faut bien stocker les données quelque part... La solution idéale est toute trouvée : le CD. Bref, d'un côté une partie informatique, de l'autre un ensemble assurant une interactivité complète et, au milieu, un simple compact disc. Tel sera, fort probablement, le simulateur de réalité virtuelle grand public de la prochaine décennie.

CD, interactivité ? Oui, les lecteurs sagaces auront reconnu le portrait du CDI. Et si, jus-





tement, la réalité virtuelle était appelée à devenir la vidéo de demain ? Rien d'impossible... C'est d'ailleurs ce « rien », qui effraie certains. Ils dépeignent la réalité virtuelle comme une sorte d'enfer. Imaginons, en effet, une société où les hommes ne vivraient plus que cloîtrés dans des univers restreints par leur volonté où tout se déroulerait à leur convenance. Une sorte de walkman sublime en sorte. C'est oublier un peu rapidement les interférences entre univers virtuel et réel. Rappelez-vous le désert imaginaire et le mur, bien réel celui-là, de votre chambre. Pour que l'on puisse vivre sans arrêt dans un univers virtuel, il faudrait que les systèmes soient miniaturisés - ce qui ne pose pas de problème à terme - mais surtout qu'ils replacent l'univers virtuel dans un cadre en accord avec le réel. C'est-à-dire, qu'ils acquièrent en temps réel des spécifications de l'univers réel - position des murs, déplacements des gens et des

En haut, le casque de W Industries en action. A droite, le système piloté par le biais d'un joystick et non par le gant de données.



objets, etc. - et les intègrent en temps réel dans l'univers imaginaire dans lequel l'utilisateur évoluerait. Et là, c'est une autre paire de manches du point de vue informatique ! Pour le moment, nous sommes bien loin de tout cela !

CONCLUSION

Foin de ces considérations d'avenir, vous êtes certainement impatient de « voir ce

que ça donne ». Je vous comprends. Des systèmes comme the Légible City, dont nous vous parlons dans notre précédent numéro en Tilt Journal, sont itinérants et permettent au grand public de découvrir la réalité virtuelle.

Du reste, la Cité des sciences de La Villette a récemment accueilli quelques procédés virtuels. Certes, ces dispositifs ne sont pas tout à fait comparables aux systèmes évoqués ici mais c'est déjà mieux que rien. On dit aussi que la Cité des sciences de La Villette a pris langue avec certaines socié-

tés pour la mise en place de bornes de réalité virtuelle. Cette opération, d'après nos sources, ne devrait pas trop tarder et mettrait en scène des systèmes W Industries. De même, les prochains mois verront peut-être ce genre de borne se répandre dans des lieux de loisirs comme Futuropolis, à Poitiers, ou bien encore le successeur de la Planète magique, à Paris. Dès que nous aurons plus d'informations sur ce sujet d'avenir, nous vous en ferons part pour que vous aussi soyez au rendez-vous d'une des dernières révolutions du xx^e siècle.

Mathieu Brisou

Comment fonctionnent les gants

Bien des gens se demandent comment les gants arrivent à saisir les mouvements des doigts et de la main. Commençons par exposer le principe de base du Dataglove de VPL Research. Disponible en plusieurs tailles, il se présente sous la forme d'un gant en textile extrêmement résistant, le lycra. Des fibres optiques se trouvent à sa surface. A chaque doigt correspond une fibre qui part du haut du doigt, va jusqu'au

bout et revient. Elle forme donc une sorte de boucle. Mais, le secret est qu'elle est fendue. Elle conduit un faisceau infrarouge et, à chaque mouvement de doigt, la fente laisse passer une certaine quantité de lumière invisible. Le système calcule alors la quantité véhiculée en sortie de fibre optique et en déduit le mouvement réalisé. Ce système donne une très grande précision. Toutefois, il s'avère d'une solidité très relative. Au bout d'un certain temps, les fentes pratiquées dans les fibres optiques arrivent à s'agrandir et les pertes dépassent les valeurs théoriques. Le système n'a plus alors la même précision, ce qui en limite grande-

ment les possibilités d'utilisation. L'approche de W Industries est tout autre.

Leur système a été conçu en fonction de la solidité et de la fiabilité à long terme. Le gant, réalisé en caoutchouc, existe en une seule taille.

Pas question dès lors d'atteindre la précision parfaite du Dataglove.

Ce gant ne tient que par des ergots dans lesquels viennent se loger les doigts et par une bande velcro qui vient s'adapter au poignet du manipulateur.

Sur le dessus de chaque doigt se trouvent des plaques de métal noyées dans le caoutchouc. Le déplacement d'un doigt fait varier l'espace entre ces plaques et c'est par détection de cette variation que le système calcule ensuite le mouvement. Ce n'est pas très précis mais d'une fiabilité à toute épreuve.

Réalité virtuelle : le test

Tester un système de réalité virtuelle, tel était l'un des objectifs du présent dossier. Nous y sommes parvenus après un parcours quelque peu chaotique.

Un beau matin, c'est-à-dire sous la pluie, je me rends chez Videosystem pour réaliser enfin l'un de mes rêves les plus fous : tester un simulateur de réalité virtuelle. Depuis bien longtemps, je suis avec attention cette affaire et c'est avec une impatience non dissimulée que j'allais enfin voir l'objet de mes songes. Et quel objet ! Videosystem mettait à ma disposition un système de VPL Research pour une première approche de la réalité virtuelle. En outre, le système concurrent de W Industries, était aussi présent... Vaste programme ! Las, nous l'avons dit, VPL Research n'a pas résolu l'ensemble des problèmes posés par son système de saisie et d'interfaçage. Bref, pour la seconde fois, le très performant VPL n'est donc pas testable. Le lapin posé par ce système n'était, en tout cas, pas virtuel ! On me propose d'étudier les divers périphériques et boîtiers VPL mais, pour une obscure raison, l'ensemble ne s'accorde pas. Je ne pourrais les découvrir que par l'intermédiaire d'une cassette vidéo présentant les meilleures réalisations ou, du moins, les plus représentatives utilisant ce simulateur. Prometteur, mais je ne peux toujours pas voir... Mon interlocuteur m'invite alors à approcher de plus près ce que propose W Industries. Le message est clair : ça, au moins, ça fonctionne et vous pouvez tester. Aussitôt dit, aussitôt fait. Je me retrouve donc à côté de la bête.

PREMIÈRE APPROCHE

Le système s'avère extrêmement abouti du strict point de vue produit.

L'ensemble est du plus bel effet, bien fini, ce qui est loin d'être le cas de ce que propose VPL. En fait, tout cela ressemble fort à une espèce de borne d'arcade au design futuriste, en plastique solide aux teintes très « high-tech ».

Le système de W Industries est structuré en au moins cinq modules différents. Le premier est le boîtier central, sorte de fauteuil disposant de diverses connexions ainsi que d'un support pour poser le casque quand on ne l'utilise pas. Sa partie arrière offre, de plus, un écran de bonne taille qui présente des images de l'univers dans lequel l'utilisateur se déplace. En outre, relevons la présence à côté de cet écran de trois gros boutons permettant de réaliser des opérations simples : initialisation des commandes, mise en route de la simulation et reset. Ce dernier n'étant visiblement pas entièrement fonctionnel. Ce boîtier n'a pas qu'une fonction utilitaire : il intègre l'ensemble de la partie informatique, un Amiga 3000 bardé de cartes d'extension avec disque dur et tout ce qui est nécessaire – notamment du point de vue logiciel – au bon fonctionnement

de l'ensemble. L'alimentation de tout le système passe par ce boîtier central et ne requiert qu'une seule et unique prise de courant.

Bref, c'est très simple à mettre en place et cela respire la robustesse, à l'image de la partie informatique parfaitement blindée et donc quasi inaccessible de l'extérieur. Enfin, presque. La partie supérieure du boîtier peut, en effet, s'ouvrir ce qui permet d'assurer la maintenance et la mise en route du système, car l'interrupteur est situé à l'intérieur. Vous avez dit grand public et salle d'arcade ?

Le second maillon de la chaîne est un boîtier que l'on met autour de la ceinture et sur lequel casque et gant sont directement connectés. Pesant son poids, ce dernier assure l'interface avec le boîtier principal par l'intermédiaire d'un câble. Nul inquiétude en ce qui concerne ce cordon ombilical. Il est de forte section et enrobé de plastique souple et déformable. Du reste il en est de même de toutes les connexions externes au boîtier. Elles sont visiblement en mesure de supporter bien des contraintes comme les prises qui évoquent des connecteurs de type DIN mais en dix fois plus gros... Voilà la preuve que W Industries pense en terme de contrainte physique et en d'utilisateurs peu respectueux du matériel. Un cadre tout à fait adapté à une large diffusion.

Le gant est le troisième élément. Réalisé en caoutchouc de belle facture et agrémenté d'opuscules de plastique du plus bel effet, il s'enfile très facilement. Comme je l'explique dans l'encadré consacré aux gants. L'élément suivant est le casque, la Visette. Contrairement à l'Eye Phone de VPL, le mo-





The Legible City ou la ville lisible (voir Tilt Journal du numéro 91) pose les principes d'une autre approche de la réalité virtuelle. On s'y promène à bicyclette au milieu d'une histoire.

dèle de W Industries est entièrement caréné. Le design est très Guerre des étoiles et le plastique de bonne épaisseur et de qualité donne une impression de robustesse. Le principal reproche est son poids. Il est vrai que la Visette intègre deux haut-parleurs ainsi que deux écrans LCD couleur et une bonne dose d'électronique. Soulignons de plus que l'intérieur du casque est fourré par une sorte de Skai molletonné et qu'il s'ajuste à la taille de la tête.

Dernier élément du dispositif : le champignon. Il s'agit de l'émetteur de champ électromagnétique permettant de calculer les déplacements dans l'espace. Il se place au-dessus de l'utilisateur et la limite du champ émis est définie par le tapis de sol. Une fois encore, la réalisation de ce champignon démontre bien le degré de finition de l'ensemble. Alors que VPL propose un petit opuscule de plastique en guise d'émetteur de champ, ici on se trouve en présence d'un appareil ganté de plastique et articulé, du socle de fixation à la tête émettrice. Encore une fois, les divers câbles et connexions sont blindés ce qui, répétons-le, inspire véritablement confiance.

Notons, pour finir, que le système W Industries est utilisable de deux manières. La première consiste à s'asseoir sur le boîtier principal. Les commandes passent alors par une manette de jeu et non par le gant de données. On imagine un simulateur d'automobile, ou avion de chasse réalisé à partir de ce système... D'autant plus que l'on peut tout à fait imaginer d'évoluer à plusieurs dans un seul et même univers.

Second mode d'utilisation : le mode debout. On évolue alors dans le champ magnétique et l'organe de commande est le gant ainsi que les divers gestes naturels (se baisser, se lever, marcher, tourner la tête) que l'on peut naturellement effectuer. On se trouve alors véritablement dans le cadre de l'univers virtuel c'est-à-dire avec une interaction complète entre ses actions et l'évolution du monde censé accueillir l'utilisateur.

C'est dans une telle configuration que nous avons testé le système de W Industries.

ON S'ÉQUIPE...

Avant mes premiers pas dans le virtuel, je commence à enfilier tout le barda nécessaire. Barda est le mot qu'il faut, dans un sens non péjoratif bien évidemment. Première chose : passer la ceinture, et son poids interdit qu'on la mette seul. Elle se ferme bien est s'avère stable. Vient ensuite l'épreuve du gant. Je ne suis pas très à l'aise dedans mais ça va. Signalons que la paume de la main n'est pas recouverte par le gant ce qui élimine tout problème de transpiration. Il en est tout autrement du casque, très lourd et étouffant, ce qui dans les faits limite la durée d'utilisation. Ce problème ne doit pas se poser avec le système VPL car le Eye Phone ne recouvre pas entièrement la tête. Il n'en reste pas moins que le casque s'adapte sans problème grâce à ses divers réglages. Mais, avant de jouir d'une première expérience du virtuel, il faut faire quelques pas en aveugle avant de rejoindre le terrain des opérations. On me dirige donc vers le tapis et l'ensemble est mis en route. L'image n'apparaît pas encore car il faut échantillonner le système, autrement dit saisir les deux positions de base de la main : ouverte et fermée. Le miracle se pro-

Point de vue

On l'imagine aisément, la vision est une des bases de la réalité virtuelle. Le casque doit donc offrir une excellente qualité d'image et doit respecter le principe de vision en relief qui fait que l'œil droit ne voit pas exactement la même image que l'œil gauche. Mais, il est un autre élément d'importance : le champ visuel. Sans déplacer la tête, la vue - c'est-à-dire l'image formée par le cerveau à partir des perceptions de chaque œil - englobe un champ de 200 à 220 degrés. Comment des écrans plats LCD s'en tirent-ils pour restituer un tel champ ? Assez mal, il faut bien le dire. Le système VPL offre environ de 110 à 120 degrés et W Industries se limite à 100 ou 105 degrés. C'est assez médiocre, mais on s'y

duit alors. Là, devant mes yeux apparaît un univers totalement différent. Premiers pas, premiers gestes. Je regarde ma main synthétique, la tourne, la regarde à nouveau de près et de loin pour vérifier que tout fonctionne. Parfait, ça marche. Signalons toutefois un léger décalage entre les mouvements de la main et l'affichage du résultat. Ce n'est pas trop grave mais démontre en tout cas que la partie informatique a du mal à suivre. D'autant plus que les univers qui me sont successivement présentés sont graphiquement assez pauvres, constitués d'un nombre limité de facettes.

LA GUERRE DES MONDES

Quatre mondes sont présents avec, pour base commune, une pièce avec fenêtre et porte. Mais, on est prisonnier. Impossible d'aller voir dehors ce qui se passe. Dimanche, mais on fait avec. Le premier scénario met en scène trois machines volantes : un hélicoptère et deux avions. Tous sont là, suspendus, comme dans un rêve. J'approche ma main d'un des avions, la referme. Je le tiens et peux en faire ce que je veux. D'un geste, je le lance contre un mur. Il se met alors à rebondir. Même opération avec l'hélicoptère qui s'envole en effec-



accommode assez rapidement. On a simplement tendance à bouger davantage la tête, et non pas les yeux, pour observer un objet situé en limite du champ affiché par les écrans LCD. Autre élément d'importance : l'échelle. On ne mesure pas tous la même taille et l'échelle n'est pas la même pour une personne d'un mètre cinquante et d'un mètre quatre-vingt-quinze. Ce n'est pas le cas en réalité virtuelle. Les systèmes ne s'adaptent pas encore à la taille de l'utilisateur. La vision proposée est celle d'une personne mesurant environ un mètre soixante-dix. D'où un décalage d'échelle qui peut paraître bizarre au départ. Dernière précision : on se demande si la proximité des écrans - dix centimètres de l'œil - ne fait pas mal aux yeux. A priori non, mais il faudrait les tester sur un porteur de lunettes...

tuant des cercles. L'autre avion ne vole pas mais on peut changer sa position. Voir le dessous, le regarder sous divers angles tout en le laissant suspendu dans l'air. Ces trois objets, similaires, ont une utilisation différente, preuve de la souplesse de réaction que permet le virtuel.

Second scénario : je joue au mécanicien. Devant moi, un moteur fonctionne. Posé à même le sol, il laisse voir ses entrailles et l'on assiste au mouvement des pistons et des bielles. Je me baisse. Premier défaut : Je n'ai pas tout à fait la taille moyenne prévue par le système et je dois tâtonner pour trouver la bonne hauteur et le bon angle de vue. Je prends un ensemble bielle-piston, le dépose un peu plus loin et le regarde continuer sa course. Impressionnant.

Le troisième scénario présente une balle. On la prend, on la jette et elle rebondit. Mais, la saisir au vol est très difficile à cause du temps de retard engendré par le système informatique. Après quelques essais infructueux, j'y parviens toutefois.

Enfin, le quatrième est anecdotique. Il met en scène des lettres de l'alphabet mais on ne peut ni les saisir, ni les déplacer.

Au-delà de l'aspect parfois onirique que présentent ces scénarios, plusieurs remarques s'imposent. Tout d'abord, la lenteur de réponse du système pose parfois problème même dans ces univers simples... Ensuite, le champ d'action s'avère finalement limité et, dès que l'on arrive en fin de champ, la précision d'ensemble devient très médiocre. Bref, on n'est pas vraiment libre de ses mouvements, quand on utilise tous les appareils, d'autant plus qu'on ne voit pas le tapis de sol. Il m'est ainsi arrivé de sortir du champ sans m'en rendre compte et de tomber sur un mur...

Dernière remarque d'importance : le son. Les scénarios évoqués sont bien évidemment sonorisés : bruits du moteur, de la balle ou des avions sont parfaits. En revanche, la stéréo semble assez mal simulée. Un objet et le bruit qu'il est censé émettre vont dans des directions différentes. Se repérer à l'oreille est donc difficile. Un point à revoir donc. M.B.

Ci-dessous, la présentation du Eye Phone ainsi que du gant de VPL Research. Le système est ici couplé avec un module de reconnaissance vocale.



Le même système présenté ici en action. On voit sur ce document deux gants de données. Cela demande équipements et calculs en plus...

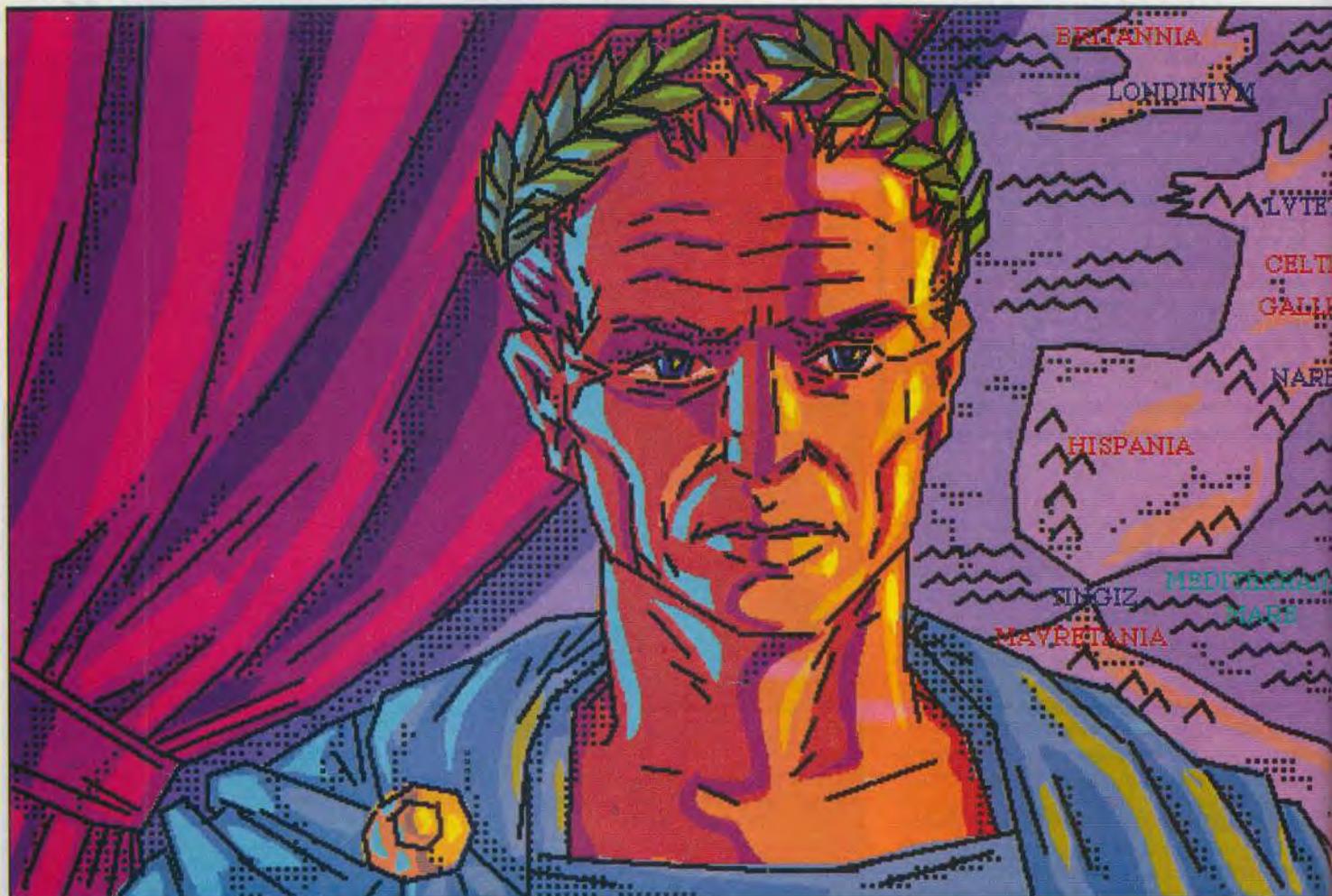


On voit nettement ici le rapport entre main réelle et synthétique.

ENSEIGNEMENTS

Toutes ces données techniques ne doivent en tout cas pas faire oublier l'essentiel. Primo, ces scénarios ne sont pas des applications au sens strict du terme mais des démonstrations, des capacités du système W Industries. Secundo, les imperfections relevées ne sont pas très importantes et, dans une certaine mesure, ajoutent au rendu de l'ensemble. On se trouve en face d'une réalité inhabituelle où tout est possible, dans les limites fixées par le scénario, bien entendu. L'absence de certains sens ajoute un peu de piquant. En effet, seules vue et ouïe sont simulées. Le sens du toucher apparaît aussi partiellement avec le déplacement.

Mais il n'y a pas de feedback, les objets n'ayant ni texture, ni corps. C'est certainement ce qui est le plus déroutant. Cela dit, je suis impatient de tester les nouveaux systèmes qui, eux, simulent dans une certaine mesure ces facteurs. Pour conclure, rappelons que la réalité virtuelle n'en est qu'à ses débuts. Le premier contact s'avère cependant fort prometteur. Parfaitement réalisé techniquement - étude ergonomique, qualité de fabrication etc., - le système W Industries illustre bien cet aspect. En outre, il est commercialement crédible par son coût raisonnable, et sa facilité de mise en place et de maintenance. Domage qu'il ne soit pas accessible à tous, pour le moment.



Centurion, Defender of Rome



AMIGA

Pour une fois, un wargame complexe est accessible à tout un chacun et développe des phases action réellement intéressantes. Puisqu'il dose si bien la stratégie, l'arcade et la difficulté de son jeu, Centurion vous séduira sans aucun doute.

Electronic Arts. Conception et réalisation : Kellyn Beck, Nicky Robinson, Evan Robinson et Ken Zarifies.

Année 275 avant Jésus-Christ. Dans la ville de Rome, un jeune centurion prend le contrôle d'une petite armée. Son but, envahir l'Europe et mettre en place un royaume puissant, en un mot que les trompettes de la renommée répandent son nom, Jules César... Entièrement manié à la souris, *Centurion* dispose de plusieurs fenêtres, dont la plus importante est sans doute celle qui représente la carte de l'Eu-

rope. Les frontières y tracent autant de pays à conquérir. Toutes vos légions sont représentées, ainsi que les troupes ennemies qui tentent de vous envahir ou de reprendre le contrôle de l'une des parties du territoire. Pour présenter le plus clairement possible le jeu de *Centurion*, il suffit de différencier les phases « animées » des phases purement stratégiques. Dans la plupart des wargames dits « classiques », ce sont les

options stratégiques qui sont les plus nombreuses. Ce n'est pas le cas ici. Sur des tableaux imagés d'icônes et de vues de la ville, vous allez manier des options simples, comme la levée d'impôts, le pillage d'un territoire que vous avez conquis ou l'entraînement des soldats de vos légions.

Face à ces manœuvres peu « visuelles », un grand nombre d'options plus ludiques vont constituer ensuite le véritable fond de l'aventure. Par exemple, vous pourrez organiser dans vos villes des courses de char ou des combats de gladiateurs. Ces phases de jeu sont animées. Elles vous permettent de remporter de l'argent ou de calmer un peuple trop affamé.



Les écussons représentent vos légions.

Champion of the Raj

PC CGA/EGA/Tandy

Après des annonces tapageuses, *Champion of the Raj* se révèle assez décevant : le graphisme EGA ne tire pas parti des PC récents. Heureusement, la variété des lieux et des situations sauve ce jeu de la médiocrité où il aurait sans aucun doute sombré.

Mirrorsoft. Concepteur : Pete Austin ; **programmation :** Pete Austin, Mike Austin et Kerry Cockwell ; **graphisme :** Dicon Peeke, Richard Cheek et Ken Jarvis ; **musique :** Chris Jenkins.



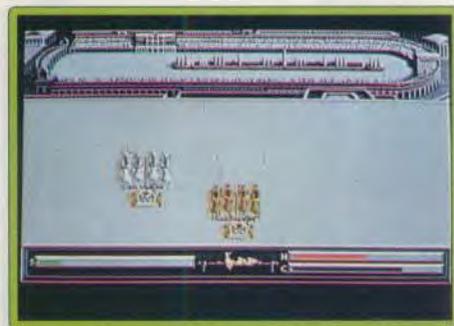
Les combats temps réel sont passionnants.

spéciales, fantassins pour l'infanterie. Votre général va donner ses ordres pour mener tout ce beau monde à la victoire. Il est possible bien sûr de choisir des attaques prédéfinies. Mais il est bien plus amusant de commander ses cohortes en temps réel. Pour ce faire, le joueur met le combat en pause et trace à la souris la trajectoire de chaque unité. On peut encercler l'ennemi, visionner nombre et puissance de chaque groupe, battre en retraite ou feinter.

Ces combats sont si réalistes que l'on parvient à battre des armées supérieures en nombre ou en puissance par la ruse. On retrouvera, plus loin dans le jeu, cette jouabilité et cette stratégie dans les combats navals. Durant toutes ces phases de jeu, *Centurion* développe, en outre, des graphismes de qualité. Dans les fenêtres où l'on prend les décisions stratégiques, chaque situation met en place un décor adapté. Les paysages sont différents selon les pays où l'on agit, par exemple. Les bruitages sont aussi séduisants.

Enfin, c'est la continuité même du jeu qui marque le dernier point. A l'aide de sauvegardes fréquentes, vous verrez bientôt augmenter votre grade, et avec lui la possibilité de contrôler plus de légions, des unités de cavalerie, des flottes de combat, etc. Conduire toutes ces armées, tout en maintenant votre cote de popularité la richesse de votre état est un pari difficile mais jouable.

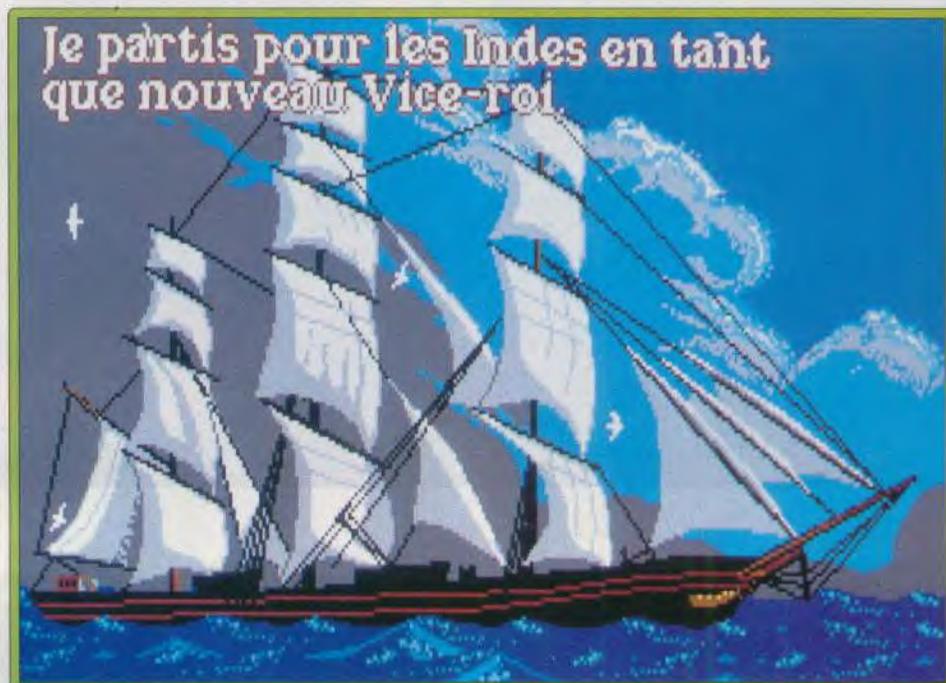
Olivier Hautefeuille



Un maniement souris très souple.

Type : wargame/action
Intérêt : 16
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★
Prix : B

Centurion est supposé se dérouler en 275 av. J.-C. Moi, je veux bien, mais Jules César est né en 100 av. J.-C. Ya un bug ! C'est un peu comme si Napoléon se battait contre Hitler. Vous voyez le tableau ! Un peu de constance chronologique n'aurait pas nui. Mais, comme le dirait Cicéron : « Sic transit gloria mundi. » Bon, il n'empêche que *Centurion* reste un jeu passionnant. Sans raucune, monsieur Electronic Arts. J.-L. R.

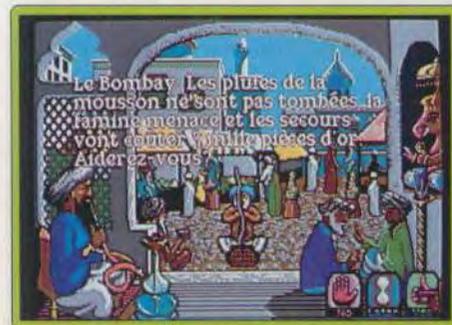


Choisissez-vous le rôle de vice-roi des Indes, de consul de France ou de nabab du cru ?

Ah, l'Inde et ses mystères... Après la chute de l'Empire mongol, qui a régné pendant deux siècles sur cette immense contrée, plusieurs groupes se disputent son contrôle : les Anglais, les Français, l'Empereur de l'ex-Empire mongol, les maharajas de Maruthras et de Singh et le chef des Gurkhas. Les thugs, bandits organisés vénérant la déesse Shiva, sont eux aussi très actifs en ces périodes de trouble.

Champion of the Raj propose de nous faire découvrir cette Inde du XIX^e siècle et, peut-être, d'en devenir le maître incontesté. Le jeu débute en 1800, et finit... quand l'un des partis a détruit tous les autres ! Mêlant habilement jeu de royaume (gestion des revenus et des dépenses), stratégie, arcade, wargame et diplomatie, ce soft baigne dans une ambiance orientale et offre un challenge à votre mesure ! Il est divisé en tours de jeu d'une année, pendant lesquels vous pouvez effectuer une ou plusieurs actions telles qu'acheter des armées (2 000 pièces par unité, plus 1 000 par an pour leur entretien), améliorer l'armement, l'industrie ou le niveau de vie (cela peut revenir

très cher si vous contrôlez beaucoup de provinces), attaquer un ou plusieurs pays limitrophes, engager des pourparlers, ou organiser un défilé d'éléphants qui augmentera votre prestige. Toutes ces actions sont onéreuses et, au début de chaque année, les impôts viendront renflouer les caisses de l'Etat. De



Une petite visite au bazar...



Les graphismes fourmillent d'animations.

temps en temps, une catastrophe naturelle s'abat sur les contrées que vous dirigez, et il vous faut alors les aider (en général financièrement). Si vous avez choisi l'Angleterre ou la France, vous devez aussi tenir compte de vos ressortissants, qui peuvent vous demander des soldats pour leur protection ou de l'argent pour leur confort.

Pour prendre une région (qui doit être limitrophe d'une des vôtres), deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez attaquer ou tenter de convaincre le dirigeant de ce pays de se joindre pacifiquement à vous. Dans le premier cas, vous décidez de la taille de votre armée et lancez l'attaque. Le jeu calcule un rapport



L'Union Jack signale vos possessions.

de force entre l'attaquant et le défenseur, en fonction du nombre des troupes et de la qualité de l'armement. Ainsi, une troupe armée à 100 % sera deux ou trois fois plus forte que la même à 20 %.

Si le rapport de force est de plus de cinq contre un (dans un sens ou dans l'autre), vos généraux gèreront le combat sans votre participation. Dans le cas contraire, vous pouvez les laisser faire, ou prendre vous-même la direction des opérations. Cela donne lieu à un mini-wargame, très proche de celui de *North & South*.

Chaque parti est formé, selon sa force, d'un ou plusieurs groupes : les fantassins, les cavaliers, les éléphants, les canons et la tente du chef. Vous pouvez donner des ordres simples à chaque groupe, comme attaquer les éléphants ou faire une manœuvre tournoyante. Suit la phase de combats, que vous pouvez interrompre à tout moment pour changer vos attributions. Si les pertes sont trop importantes, les combattants prennent la fuite, le gagnant étant le dernier à rester sur le terrain.

L'attaque des villes fortifiées est plus délicate : il ne suffit pas d'être « un peu » supérieur en nombre. L'armée adverse peut, en effet, faire appel dans ce cas aux réserves, qui peuvent en fin de partie se monter à quelques centaines de milliers de soldats ! Dans ce cas, lors de la répartition de vos troupes, vous obtenez des ratios impressionnants (500 contre 1 en

voire faveur !), et vous êtes malgré tout repoussé. Si vous arrivez à prendre la ville, après une petite séquence animée où vos canons en font sauter la porte, vous entrez dans une séquence d'arcade. Vous devez parvenir jusqu'aux dirigeants de cette ville en évitant les tirs des gardes (vous pouvez les tracter de votre arme !). Si vous parvenez jusqu'au palais, le maharaja se rend à vous et toutes les régions sous son contrôle passent sous le vôtre.

Dans le cas contraire, seule la ville est à vous. L'autre possibilité pour gagner des territoires est d'impressionner favorablement vos voisins. Rien de tel qu'un beau défilé d'éléphants (*Durbah*) pour augmenter



La course d'éléphants.

voire cote de popularité. Quand celle-ci sera suffisante, vos voisins accepteront de vous inviter à une chasse au tigre ou à une course d'éléphants. Ces deux séquences d'arcade vous permettront, si vous les réussissez, de prendre sans combat les régions convoitées. Mais attention, au fur et à mesure de votre croissance, cela devient de plus en plus difficile ! Ces deux petits jeux sont très moyens, mais délassent entre deux campagnes... Autre séquence d'arcade : l'attaque des thugs. Ils ont pénétré dans le palais, et vous allez devoir défendre votre vie dans une séquence malheureusement très limitée : les mouvements sont peu nombreux et ne changent pas



La chasse aux tigres.

grand-chose au déroulement du combat. On peut jouer à plusieurs (jusqu'à six), chacun prenant la direction d'une des régions. Les joueurs agissent à tour de rôle.

Les graphismes de *Champion of the Raj* sont assez décevants : les dessins sont bons... pour de l'EGA ! On est très loin des graphismes VGA auxquels nous sommes maintenant habitués. En revanche, de très nombreuses animations agrémentent le jeu, et recèlent même parfois un peu d'humour. La musique est sympathique si vous disposez d'une carte sonore, mais je n'ai pas réussi à avoir de sons sur un PC n'en disposant pas. Bizarre. Pour finir, bien que le soft ne nécessite pas de sauvegarde, je vous conseille néanmoins d'en faire de temps en temps : en effet, il plante parfois !

Champion of the Raj est un bon jeu entièrement traduit en français, et en bon français. Il ne lui manque que des graphismes plus fins et des séquences d'action moins fades pour être vraiment indispensable.

Jean-Loup Jovanovic

Type : jeu de plateau

Intérêt : 14

Graphisme : ★ ★ ★

Animation : ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ (avec une carte)

Prix : C

Hero Quest



AMIGA

Elève loyal d'un maître magicien, vous vous heurtez à un disciple qui a mal tourné. Hero Quest débute par des missions faciles, convenant aux débutants, et se poursuit par des tâches de plus en plus rudes. Une progressivité qui fait l'affaire de tous.

Editeur : Gremlin. Programme : M. Hart ; graphismes : J. Wilson ; bruitages : Imagitec.

Hero Quest est un nouveau programme de Gremlin, à ne pas confondre avec *Hero's Quest* de Sierra. Il conviendra parfaitement à tous ceux qui veulent s'initier en douceur aux jeux de rôle, sans pour autant laisser indifférent les vieux routards des donjons. Le thème est le suivant : votre maître magicien a eu maille à partir, il y a bien longtemps, avec l'un de ses élèves, Morcar, devenu aussi fort que lui mais attiré malheureusement par les forces du Mal. Une longue et difficile bataille s'en est suivie, ne laissant ni ga-

gnant, ni perdant. Mais le Mal recommence à faire son apparition et votre maître vous demande de l'aider car lui-même doit surveiller son rival. Cette histoire vous est d'ailleurs superbement exposée dans la présentation.

Vous incarnez au choix un à quatre personnages : guerrier, barbare, elfe et magicien. La création est imposée par le logiciel, votre seul choix étant de déterminer le type de magie des deux lanceurs de sorts (eau, air, feu ou terre), ceux-ci ne pouvant d'ailleurs

S.O.S AVENTURE



Vos quatre héros sont prêts à entamer la deuxième mission.

recourir au même domaine magique. Quatorze quêtes variées et de difficultés très progressives vous sont soumises et vous n'obtiendrez le titre de chevalier que si vous réussissez au moins trois d'entre elles. Vous pouvez parfaitement les accomplir dans l'ordre de votre choix, mais il est peu réaliste de commencer par les plus difficiles, alors que vous n'êtes pas encore équipé. Aussi, je vous conseille de sélectionner le labyrinthe de départ.

Le but est ici tout à fait simple (en apparence tout au moins) puisqu'il suffit de trouver la sortie. Vos quatre héros vont se retrouver chacun dans un coin du dédale, des obstacles les empêchant de se rejoindre.



Un orque vous guette...

plus spéciales (création d'une ouverture à travers un mur par exemple).

En revanche, les combats à l'arme blanche sont beaucoup plus rudimentaires. Il suffit en effet de désigner son arme et son adversaire, le programme se chargeant ensuite de tirer les dés pour savoir si le coup a porté.

Cette première mission d'entraînement est facile, les monstres étant peu nombreux. Elle vous permettra cependant de faire connaissance avec les pièges, les potions magiques et les trésors, qui vont s'avérer importants. Une fois sortis sains et saufs de cet épisode, vous pourrez acquérir un peu d'équipement avec



Le troll est assez redoutable.



Le combat va être rude !

l'argent trouvé dans le labyrinthe. Le second mandat consiste à délivrer un homme et à le ramener vivant jusqu'à la sortie. Contrairement à l'objectif de départ, vos comparses sont ici réunis. Utilisez au mieux les spécificités de chacun pour la survie du groupe. Les monstres sont ici plus nombreux et plus dangereux, tout comme les pièges. A ce propos, il est capital de laisser votre nain désamorcer les trappes pour éviter que chacun des membres du groupe ne subisse les mêmes dommages. D'autres buts vous attendent ensuite. Entre chaque tâche, n'oubliez pas de compléter votre équipement, mais aussi de choisir la magie de vos lanceurs de sorts en fonction de la mission à accomplir. Ainsi, dans la quête 8, il vous faut débarrasser Balur, le sorcier de feu. Inutile donc d'élire ce domaine pour cette entreprise car les charmes correspondants n'auraient aucun effet.

La réalisation est agréable. Les graphismes des personnages et des monstres sont bien travaillés, bien qu'un peu petits. L'ergonomie à la souris est d'une grande souplesse et la possibilité de disposer d'une carte tenue à jour par le logiciel évite de cartographier.

Une bien agréable musique accompagne le jeu et quelques bruitages digitalisés ponctuent certaines actions.

Hero Quest permettra aux débutants une initiation



L'orque garde le coffre au trésor.

facile aux jeux de rôle, grâce à la facilité des premières missions et au système de jeu très ergonomique.

Les habitués se seront pas déçus pour autant car les missions de niveau supérieur avancées sont suffisamment ardues pour mettre leurs méninges à rude épreuve.

Jacques Harbonn

Type : jeu de rôle

Intérêt : 15

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Animation : ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★

Prix : C

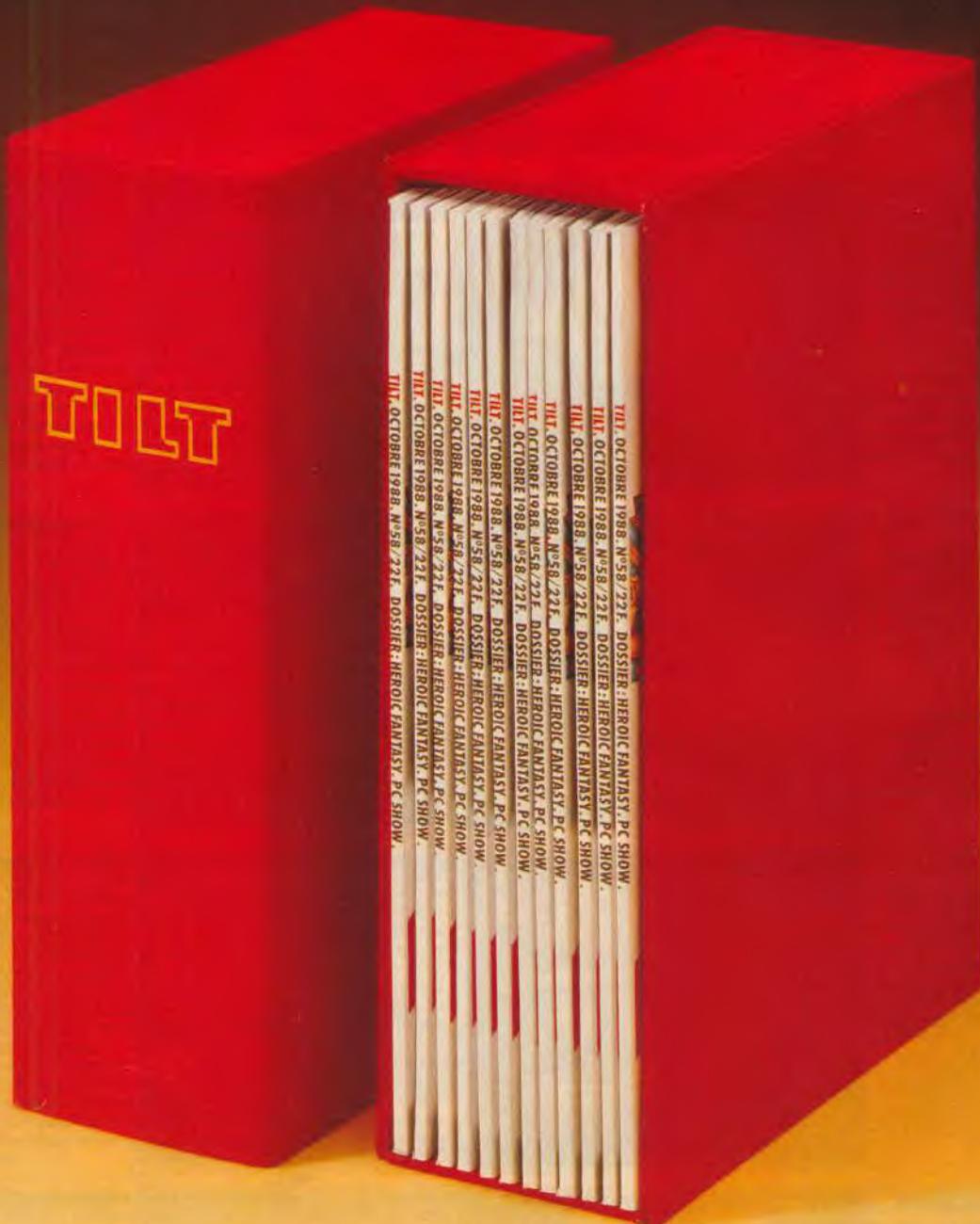


Le plan se trace automatiquement.

dre. Les donjons sont représentés en 3D isométrique, avec de superbes décors complémentaires à la manière de Powermonger. Le jeu reprend le système de tours des wargames, les membres de votre équipe jouant l'un après l'autre et non simultanément.

Chaque héros va tirer un dé déterminant l'ampleur de son déplacement, puis effectuer le déplacement voulu et l'une des actions proposées : recherche de trésor ou de passage secret, combat contre un monstre, blocage d'une trappe pour le nain ou lancement d'un sortilège. Ces enchantements sont assez variés et couvrent les domaines de l'attaque, des soins et de l'information, sans oublier des actions

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 _____

SQS AVENTURE

Alien Drug Lords

La drogue suscite souvent une accoutumance néfaste. Aucun risque avec ce jeu !

aventure : type
11 : intérêt
★ ★ ★ : graphisme
★ ★ ★ : animation
★ ★ ★ : bruitages
C : prix



Cette aventure mêle enquête policière et science-fiction. En voici le thème : une drogue aux conséquences particulièrement néfastes a été introduite dans l'atmosphère des cités du Concile. En tant qu'agent secret, votre mission consiste à détruire la production et les stocks de drogue et à découvrir le secret bien gardé de l'antidote. Dès le début de l'aventure, vous allez vous trouver dans une situation difficile et il faudra effectuer une série d'actions pour ne pas mourir. Ce n'est qu'ensuite que vous serez un peu tranquille. Vous devrez retrouver votre contact et recruter différentes races d'extraterrestres pour mener à bien votre entreprise. Cette aventure ne m'a pas passionné. Il faut souvent cliquer au hasard sur les objets à l'écran pour en découvrir la fonction. Les morts violentes sont monnaie courante, sans que l'on puisse les éviter par un raisonnement approprié, ce qui est particulièrement frustrant. Les graphismes sont assez travaillés, mais d'un style très particulier. Animation et bruitages les complètent. Le scénario n'est pas inintéressant cependant et certains pourront apprécier cette aventure (disquette Panther Games pour Amiga 1 Mo).

Jacques Harbonn

Search for the King

Basée sur le rock'n roll, une enquête agréable mais d'une lenteur navrante.

aventure animée : type
14 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ : graphisme
★ ★ ★ ★ ★ : animation
★ ★ ★ : bruitages
C : prix



Voici la version Amiga de ce jeu d'aventure animé, testée sur PC dans le n° 82 de Tilt. Le roi du rock a disparu et votre patron offre une véritable fortune pour le retrouver. Ce soft d'Accolade reprend l'interface des jeux Sierra, combinant déplacement du personnage à l'écran et commandes textuelles pour certaines actions. Cette conversion pour Amiga a été particulièrement soignée au niveau des graphismes. Les décors et les personnages sont superbes avec une grande précision de détail et un large usage de l'ombrage pour donner du relief. L'animation n'est pas mauvaise non plus, bien qu'un peu lente à mon goût. La bande sonore se limite à des musiques variées et bien rendues, mais, tout comme pour la version PC, il y manque des bruitages d'action. Cette version souffre, en revanche, de deux défauts importants : le chargement est d'une longueur désespérante et il faut disposer de 1 Mo pour l'utiliser. De plus, l'interface aurait pu être améliorée (on a parfois du mal à franchir certaines portes ou à se déplacer dans un endroit exigu). On peut cependant se laisser tenter, ne serait-ce que pour la beauté des graphismes (disquette Accolade pour Amiga 1 Mo).

Jacques Harbonn

Spirit of Excalibur

L'esprit d'Excalibur souffle bien faiblement dans cette aventure, belle mais linéaire.

aventure animée : type
13 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ : graphisme
★ ★ ★ ★ ★ : animation
★ ★ ★ : bruitages
D : prix



Pour succéder au roi Arthur, reprendre et conserver les rênes du pouvoir en Angleterre, vous allez parcourir une carte superbe, engager des armées, combattre ou vous associer à tous les princes de rencontre. Cette partie, vraiment très belle sur un PC VGA, est malheureusement bien peu passionnante à long terme. En effet, plus que jamais, il s'agit d'une aventure linéaire dans laquelle le joueur a souvent l'impression de se laisser mener par la machine. Outre quelques phases de recherche d'indices dans les châteaux du royaume, tout est automatique : déplacements, combats individuels ou grandes offensives armées. L'ordinateur tient le joueur informé de tout de ce qui se passe dans le royaume. Mais les instants où l'on prend réellement en main l'aventure sont bien trop rares à mon sens. Les 2,5 Mo de mémoire utilisés par le jeu ne servent qu'à mettre en place un nombre astronomique d'écrans, de paysages. Beau mais peu ludique. La version Amiga, pour sa part, est toujours aussi belle mais la rareté des choix à effectuer et surtout la fréquence et la longueur des chargements gâchent le rythme de l'aventure (disquette Virgin/Mastertronic pour PC et Amiga).

Olivier Hautefeuille

Megatraveller I : The Zhodani Conspiracy

Une belle et bonne idée ne suffit pas à faire un bon jeu. La preuve !

jeu de rôle : type
11 : intérêt
★ ★ ★ : graphisme
★ ★ : animation
★ ★ ★ : bruitages
C : prix



Je vous avais déjà présenté Megatraveller I pour compatibles PC il y a quelques mois. Voici donc la version ST, qui offre à la fois des avantages et des inconvénients par rapport à la présentation d'origine. Voyons tout d'abord les améliorations. Les graphismes sont sensiblement plus beaux sur ST. La manipulation à la souris a été simplifiée, et des icônes ont remplacé les touches du clavier. Les bruitages, enfin, bénéficient des trois voix du ST. Malheureusement, les défauts sont de taille. Les chargements, d'abord, qui sont nombreux et qui pâtissent de l'absence de disque dur (si vous en possédez un, il peut être utilisé). Ces chargements sont généralement courts mais très nombreux, et nuisent beaucoup au plaisir de jeu. De plus, le programme n'a pas été correctement débogué, et il plante très régulièrement, ce qui est particulièrement regrettable. Le scénario est le même : vous dirigez une équipe d'aventuriers dans un space opera, avec pour but d'empêcher une guerre galactique. Le tirage des personnages est très complet (et compliqué). Ce jeu, dont l'aventure est fouillée et complexe, aurait gagné à une meilleure finition (disquettes Paragon Software pour Atari ST).

Jean-Loup Jovanovic

Operation Stealth : Secret Defense

Graphisme et humour pour une aventure un tantinet frustrante.

aventure : type
13 : intérêt
★ ★ ★ : graphisme
★ ★ ★ : animation
★ ★ ★ : bruitages
C : prix



Ce jeu d'aventure français arrive enfin sur compatible PC VGA 256 couleurs. Le Stealth Fighter a été volé, et votre mission est de le retrouver. Les graphismes sont très bons et les animations correctes, mais je ne peux m'empêcher de comparer ce jeu aux programmes de Lucasfilm : il manque « un petit quelque chose » pour égaler Indy III... Les décors sont nombreux, variés, bien dessinés ; les animations sont réussies ; les textes sont pleins d'humour ; malgré tout, j'ai du mal à accrocher. Les nombreux sites où se déroule l'aventure ne donnent lieu qu'à bien peu d'action. Et pourquoi diable mettre des gens s'il est impossible de leur parler ? « Il ne vous répond pas », « Vous n'avez rien d'autre à faire ». Une fois, deux fois, passe ! Mais, à force de répétitions, on en vient à redouter de parler à quelqu'un... Reste une interface très réussie : un menu apparaît sur l'image, quand vous cliquez à la souris, et vous propose différentes options. Un bon jeu malgré tout, mais qui ne vous plaira que si vous arrivez à passer outre la frustration qu'entraînent les nombreuses actions impossibles (disquettes Delphine Software pour PC VGA).

Jean-Loup Jovanovic

S.O.S AVENTURE

BAT

Maniabilité parfaite, décors et animations extrêmement réalistes, un grand hit pour PC.

aventure/icônes : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★★ : bruitages (carte son)
C : prix

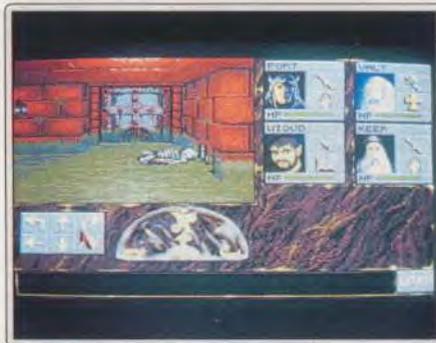


L'arrivée du célèbre BAT sur PC ravira les possesseurs de machines puissantes. En effet, si le scénario et la maniabilité de ce grand jeu d'aventure sont excellents, la mise en place graphique et sonore sur PC VGA carte est tout aussi séduisante. BAT ouvre plusieurs fenêtres qui occupent bientôt l'écran à la manière d'une page de BD. Les décors sont très précis, très réalistes, et animés pour la plupart. L'icône que l'on manie à la souris se transforme selon ce que l'on pointe à l'écran. D'un simple clic, on pourra tout aussi bien dialoguer avec les personnages de rencontre, agir, regarder ou se déplacer. Ajoutez à cela des bruitages compatibles Ad Lib qui accentuent l'ambiance de chaque tableau... Cette mise en scène de grande qualité sert de décor à une aventure en temps réel où le joueur ne se sent jamais mené par un scénario trop linéaire. Il devra de lui-même tracer sa route, découvrir les us et coutumes de ce peuple, et percer les énigmes qui lui sont proposées. Sur Séléria, et plus précisément dans la grande cité de Terrapolis, attendez-vous à des heures et des heures de recherche. Tout comme la version ST (Tilt n° 76), un grand hit (disquette Ubi Soft/Computer's Dream, pour PC).
Olivier Hautefeuille

Eye of the Beholder

Peut-être un peu facile, ce superbe jeu de rôle à la DungeonMaster est destiné à un large public.

jeu de rôle : type
18 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★★ : bruitages
C : prix



Pour une fois, les possesseurs d'Amiga n'auront pas eu à attendre trop longtemps l'adaptation sur leur machine de ce superbe jeu de rôle issu du monde PC (Tilt n° 90). L'étape de création reprend fidèlement les principes d'Advanced Dungeons and Dragons (ADD). Vos quatre héros vont se trouver embarqués dans une quête qui se déroule uniquement en intérieur, à la manière de Dungeon Master. Votre équipe pourra, par la suite, s'ouvrir à deux nouvelles recrues. Eye of the Beholder offre, en outre, quelques quêtes secondaires qui enrichissent encore le jeu. Les monstres sont nombreux et fidèles au monde d'ADD. Les combats se déroulent en temps réel et sont bien gérés, tant sur le plan des armes blanches que de la magie. Cette conversion fait honneur aux capacités de la machine. Les graphismes sont très travaillés avec une excellente représentation 3D des souterrains et des monstres plus vrais que nature, et superbement animés. La musique de présentation est très jolie et les bruitages digitalisés ponctuent la plupart des actions. L'interface est exempte de tout reproche. Un jeu de rôle passionnant, mais un peu trop facile (disquette SSI).
Jacques Harbnon

Quest for Glory II

Combinaison difficile de jeu de rôle et d'aventure, Quest for Glory II est excellent sur un Amiga ... avec un disque dur !

aventure animée/rôle : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
D : prix



Quest for Glory II est sans doute l'une des meilleures productions Sierra de l'année. Cet épisode mélange en effet l'aventure animée classique et le jeu de rôle. Il ne s'agit plus seulement, comme dans Larry ou Space Quest, de résoudre des énigmes. Il faut aussi prendre garde à l'eau, à la nourriture, aux caractéristiques du personnage... Cette partie développe de très nombreuses situations, des scènes d'arcade et de multiples orientations de décor. Il s'agit donc d'un jeu complet, difficile à vaincre et qui séduira la plupart des aventuriers. Si la version PC (cf. Tilt n° 86) était très satisfaisante (sur une machine puissante, 386, VGA), le jeu est vraiment très lent sur Amiga, surtout si l'on ne possède pas de disque dur. Outre les changements de disquettes (huit au total), les animations sont vraiment ralenties, même si l'on place la rapidité du jeu en mode maximal. Côté graphisme, les décors vous séduiront par leur variété plus que par leur qualité. Là encore, rien à voir, sur Amiga, avec les écrans VGA d'un PC. Quest for Glory II est un hit incontournable à mon sens. Dommage qu'il soit si lent sur Amiga, et qu'il soit en anglais (disquette Sierra, pour Amiga).
Olivier Hautefeuille

Wonderland

Le scénario complexe de l'aventure d'Alice au pays des merveilles séduira les anglophones.

aventure graphique : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
- : bruitages
D : prix



Wonderland est une aventure graphique qui renoue avec l'époque des fabuleuses sagas telles que The Pawn, du même éditeur. On n'y retrouve aucun des atouts désormais classiques de l'aventure micro que sont les personnages animés, les graphiques omniprésents et l'utilisation d'icônes. Mais l'aventure qui nous est contée, celle d'Alice au pays des merveilles, innove à sa manière. Un multifenêtrage permet d'ouvrir plusieurs écrans, pour le texte, les vues de décor, l'inventaire, le plan des lieux, l'énumération des objets présents, etc. Wonderland permet alors de jongler avec la souris. On peut couper/coller des éléments de texte pour éviter trop de frappe au clavier ou encore cliquer sur un objet pour ouvrir un menu d'action. Lorsque le joueur aura de lui-même disposé au mieux toutes ces fenêtres de jeu et qu'il aura assimilé l'utilisation de la souris, le confort de jeu sera total et tout aussi satisfaisant à mon sens qu'une gestion d'icônes par exemple. Wonderland offre des graphismes très réussis, généralement animés. Pas de bruitages, mais un scénario logique et complexe. A ne pas manquer si l'on parle anglais (disquette Magnetic Scrolls, pour Amiga).
Olivier Hautefeuille

Zork III

Une histoire captivante avec pièges et monstres et sans aucun graphisme. Cela gâche l'Amiga, mais stimule l'imagination...

aventure/texte : type
10 : intérêt
- : graphisme
- : animation
- : bruitages
B : prix



Zork III est la suite d'une série d'aventures parues il y a bien longtemps. Ce volet vous plonge au cœur d'un gigantesque donjon, rempli de pièges, de mystères et de créatures maléfiques. Pour mener à bien votre mission, vous allez évoluer dans ce monde d'heroic fantasy. Tout comme les autres épisodes, l'aventure se déroule en mode Texte uniquement. Les descriptions (en anglais) sont assez précises, sans atteindre la richesse de celles des jeux de Magnetic Scrolls. En revanche, le scénario est tout à fait intéressant. L'aventure n'est absolument pas linéaire. De multiples solutions sont proposées pour parvenir à la fin. Les énigmes sont assez difficiles et nécessitent parfois une exploration approfondie de l'univers. Comme toujours, la tenue d'un plan des lieux est capitale, d'autant que les couloirs de ce donjon sont souvent tortueux. L'analyseur de syntaxe est puissant, acceptant les phrases complexes. Il est soutenu par un riche dictionnaire comportant un grand nombre de synonymes. En dépit de ces qualités, je doute qu'une aventure/texte fasse beaucoup d'adeptes de nos jours. A réserver aux mordus (disquette Infocom pour Amiga).
Jacques Harbnon

Message in a bottle

La plantureuse Elvira a trouvé son maître... Bernard, un aventurier de Maubeuge, est à ce jour en mesure de nous conter sa fabuleuse saga, une mission dont il est revenu vivant mais... exténué ! De la cuisine de ce royaume aux douves nauséabondes du château, voici détaillées, en avant-première sur *Tilt*, toutes les astuces qui vous permettront de vaincre le superbe programme mettant en scène *Elvira, Mistress of the Dark*.

Premiers cachots, premiers combats

Riche d'une piètre expérience et tout juste armé de votre sac de voyage, vous passez prudemment l'entrée de cet étrange château. Quelques pas vers l'avant, et c'est le drame ! Le chef des gardes vous capture et vous jette dans un sinistre cachot. Serait-ce la fin de l'histoire ? Non ! Au plus profond de votre désespoir apparaît la silhouette avantageuse d'Elvira, celle pour qui vous allez maintenant lutter et percer un à un les secrets de ce château.

Muni d'un poignard et de deux potions, vous vous retrouvez dans la cour du bâtiment. Il faut alors retourner sur vos pas et retrouver l'entrée du château. Sur la gauche, l'armurerie est vide de tout ennemi. Vous vous saisissez d'un bouclier, en prévision des combats futurs. Ensuite, libre à vous de faire le tour du pro-

priétaire. Les quelques ennemis qui apparaîtront dans la cour sont de faibles guerriers et tous ces duels vous permettront sans doute de faire grimper votre expérience. Devant l'étable, collectez au passage un peu de paille. Sur la gauche maintenant, vous entrez dans la tour pour y découvrir un puits. Au fond de celui-ci, un peu de mousse reste accrochée aux parois. Il faut bien sûr en remplir sa besace. Il est temps de visiter le donjon, pour collecter encore quelques ingrédients. Sur la gauche, une porte s'ouvre sur la bibliothèque. De tous les livres disponibles, seul le manuel des sortilèges vous sera utile pour la suite. En face de la bibliothèque se trouve un salon. Prenez donc le pieu qui se trouve près de la cheminée (il servira pour tuer le vampire) et la plante « monstera ». Continuez ensuite le couloir. Sur la droite se trouve bientôt l'armurerie.

Pour augmenter votre puissance de combat, vous saisissez ici une longue épée, un bouclier plus large que celui que vous possédez, et une arbalète. Il est temps désormais de descendre dans la cuisine pour rencontrer à nouveau la superbe Elvira. Cette cuisine est l'un des lieux les plus importants de votre quête.

En effet, Elvira va y confectionner pour vous des sortilèges de toutes sortes. Il suffira pour cela d'appeler l'option « mix » et, bien sûr, de lui fournir tous les ingrédients nécessaires à la fabrication du sort désiré. Pour le moment, il vous faut tourner à droite, vers le garde-manger. Vous y laissez la « monstera » et prenez le miel.

Devant Elvira, il est temps de demander la fabrication de votre premier sort, la potion « herbage honey » qui se compose de miel et de paille. Cette potion est puissante, puisqu'elle permet à celui qui l'ingurgite de reconnaître toutes les herbes, plantes et fleurs qu'il rencontre. Muni de ce premier breuvage, que l'on ingurgite aussitôt, notre héros est prêt à explorer le premier étage de la demeure.

Attention, une seule chambre y est dangereuse. Un vampire y dort, que nous n'allons pas encore réveiller... Dans toutes les autres chambres, vous devez fouiller toutes les armoires, tous les tiroirs.

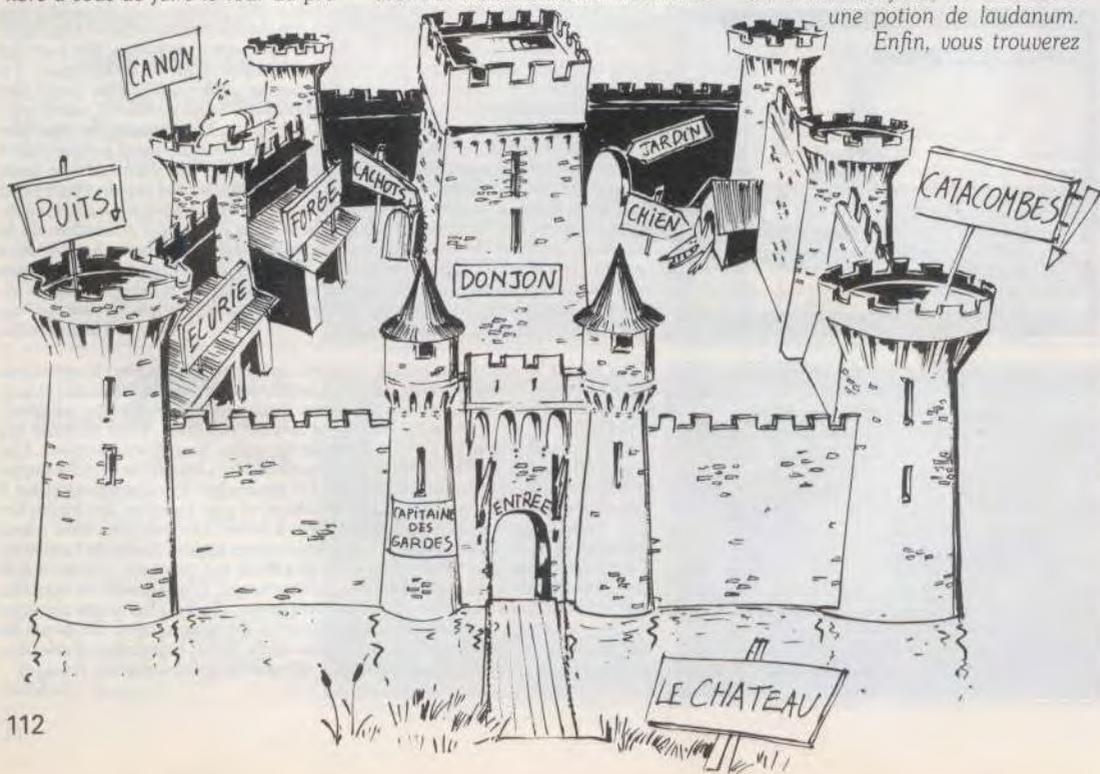
Le but de cette excursion est de trouver des flèches (une dizaine environ) qui vous permettront plus tard d'utiliser l'arbalète. A ce même étage, on découvre aussi une salle de bains. Sur le mur du fond, un trou cache une potion de laudanum.

Enfin, vous trouverez

aussi une Bible dans l'une des pièces. Ainsi se termine cette première visite du donjon.

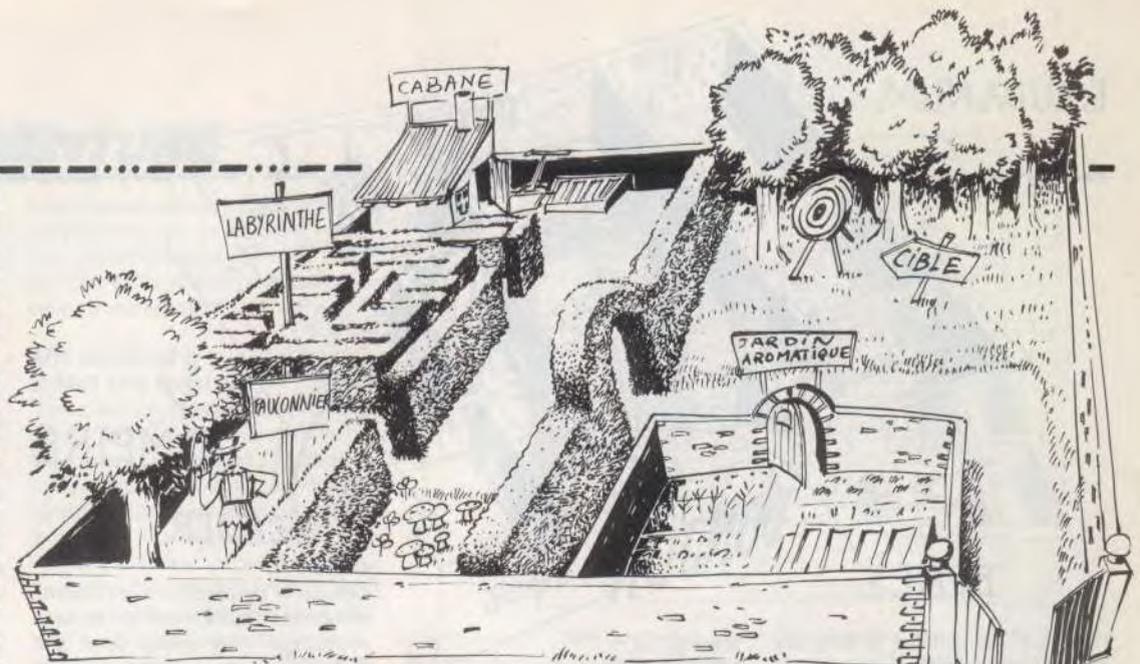
En route vers le jardin...

Alors que peu d'indices ne vous éclairaient encore sur l'aventure, vous fûtes très impressionnés par l'abondance des sortilèges présentés dans le manuel. Il faudra collecter bien des ingrédients, plantes et herbes de toutes sortes qui se trouvent pour la plupart dans le jardin du château. La visite de ce superbe jardin n'est pas trop dangereuse. Toutefois, il sera bon de s'entraîner au tir à l'arbalète devant la cible que l'on découvre sur la droite de l'allée. Très vite, votre héros se voit décerner le titre de tireur d'élite. Il récupère les flèches plantées sur la cible et continue sa route. Derrière l'arche de buissons, il ne regrettera pas cet entraînement. L'homme qui vous fait face va en effet lâcher sur vous un faucon dressé pour tuer. Dès que l'oiseau vous fait face, tirez contre lui l'une de vos flèches. Le volatile tombe sur le sol, son maître disparaît comme liquéfié par un acide divin... Vous collectez alors une première clef d'or, une plume de faucon et récupérez là encore la flèche qui gît sur le sol. Il faut maintenant continuer votre route, vers le fond du jardin cette fois. Laissez sur votre gauche l'entrée du labyrinthe (maze), mais pénétrez par contre dans la petite cabane qui se trouve non loin de là. Horreur : le cadavre qui a taché de son sang le sol humide de la pièce n'est pas vraiment appétissant. Il faudra pourtant le fouiller, et même récupérer par deux fois les asticots qui fourmillent sur la dépouille. Beurk ! Lorsque l'on observe la pièce dans son ensemble, on repère également un petit crucifix en argent. Dans la boîte à biscuits, posée sur la table, se trouvent aussi deux nouveaux indices : des sachets de graines et surtout une petite clef. Cette dernière vous permettra de pénétrer dans le jardin aromatique, celui qui se trouve en face de la cible. Enfin, le maillet qui est posé près de la table vous servira à tuer le vampire. Empochez-le ! L'air libre vous fait du bien. Votre sac regorge de plantes et d'objets et il risque de devenir très lourd. Sachez toutefois qu'il ne sert à rien pour le moment de déposer en lieu sûr des objets afin de ne pas se fatiguer. Vous collecterez même d'autres plantes, tout au long du chemin, comme sur le mur qui vous cerne en ce moment. Courageux, notre héros s'approche du labyrinthe. Il s'agit d'un dédale d'allées formées de haies. On y trouve bien des plantes encore, et même un



œuf ou une bague si l'on cherche bien. Les aventuriers s'aideront ici du plan fourni par Bernard. En fait, il est très important dans cette partie du jeu d'utiliser les sorts que l'on possède en début de partie. Il faut en effet éviter tout corps à corps avec les monstres qui vous attaqueront dans le labyrinthe. Deuxième point crucial, le centre du labyrinthe et les yeux qui observent notre héros à travers les buissons. N'hésitez pas à lancer deux flèches contre cet adversaire, avant d'atteindre la fontaine. Dès la sortie du labyrinthe, empruntez le même chemin qu'à l'aller, en prenant garde toujours de collecter toutes les plantes qui apparaissent sur la route. Devant « l'herb garden », ou jardin aromatique, une petite sauvegarde ne fait pas de mal. Certes, les gardiens de ce lieu sont sans grande puissance, mais trop de prudence ne peut pas nuire. Dans le jardin, les plantes et les fleurs sont très nombreuses.

Je vous conseille de cliquer à la souris l'ensemble de l'écran, puis d'appeler l'icône « room » pour visionner et collecter l'ensemble de vos découvertes. Voilà, c'est chose faite ; vous avez dans votre sac de quoi confec-



tionner de nombreux sortilèges. Nous allons maintenant quitter le beau soleil du jardin pour les ombres lugubres des cachots.

Araignées, mille-pattes et squelettes...

L'entrée des cachots se trouve en face de la forge. Là encore, une sauvegarde dans l'antichambre de l'ombre ne fera de mal à personne. Ce lieu est en fait un carré (voir plan) qui ouvre une trentaine de cellules.

Celles-ci sont pour la plupart innocuées. Il arrive qu'un squelette vous agresse dans le couloir, ou lorsque vous ouvrez une porte, mais c'est chose rare, et les adversaires que vous rencontrez ici ne sont pas d'une puissance dangereuse pour vous. Votre tâche consiste alors à fouiller toutes les cellules. Le but de l'opération est de collecter des insectes. Votre récolte doit compter en fin de mission quelque cinq mille-pattes, cinq perce-oreilles, cinq scarabées et

une bonne dizaine d'araignées. Là encore, la meilleure technique consiste à cliquer sur tout l'écran avec la souris, avant de lancer l'icône « room ». Pensez aussi à empocher les toiles d'araignées qui se trouve à

TELECHARGEZ DES MILLIERS DE SOFTS SUPER CANON A GRANDE VITESSE

Pour votre micro ordinateur PC* ou ATARI ST*, Téléchargez des jeux, langages, démos, utilitaires, graphismes, tableurs, etc...

LE LIEU DE RENCONTRE DES PASSIONNES DE MICRO

Sur FREEWARE, retrouvez également les rubriques d'informations, la boutique, les bals binaires pour vous échanger des fichiers, les petites annonces, les jeux pour gagner les PIMS FREEWARE...

NOUVEAU ! le club Freeware accessible par le 3614 FREEWARE.

* Bon de commande à découper et à retourner à CPIO 39, rue Saint-Antoine, 75004 Paris.

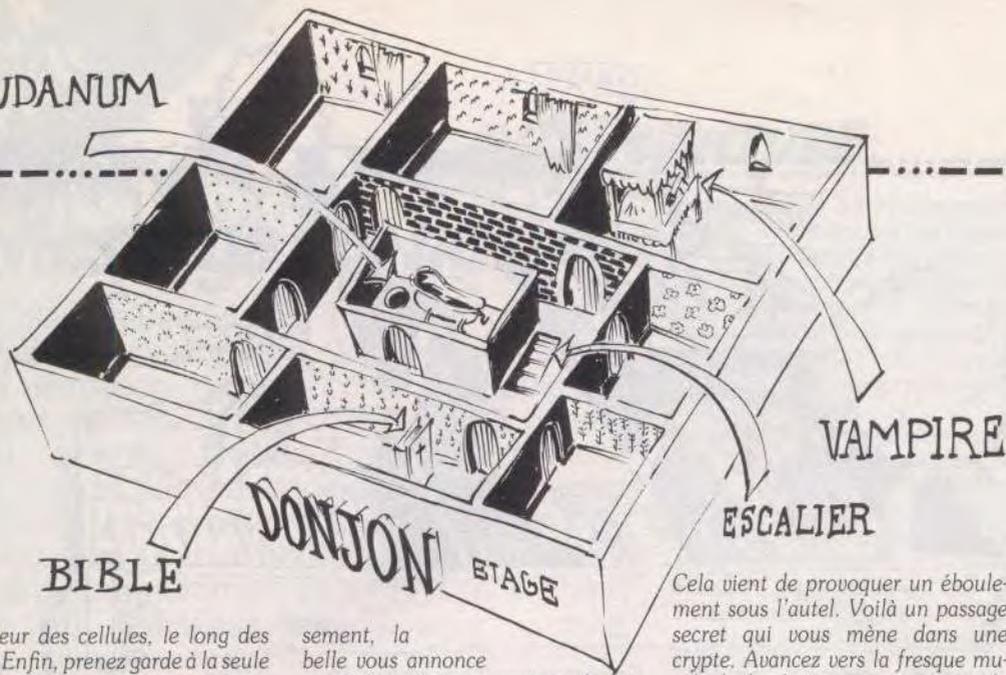
- Oui**, je désire recevoir le kit complet (câble + disquette) à 149 F.
- Je possède déjà un câble et souhaite recevoir uniquement le logiciel de téléchargement QUICKER.
- 29 F. Disquette PC 51/4
- 34 F. Disquette PC 31/2
- 34 F. Disquette ATARI ST
- Câble DB 25
- Câble DB 9

Nom + prénom.....
 adresse.....
 code postal + ville.....

* Joindre un chèque à l'ordre de CPIO.

TILT 92

3615
 FREEWARE
 (protocole QUICKER)



l'extérieur des cellules, le long des portes. Enfin, prenez garde à la seule pièce réellement dangereuse de ce lieu ; j'ai nommé la salle des tortures. Cette salle est protégée par un squelette plus puissant que les autres. Il faudra lutter plus longtemps pour l'abattre. Une fois dans la salle, faites de même très attention à ne pas toucher les pinces. Cela provoquerait l'apparition d'un bourreau, impossible à vaincre à ce stade de l'aventure. Par contre, il faut absolument empocher le sac de sel et tirer sur l'anneau qui sort du sol, sur la droite. Un squelette apparaît. En y regardant de plus près, vous verrez que l'on peut empocher les ossements, et aussi une deuxième clef en or. Il ne sert plus à rien de traîner dans cet enfer. Ressortez à l'air libre, en route pour le donjon.

La femme au hachoir

Il s'agit maintenant de faire travailler un peu votre charmante Elvira. Par malheur, ce n'est plus elle qui se trouve dans la cuisine du donjon, mais une femme redoutable qui manie le hachoir comme un Vendredi 13 ! Une seule solution pour éviter le pire, le sel, dont les vertus anti-spectre ne sont plus à démontrer. Il suffit d'entrer dans la cuisine, de préparer l'icône « sel », puis de cliquer sur « throw » seulement lorsque votre ennemie vous force dessus. Comme l'homme au faucon, cette affreuse mégère se liquéfie sans plus attendre. Elvira, toujours aussi ravissante, est toute prête à vous aider. Il est temps pour vous de vider votre besace dans le garde-manger. Un conseil, il est plus rapide de vider le sac d'un seul coup (icône « inv » sur icône « room »), plutôt que de poser un à un les éléments. Bien sûr, on reprendra ensuite les armes et les potions. Sur la gauche de la cuisine se trouve un monte-charge. Lorsque l'on clique sur l'objet, Elvira se propose d'aller voir dans le passage secret qui s'ouvre dans le mur. Malheureux

sement, la belle vous annonce que l'obscurité ne permet pas de « visiter » le passage. Il faudra faire appel à un sortilège pour vaincre ce problème, le fameux « Glowing Pride » qui permet de voir dans le noir. Apportez les ingrédients à Elvira, puis donnez-lui la potion. Une nouvelle visite dans le passage secret vous permettra d'entrer en possession de la troisième clef d'or. Il est temps maintenant de confectionner divers sortilèges, en étudiant avec attention la liste fournie plus loin.

Vampire ou chapelle ?

Votre héros va pour l'instant rester dans le donjon. Les tâches qui l'attendent ici sont nombreuses. En premier lieu, il convient de se débarrasser du vampire qui dort dans la chambre, au premier étage, face à l'escalier. Pour cela, le pieu et le maillet sont nécessaires. La scène est aussi superbe qu'angoissante, et je vous conseille vivement de sauvegarder la partie avant cette dangereuse manœuvre. Dans le lit du vampire, c'est de la poussière que l'on trouve maintenant, de la poussière de vampire, celle qui sert notamment à confectionner des « demons brew », très utiles pour la suite. De retour au rez-de-chaussée, vous vous dirigez vers le bar, au milieu du couloir, sur la droite. On y trouve de l'absinthe. Vous continuez votre chemin vers le fond du bâtiment, où s'ouvre la chapelle. Prenez au passage le livre de messe qui se trouve sur un pupitre, à gauche. De ce livre, vous tirerez du « manticores hide », ou cuir de manticores, utile pour confectionner le « manticores flip », un sort qui rendra votre peau plus résistante. Vous devez ensuite avancer vers l'autel. En regardant attentivement ce dernier, vous découvrez un trou, au beau milieu de la croix. Que faire ? Pourquoi ne pas essayer d'y placer la bague découverte dans le labyrinthe, en souvenir d'aventures passées ? Génial !

Dans la forge, vous saisissez le récipient qui se trouve dans un coffre, sur la droite. Placez dedans le crucifix que vous aviez trouvé dans la vieille cabane du jardin. Ce crucifix est en argent et il ne va pas tarder à fondre sous la chaleur d'un bon feu. Il suffira alors de tremper dans le récipient l'une de vos flèches d'arbalète pour posséder enfin une flèche d'argent. De retour dans l'écurie, votre ennemi ne résiste pas à vos assauts. Vous pouvez désormais atteindre le fond de la pièce, et collecter au passage quelques crins de cheval, accrochés à la palissade. Sur le mur du fond, un anneau. Vous voici en possession de la quatrième clef en or ! Il est temps de retourner aux côtés d'Elvira, afin de confectionner encore quelques sorts nouveaux. Car l'aventure qui vous attend pour la suite des opérations est tout aussi délicate que celle vécue dans les catacombes !

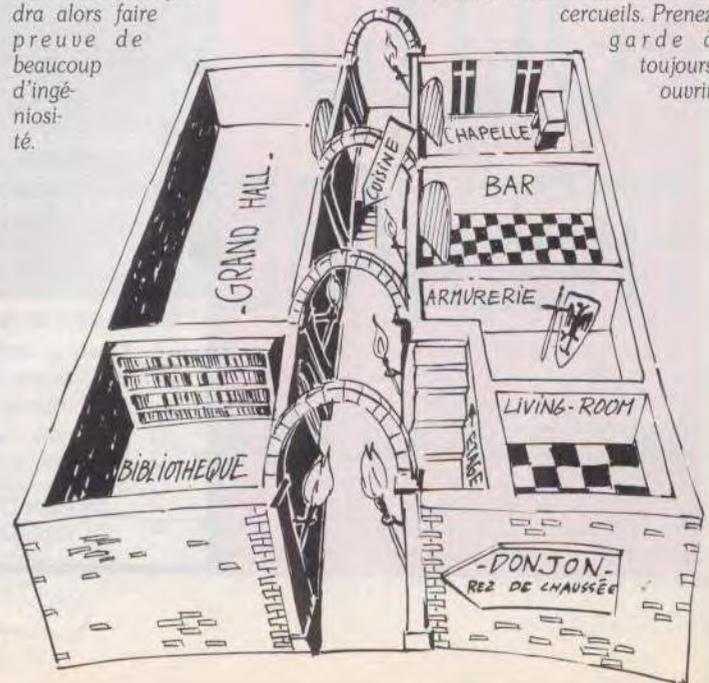
Les catacombes, des crânes et de l'eau...

Pour accéder aux catacombes, il faut entrer dans la tour située à gauche de l'entrée du château. Dans ce nouvel enfer où l'obscurité cache bien des traquenards, les monstres sont redoutables. Ils se battent à coups de crânes, des crânes qui sont fixés au bout de leurs bras et mordent votre chair à grand coups de dents de sagesse. L'horreur ! Dans ce nouveau labyrinthe, il vous faudra user de prudence et surtout bien observer le plan que nous vous fournissons. Voilà la marche à suivre pour ressortir vivant de cette phase particulièrement délicate. Dans les cryptes que vous visiterez, vous allez découvrir des cercueils. Prenez garde à toujours ouvrir

Cela vient de provoquer un éboulement sous l'autel. Voilà un passage secret qui vous mène dans une crypte. Avancez vers la fresque murale du fond et prenez au passage la couronne. Face à la fresque, vous avez l'idée d'utiliser le parchemin découvert dans la Bible. Oui, c'est cela : voilà la fresque qui se déchire, dévoilant le squelette d'un ancien roi. L'épée de cette dépouille est une arme redoutable, mais il est impossible pour l'instant de s'en saisir. Tout squelette qu'il est, ce roi n'entend pas vous la céder pour rien... Rendez-lui sa couronne et le tour est joué.

Comment vaincre le loup-garou ?

Après une telle victoire, vous ressortez au plus vite du donjon. Tandis que vous poursuivez vos recherches, vos pas vous mènent vers l'écurie. Un lieu apparemment sans danger, s'il ne contenait en fait un sinistre loup-garou... Comment vaincre ce nouveau monstre ? Tout simplement en tenant compte de la célèbre légende qui veut que de telles bêtes périssent du tir d'une flèche d'argent. Malheureusement, vous ne possédez pas de telles armes. Il faudra alors faire preuve de beaucoup d'ingéniosité.



S.O.S AVENTURE

celui de gauche en premier. S'il est vide, il faut placer dedans le squelette que l'on a découvert il y a déjà bien longtemps. Et surtout, ne pas ouvrir l'autre cercueil de cette même crypte ! Recherchez plutôt la cellule protégée par le « monstre à la pierre ». Ce redoutable guerrier ne peut être combattu que si l'on possède l'épée du roi. Et même avec cette arme, le combat est vraiment très ardu. Sauvegardez ici plus que jamais... Une fois l'ennemi abattu, prenez la pierre et entrez dans la crypte qu'il protégeait. Dans l'un des sarcophages se trouve une clef rouillée, très importante pour la suite. Ensuite, retournez dans la crypte où vous avez déposé le squelette. Au passage, on découvrira au-dessus de l'entrée de l'une des cellules du sang de dragon, et ce dans l'orbite d'un crâne. Vous voici maintenant dans la crypte du squelette. Ouvrez le sarcophage de droite et... l'eau s'en échappe, dont le niveau monte et vous submerge bientôt. Une seule solution, un plongeon dans les profondeurs peu ragoûtantes de cette rivière de la mort ! Ce passage aquatique correspond en fait avec le puits. Au bout du trajet, une grille

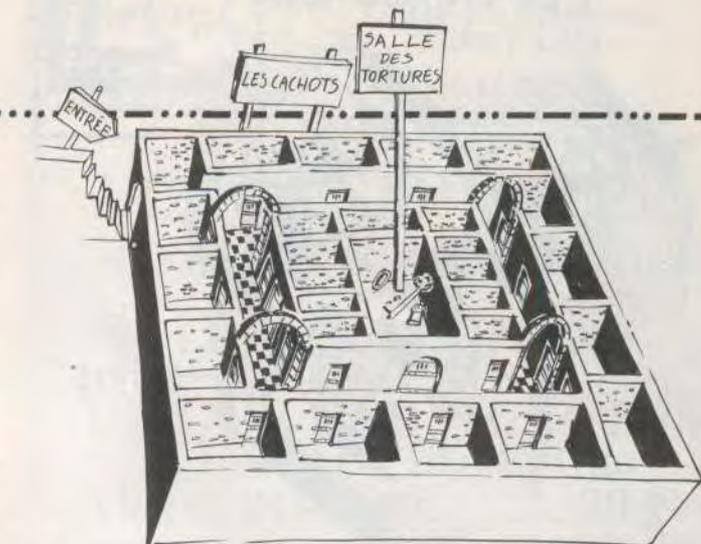
vous bloque le passage. Espérons que vous avez sur vous la vieille clef rouillée... Vous déboucherez bientôt dans les douves du château, pour une nouvelle chasse aquatique.

Un cadavre sous les eaux...

Il vous faut explorer en détail le fond des douves. Ce que vous cherchez ? Un cadavre ! La lutte est difficile et il faudra sans doute refaire surface de temps à autre pour reprendre un peu d'air. Mais soudain, elle est là, cette nouvelle victime d'un passé que l'on imagine plutôt sanguinaire. Ce chevalier possède encore son épée. Ce n'est pas elle qui vous intéresse, mais plutôt la petite clef qui brille sur le pommeau de l'arme. Bravo ! Vous venez de découvrir la cinquième clef en or. Il ne vous reste plus qu'à reprendre le chemin inverse et à retrouver le puits pour atteindre sans encombre la cour du château.

Des combats à n'en plus finir, un canon et un coffre

L'heure est à nouveau au combat. Vous allez visiter les tours du château



et vous heurter à bien des gardes, de forces variables. En fait, seul le chevalier à tunique violette est vraiment très dangereux. Pensez à votre arbalète. Pour cet adversaire, une seule flèche suffit. Mais, me direz vous, pourquoi mener tous ces combats ? Tout simplement pour faire place nette dans le château et surtout augmenter la dextérité de votre personnage. Car votre prochain adversaire, celui qu'il va falloir attaquer maintenant à coups d'épée et de sortilèges, c'est le chef des gardes, celui-là même qui vous avait emprisonné dès

votre arrivée sur les lieux du drame ! Si vous sortez vainqueur de cet assaut, observez bien le mur du fond de la pièce. Vous y découvrirez sans doute la sixième et dernière clef d'or. Il reste maintenant une tour qui vous pose problème. Il va falloir manier le canon, et pour cela en allumer la mèche. Retournez donc dans la salle des tortures. Il est possible ici de saisir les pincettes qui s'y trouvent sans se heurter au bourreau. Dans la cuisine, on attrapera le charbon ardent à l'aide des pincettes. Il ne faut rien de plus pour déclencher le tir du canon,

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

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. 8832 PHILIPS	1790F

PROMOTIONS	
STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face	
ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA	490F
Horloge/Interrupteur	
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F

ATARI LYNX	SEGAGEAR
+ Pare Soleil	1 jeu au choix
790F	990F
GAMEBOY	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
590F	1290F
NEC GT	NEO GEO
+ 2 jeux	+ 1 jeu
2990F	3990F

Disquettes Konica 3,5 DF DD
175 Frs les 50
325 Frs les 100
1500 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

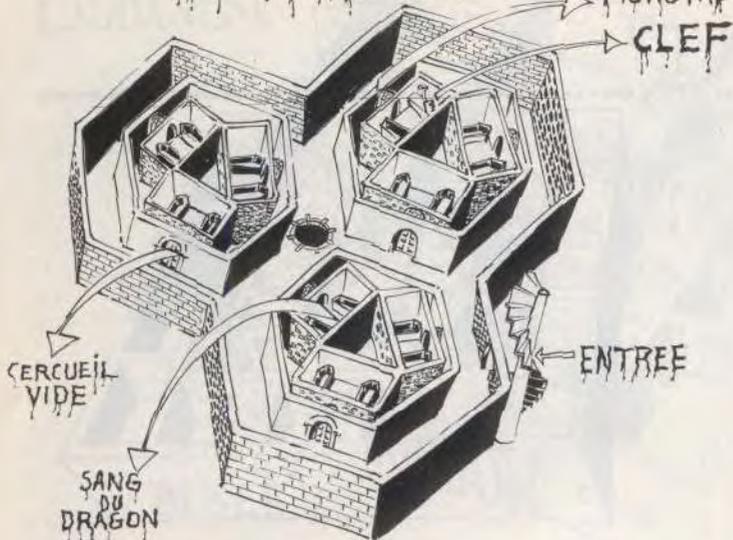
Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom :
Adresse :
.....
CP : Tél :
Ville :
Mode de règlement : Chèque Bancaire
CB : N°
Date Validité: .../... Mandat Crédit
TILT 92

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....
.....
.....
.....
.....
Signature	Total Port.....	
Total Commandé		
Port Matériel: 150F, Accessoires: 50 F		

LES CATACOMBES



et infliger de ce fait un important dommage à la tour qui vous fait face, dans laquelle vous vous rendez bien vite. Un coffre apparaît devant vous. L'ouverture du coffre ne sera possible que grâce aux six clefs en or que vous possédez très certainement. Il suffit d'utiliser ces clefs dans l'ordre indiqué (« primus » pour le premier trou, « secundus » pour le deuxième, etc.) dans le coffre pour qu'un poignard et un parchemin achèvent de vous équiper pour la scène finale, la rencontre avec Emelda.

Où trouver Emelda ?

Dans les catacombes, vous vous heurtez bien vite à de nouveaux ennemis, des femmes vampires aux décolletés déroulants. Au croisement des tunnels où l'on observe un trou dans le sol, placez dans l'orifice la pierre prise au monstre. Le trou s'agrandit et l'on peut bientôt y pénétrer. Mais, avant cela, il est plus qu'utile de faire le plein de sortilèges, d'augmenter autant que faire se peut sa résistance, sa force, etc. Dans le passage, c'est l'angoisse. Votre ultime ennemie, Emelda la terrible, se tient là. Cette femme se lève aussitôt pour vous pulvériser. Il faut alors agir avec promptitude. Au centre de l'étoile dessinée sur le sol se trouve un nouveau trou. C'est là qu'il faudra insérer la lame de votre épée, tandis que la vision du parchemin découvert dans l'église hypnotise votre adversaire. Il ne vous reste alors plus qu'à utiliser votre dernier atout, ce poignard découvert dans le coffre, lame puissante qui vous délivrera à jamais d'Emelda.

Les potions de la belle Elvira

Herbal honney (hay/honey) : ce sort vous donne la connaissance des plantes et des fleurs.
Alphabet soup (dandelions/elderberries/rose petals) : vous serez à même de comprendre les runes les plus anciennes.

Brain ache (poppys/mushrooms/maggot) : place en votre possession le sort « brain aches spell ».

Mind locke (poppys/maggot/blood root) : immobilise l'ennemi.

Spagetty confusion (belladonna/parsley/white wine/white hazel) : vous arme du « tangled mind spell ».

Sizing egg (eggs/hellebore/firethorn/water lily) : vous arme du sort « knockout spell ».

Clotted surprise (toile d'araignée/hawthorn/moss) : vous redonne force et habileté.

iced magick (hawthorn/twistle/blood lily) : même effet que le sort précédent, mais plus puissant.

Wooden heart in algae sauce (dogwood/algae/bleeding heart/honey) : restaure votre personnage.

Panfree (white wine/black lotus/laudanum) : profitez d'un répit de 3 heures sans dommage !

Fire sponge (plantain/flower flame/moss) : un mur de feu, ou « fire wall », vous protège pendant dix secondes, le temps de fuir par exemple.

Ice sponge (plantain/hawthorn/moss) : ce mur de glace tiendra une vingtaine de secondes.

Maidens turnover (maidenhair/fern/3 toiles d'araignée/honey) : ce sortilège accroît la résistance de la peau (sans effet contre la magie).

Manticore flip (maidenhair/fern/3 pièces de manticore hide/honey) : accroît la résistance de la peau.

Knightyme pleasure (bird feather/deadly nightshade/beetle) : protection totale contre les magies de « non-contact » et partielle pour toutes les autres armes.

Lucky surprise (nettle/one four leaf clover) : vos réactions deviennent plus rapides, mais attention : l'excès est dangereux !

Propitious surprise (aconite/nettles/one four leaf clover) : même effet que le sort précédent, mais sans risque d'excès cette fois.

Monstera pies (monstera/parsley/ivy) augmente votre puissance.

SQS AVENTURE

Glowing pride (thistle/dandelion/flower flame) : permet de voir dans l'obscurité. Un sort dont la puissance dépend de votre expérience.

Mushroom tenderness (hellebore/elderberry/mushroom) : une « super puissance », mais qui dure bien peu de temps...

Thorny splinter (firethorn/nettles) : vous arme des sorts « fire dagger ».

Fingerlight (earwigges/deadly nightshade/belladonna) : plus d'habileté pour envoyer des « fingerlight spells ».

Palmight (centipedes/mistletoe/belladonna/absinthe) : plus d'habileté pour envoyer des « palmight spells ».

Cat and dog broth (spider/horse hair/lily flower/witch hazel) : accroît force et vie, vous donne plusieurs sorts de type « thunderflash spell ».

Demons brew (vampire dust/dragon's blood/deadly nightshade) : vous voici armé de plusieurs « fearful spells ».

Les ingrédients

Voici maintenant la liste de tous les ingrédients nécessaires, leur traduction quand il ne s'agit pas des mêmes noms de plantes, et surtout l'endroit où vous pourrez les trouver. On trouve d'autres plantes dans les jardins d'Elvira qui ne servent à rien.

absinthe : bar
 aconite : jardin aromatique
 algae (algues) : centre du labyrinthe
 beetle (scarabée) : donjon
 belladonna : sentier du jardin
 bird's feather (plume d'oiseau) : sur le faucon mort
 bleeding heart flower : jardin aromatique
 bird's egg (œuf d'oiseau) : maze
 black lotus : centre du labyrinthe

blood lily (lis) : centre du labyrinthe
 bloodroot : jardin aromatique
 centipedes (mille-pattes) : donjon
 dandelion : jardin aromatique
 dogwood (cornouiller) : sentier du jardin
 dragon's blood : chambre funéraire (trou derrière la porte)

earwig (perce-oreille) : donjon
 elderberries (baie de sureau) : jardin aromatique
 fern (fougère) : living room
 flame flower : jardin
 firethorn : jardin

four leaf clover (trèfle à quatre feuilles) : jardin
 hawthorn (aubépine) : jardin
 hay (paille) : devant l'étable
 hellabore : jardin aromatique

honey (miel) : garde-manger
 horsehair (crin) : étable
 ivy (lierre) : chemin de ronde
 laudanum : salle de bains (trou)

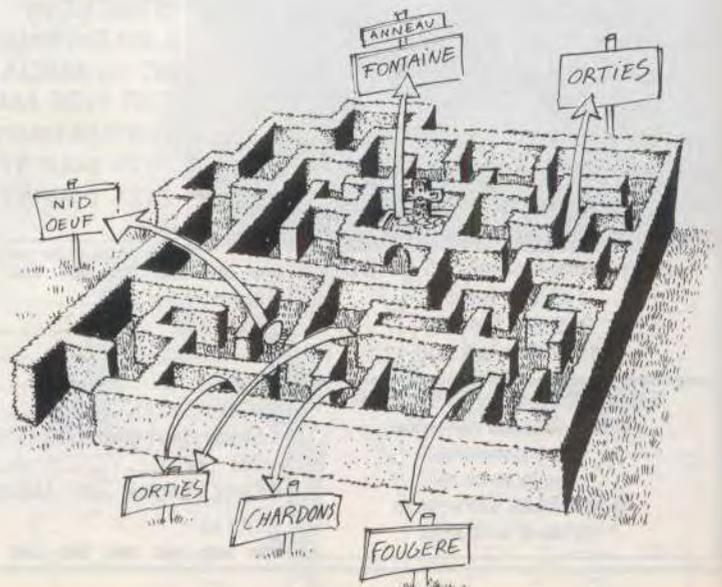
lily : centre du labyrinthe
 lily leaf : centre du labyrinthe
 maiden tree leaves : jardin
 maggot (asticot) : cabane du jardin
 manticore hide : chapelle (livre de prière)

mistletoe (gui) : jardin
 monstera : living-room
 moss (mousse) : puits
 mushrooms (champignons) : jardin
 nettles (orties) : labyrinthe

nightshade (morelle) : jardin
 parsley (persil) : jardin aromatique
 plantain : jardin aromatique
 poppy (pavot) : entrée du jardin arom.

red wine (vin rouge) : garde-manger
 rose : jardin aromatique
 spider webs : donjon
 thistle (chardon) : labyrinthe
 vampire dust : chambre du vampire

white wine (vin blanc) : garde-manger
 witch hazel (hamamélis) : jardin aromatique
 Olivier Hautefeuille



S.O.S AVENTURE

Messages en vrac

ANONYME

Dans **Crash Garrett**, que faut-il dire à l'Indien ? Dans **Larry I**, comment entrer dans la discothèque ? Dans **Larry II**, que faire du million de dollars (en anglais, sup) ? Merci et bonne chance à tous.

TILTUS

Je rappelle à tous les **Larry III** que l'utilisation du bout de bois est la suivante. Tawni doit vous avoir donné un couteau et vous devez bien sûr posséder le bout de bois, découvert juste après la transformation du héros. Il faut alors se placer devant les marches du casino, puis aiguïser le couteau sur les marches (sharpen knife on stairs) et tailler le bois (carve wood). Bon courage pour la suite, la solution complète est dans le n° 89 de Tilt.

THE WARRIOR

Pour Fabrice, voici un truc très utile dans **Wonderboy III**. Tape le code WEST ONE 0000 000 pour avoir toutes les armures. A bientôt.

MANIAC OF GAME

Tilteurs et Tilteuses, j'aimerais connaître le truc qui permet de passer les pierres tombales du deuxième étage de **Fire and Brimstorm**. Dans **Batman**, que faut-il faire aussi dans la batcave ? Merci.

SHERLOCK HOLMES STE

Un truc sympa pour **Chaos Strikes Back**. Quand le jeu commence, dans la salle des vers, reculez de deux cases puis tournez à gauche et courez. Derrière le mur, vous trouverez alors une super cotte de maille. Mais dans la salle des trappes qui se trouve à proximité, où est le faux mur ? Et à quoi les chevaliers sont-ils les plus sensibles ?

Dans **Rick Dangerous**, j'ai aussi un gros problème. Dans le château de Schwarzendumpf se trouve une salle avec une échelle sur laquelle il faut sauter, pas loin de la fin... Le problème, c'est que le soldat qui se trouve au-dessus y arrive toujours avant moi ! Que faire ? Merci à tous.

LAURENT

Pour Sherlock Holmes STE (Tilt n° 90) qui se bat dans **Rainbow Island**, sache que tu peux vaincre les monstres en décrivant des triangles et des rectangles autour d'eux. Pourriez vous m'indiquer, dans **Mau-piti**, le moyen d'atteindre la statue

sans s'enliser dans les sables mouvants. Merci d'avance et à bientôt.

WOLVERINE

Pour Buck Rogers qui lutte dans **Explora II**, pour le cyclope, il faut que tu possèdes la jarre trouvée au niveau 1, et la lance du niveau 11 (pour fabriquer cette dernière, utilise l'épée sur la branche, puis le fer de lance). Donne le vin au cyclope, il s'endormira. Utilise la lame sur son œil, et récupère le sang avec la jarre.

Pour Thyresias, pendant la conversation, il faut répondre « Thorydye ». J'aurais aimé pour ma part des vies infinies dans **Dynamite Dux Xenon II**, et connaître la direction à prendre, dans **Explora**, à partir du petit temple, au Mexique, afin d'atteindre le grand temple. Merci aux Tiltmen et women qui pourront me venir en aide.

TOPO II

Dans **Countdown**, quelles sont les bouteilles qu'il faut bouger dans la cave à vin ? Merci d'avance.

FANG

Pour Fabrice, dans **Ninja Warrior**, enfonce la touche caps lock (qwerty) et tape : may the force be with you (vies infinies), cheddes (crédits infinis), monthy python (surprise !).

JEAN BERNARD

Quel guerrier me donnerait l'invulnérabilité dans **Commando** ? Je recherche aussi des vies infinies pour **Alien Syndrome**, **Hard and Heavy** et **Blood Money**, l'invulnérabilité pour **Flood**, **Rick Dangerous I et II** et **New Zealand Story**, le tout sur ST.

Voici quelques trucs pour Flo (Tilt n° 90) : pour l'invulnérabilité dans **Leatherneck**, tape pendant le jeu **cuthberneck** puis appuie sur F3. Pour obtenir des vies infinies dans **Silkworm**, il faut rechercher les octets 53 6C 00 40 6A 2A et les remplacer par 4E 71 4E 71 60 2A.

En ce qui concerne **Beyond the Ice Palace**, recherchez dans le fichier Ice.prg la séquence 6B 00 00 DA pour la modifier en 6B 00 00 02. De même, changez 61 00 56 10 en 4E 71 4E 71. Sur CPC maintenant, pour les supports de Satan sur **Ikari Warriors**, si vous faites un score supérieur à 18 000 et que vous tapez « free-ride », votre soldat sera invulnérable. Salut, et à bientôt.



C.C.M.
CASH & CARRY MICRO
37, Rue des Mathurins
75008 PARIS

☎ 40.16.04.02

Vente par correspondance uniquement

UN ETE D'ENFER

SPECIAL DISQUE DUR POUR
A2000

LE PACK COMPREND
CARTE SCSI
DISQUE DUR QUANTUM
10 MO DE DOM-PUB
VERSION 52 MO 3390 Frs
VERSION 105MO 4990 Frs

Pour Amiga 500 Nous consulter

ETUDIANTS

ENFIN LE PLAISIR ET LE TRAVAIL
UN AMIGA 500 COMPATIBLE
AT286

LE PACK COMPREND
AMIGA 500 avec 1MO
Carte ATONCE

4990 Frs sans moniteur

6990 Frs avec Moniteur A1083S

NOS "CLASSICS"

LECTEUR 3.5 EXTRA PLAT	590Frs
EXTENSION MEMOIRE 512K + Horloge (A500)	370Frs
EXTENSION MEMOIRE 1MO.5 (A500)	949 Frs
A2630 25MHZ 2MO	4990 Frs

SPECIAL ANTI FLICKING CARTE A2320

+
MONITEUR SUPER VGA
4890 FRs

SUPER PROMO A2000 ATONCE
7990 FRs (9990 avec A1083S)

VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE
VOUS CAUSE DES ENNUIS
ALIGNEMENT SYSTEM KIT
390 FRs TTC

SPECIAL ETE SUR LES SOFTS NOUS CONSULTER
EXEMPLE C PLUS PLUS 1990 FRs
AMIGAVISION 1390 FRs etc...

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

Règlement 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 C.C.M. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restoque.

SQS AVENTURE

ERAY THE FIGHTER

Voici d'abord quelques astuces sur Amiga. Pour **Arkanoid**, pendant la page de présentation, appuyez sur Space et tapez DSIMAGIC. Ensuite, les touches suivantes seront actives :

B = tableau suivant
C = glu
D = trois billes
E = grand vaisseau
F = dernier tableau
S = ralentir balle

Pour **Running Man**, inscris dans les « DdlisSkk » en y respectant les majuscules et minuscules.

Dans **Silkworm**, appuyez sur Help et Fire pendant la présentation (l'ordinateur affiche un message) et retournez ensuite à la page de présentation. Tapez SCRAP 28, vous aurez alors des vies infinies et changerez de tableaux grâce aux touches numériques.

En réponse à ST Killer Junior, dans **Barbarian**, il faut que tu prennes le bouclier trouvé plus avant et que tu renvoies contre ton ennemi ses propres boules de feu. Tchao !

TILTUS

Pour Eray The Fighter, il ne suffit pas de donner vingt dollars pour entrer au spectacle de **Larry III**. Il faut aussi montrer le laissez-passer au garde (show pass) et entrer le code qu'il te demande.

ANONYME II

Je lance un SOS pour le fabuleux mais difficile jeu nommé **Countdown**. Je suis bloqué dans la clinique. Comment en sortir ? Le trou de la cave est trop petit, et le docteur, même s'il quitte tout les soirs ce lieu maudit, ne m'est d'aucune aide... Merci de venir à mon secours !

LE CATCHEUR DE LA 8 BITS

Voici, spécialement pour vous, quelques petits trucs pour la Sega 8 Bits. Dans **Tennis Ace**, pour avoir des caractéristiques de 30, entrez le code SZDQ GIDI EZNN QPZT. Pour finir le grand tournoi, entrez PUC IPAX TYZ-RU.

Dans **Keiseiden**, il est possible de choisir son round. Pour cela, appuyez sur I et 2, allumez la console et maintenez ces mêmes touches jusqu'à ce que le bouddha apparaisse. Ensuite, faire haut, gauche, et appuyez sur 1.

Dans **Space Harrier 3D**, quand game over apparaît, pressez dans l'ordre les boutons 2,1,2,1,1. Pour le test son, inscrivez dans les scores sound, level pour choisir la difficulté, three pour désactiver la 3D.

En ce qui me concerne, je cherche dans **Rocky** une technique pour détruire Dragox. Merci aussi pour des

trucs dans **California Games** et **Alex Kidd**.

LAURENT STF

Pour Anonyme I, dans **Cadaver**, compose le code 1.4.3.2 avec l'aide des boutons dans le corridor de droite. Pour te faire passer pour le roi, il te faut l'armure de Wolf III, le bouclier avec l'emblème du roi, le casque entouré d'un fin anneau d'or et l'épée bien forgée.

Pour ST Killer Junior, les codes d'**After the War** sont, sur ST, 101069 pour changer de niveau, Alt I D pour le niveau I et Alt J pour le second. J'aimerais pour ma part savoir comment terminer le deuxième niveau d'**Immortal**, et posséder aussi des cheat modes pour **Ninja Warrior** et **Ghosts'n Goblins** (ST). Merci et à bientôt.

CHRISTOPHER

A propos de **Chaos**, j'aimerais bien savoir à quoi sert le diamant orange qui se trouve dans le couloir Neta, diamant qu'un serpent volant possédait ? Merci.

MARERIEK

Pour Yann et au sujet de la porte électrifiée de **Rambo III**, il faut que tu trouves un interrupteur dans l'une des salles. Il est rouge et émet un signal sonore lorsque l'on appuie dessus. Moi, j'ai des problèmes avec **Stunt Car**. Comment ne pas perdre de vie dans les virages ? Impossible de faire plus de deux tours de pistes. Help me !

PHILIPPE

Je ne parviens pas à obtenir la vitesse réduite dans **Final Whistle**, le complément de Kick Off II... Comment faire ? Merci d'avance.

FANAVENTURE

Pour Elite, dans **Explora III**, tu peux rentrer dans le château de Goisse en utilisant les trombones qui se trouvent dans le bureau. Dans l'asile, il faut prendre la chaise et s'en servir pour bloquer la porte du médecin-chef, puis appeler l'ascenseur, aller au troisième étage, et ouvrir la porte du fou avec la clef trouvée dans le dossier médical. Coupe ensuite les liens du fou avec le rasoir (salle de bains ou coiffeur), puis donne-lui son dossier.

A la bibliothèque, rapporte le livre que tu trouveras dans le château et offre des fleurs à la bibliothécaire. Pour ceux qui auraient des difficultés à sortir des égouts et des catacombes, un conseil : faites un plan de ces lieux ! Je sais que c'est difficile (cela m'a pris cinq heures) mais c'est le seul moyen de vaincre.

Qui pourrait m'aider à entrer dans la

machine d'**Explora**, dans le musée ? Merci d'avance.

MATT MARTIGAN

Juste une petite bidouille sur ST, une seule, mais en béton armé ! Cela concerne **X Out**. Pour obtenir l'immortalité, recherchez quatre fois de suite la chaîne 53 6D 00 5C 67 et remplacez chaque fois le 53 du début par D2. Recherchez ensuite, toujours quatre fois consécutives, la très longue chaîne suivante 53 2D 00 03 52 40 4A 2D 00 01, et remplacez chaque fois le 53 du début par 4A, le 01 de la fin par 00. Tchao et au mois prochain.

EDDY THE ED'

Pour Regis (Tilt n° 90), voici des vies infinies dans **Pango** version PC : il faut remplacer FE 0E 38 01 par 90 90 90 90. Si tu possèdes PC Tools, positionne-toi pour cela sur Pango.exe. Tape F pour activer le menu Find. Entre en hexa la chaîne à trouver (FE 0E 38 01), valide et frappe ensuite E pour entrer en mode Edition. Je suis désolé pour **Digger**, mais je ne puis répondre à sa question...

ANONYME III

Je cherche et cherche encore du temps infini pour **Satan**. Merci à tous.

BLCN

Pour Alf, dans **Maupiti Island**, il n'y a aucune autre direction ni cache devant chez Juste. Pour le livre d'Échecs, rends-toi au salon avec les douze morceaux de musique de la liste de Marie. Fais tourner le pied du piano (tu entendas un craquement), mets une pièce dans l'instrument et choisis Ham and Eggs. Pourquoi, tout simplement parce que nous sommes le 1^{er} février, donc dans le deuxième mois de l'année.

En effet, les cinquante-deux parties d'échecs correspondent aux cinquante-deux semaines de l'année, les douze morceaux de musiques correspondent aux douze mois...

Après cela, tu trouveras dans le piano une feuille imprimée.

Dispose les caractères gras de cet écrit sur les soixante-quatre cases de l'échiquier et étudie la cinquième partie d'échecs (car on est à la cinquième semaine de l'année). A chaque déplacement d'une pièce, note la lettre inscrite à la même position. Tu obtiendras alors un message, message qu'il faut comparer avec l'article sur la révolution en Ethiopie et les renseignements donnés par le dossier de la cabine de Chris.

En ce qui concerne maintenant le code qui ouvre l'écrin, voilà quelques indications qui te seront très utiles... En lisant la description donnée dans le

cryptogramme trouvé dans Les Forbans, on découvre que ce texte se rapporte à Maupiti :

le septentrion = la plage nord
le singe... = Oualassou...
le mouillage = l'embarcadère
la tête de mort = celle du puits
le méridien = la plage nord

Le chemin à suivre va donc de la plage nord à la plage sud (du septentrion au méridien). En pressant les chiffres relevés dans la grotte de pirates et en les retournant, on découvre que la place de ces chiffres correspond aux emplacements évoqués. Il suffit alors de suivre le chemin donné par le cryptogramme pour obtenir le fameux code...

Pour Nono maintenant, pour ouvrir la grille dans le puits, va dans la chambre de Marie et fouille l'aquarium. Tu trouveras une pierre marquée d'une tête de mort. Place-la dans un trou, à l'extérieur du puits, et la grille s'ouvrira. La clef que l'on trouve sous le lit ne sert à rien pour l'enquête.

A moi maintenant. Je cherche les codes des parties deux et trois de **Savage**, ainsi que des vies infinies pour **After the War**, **Vivre et laisser mourir** et **Permis de tuer** sur Amiga. Merci beaucoup et bonne chance à tous.

REM

Pour Dark Warrior III (Tilt n° 89) qui se bat dans **Bard's Tale**... Les souterrains se trouvent :

- sous la taverne, dans la même rue que la guilde au sud. Il suffit que l'un des personnages commande du vin,
- sous le temple, à l'est de la grande place (code = TARJAN),
- dans le château, quand tes personnages seront aux alentours du dixième niveau.

Petit conseil : grâce à l'éditeur, quand tu as trouvé un objet intéressant, tu peux en équiper tous tes personnages. Conserve de cette manière la corne de flamme.

Pour Amisteph 500 (Tilt n° 90), dans **Millenium 2.2**, il faut envoyer un Grazer dans les astéroïdes. Il se perdra automatiquement, mais envoie-en un autre qui commencera, lui, la prospection.

Pour moi maintenant, dans les **Voyageurs du temps**, je parviens jusqu'à la forteresse crughon, masque la caméra et me rends invisible. Mais où aller en bas, la porte semble fermée ?

Dans **Operation Stealth**, comment passer la deuxième poursuite en scooter ? Y a-t-il une technique, ou suis-je définitivement « mauvais » ?

Enfin, dans **Narco Police**, comment envoyer des renforts ? Merci à tous pour vos réponses.

ARRETEZ LES FRAIS !

POURQUOI PAYER AU PRIX FORT VOS
LOGICIELS ACCESSOIRES ET
CONSOMMABLES?

**Au CLUB 25, nous vous offrons
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)
- un catalogue gratuit chez vous et mis à jour régulièrement en fonction des nouveautés
- des livraisons rapides
- la possibilité de remises supplémentaires (voir bulletin d'adhésion ci dessous)

FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS!

BULLETIN D'ADHESION au CLUB 25

(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER Tél: 93 09 67 24)

OUI, je souhaite devenir membre du CLUB 25 dès aujourd'hui et bénéficier ainsi d'une remise supplémentaire de 5% sur ma première commande.

Je joins à cet effet, le règlement de mon adhésion pour une durée d'1 an, soit la somme de 100 F. versée par chèque/ CCP/ mandat à l'ordre de Logiciels Service.

Envoyez moi au plus vite votre catalogue complet pour mon ordinateur.

Nom:

Prénom:

N° Rue

Code Postal

Ville

Ordinateur(s) utilisé(s):

ST AMIGA AMSTRAD PC CONSOLE

Date: Signature:

(signature des parents pour les mineurs)

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LE CLUB 25

Sans engagement de ma part, veuillez me faire parvenir les conditions générales du CLUB 25 et un extrait de votre catalogue .

AMIGAVINCIBLE

Je suis coincé dans **Voo Doo Nightmare**, à l'intérieur du premier temple. SVP, aidez-moi vite, je craque !

CRAZY MAD MAN

Qui me donnera des indications pour vaincre **Allien Mind** sur Apple II GS ? Par exemple, comment ouvrir les portes et à quoi servent les ordinateurs ? Merci à tous.

SAINT ST

Dans **Explora III**, quelle est la recette qui permet de confectionner la bombe ? Dans ma corbeille, je ne trouve qu'une photo déchirée et une lettre de l'éditeur.

Comment aussi désamorcer la bombe dans **Meurtre à Venise**. Paix à tous.

MISTER ZIPPO

Hello ! Sur Amiga 500, je suis bloqué à la deuxième partie de **Navy Moves**. Quid des codes ?

De même, dans **Real Ghostbusters**, impossible de décoller du deuxième stage.

Enfin, **Dragon Ninja** me pose aussi problème. Qui me dira comment sauter d'un wagon à l'autre au cinquième niveau ? Ciao et merci.

BEAT MAN

Maniaques du CPC, dans **Game Over II**, le code de la deuxième partie est 10218. Pour **After the War**, il s'agit cette fois de 94656981. Je cherche des vies infinies pour **Xibots**, **Thunder Blade**, **Shinobi** et **Turrican**. Merci.

ALF

Dans **Starblade**, à quoi sert la protection ? Répondez-moi vite, ou vous aurez un cadavre sur les bras, le mien !

FIRESTONE

Pour Amisteph 500 (Tilt n° 90) et les bras de fer de **Iron Lord**, tu peux battre facilement les neuf adversaires en choisissant la souris à la place du joystick.

Pour ma part, comment gagner les courses de chameaux dans **Nil Dieu vivant** ? Dans **Escape from Colditz**, que faut-il faire avec la pioche, la pelle et la chandelle ? Merci à tous ceux qui m'aideront.

ERICK

Trois petites questions que j'adresse aux grands spécialistes de **Dun-geon Master**. Au niveau 2, comment récupérer le coffre derrière le rideau ? Au niveau 3, maintenant, que faire après avoir tué les monstres pierres et où trouver le niveau 4 ?

JULIE

Cher aventuriers, je suis en bien mauvaise posture dans la fabuleuse aventure d'**Indiana Jones and the Last Crusade**.

Dans la salle de sport, comment détacher le maillet ? Dans la chambre du père d'Indy, comment ouvrir la commode ? Dans les souterrains, comment enlever la torche, ouvrir la dalle et la grille de la bouche d'égout ? Merci de me répondre et à bientôt sur le Message !

PHIT12

Je peux venir en aide aux aventuriers en difficulté dans **Legend of Faerghail**. En effet, pour augmenter facilement le niveau de vos personnages, rendez-vous dans la mine des nains et ramassez toutes les potions qui s'y trouvent. Parmi elles, un breuvage permet d'augmenter vos niveaux. A l'entrée de la ville, il vous suffit alors de sauvegarder la partie, puis de vendre ces potions au marchand. Quand vous rechargerez la partie, les potions seront toujours chez le marchand. Il en va de même pour « multiplier » tous les objets magiques. A plus.

PATRICK

Quelques renseignements concernant **Bard's tale III**. Pour Damian, il te faut absolument la roue cartonnée incluse dans chaque jeu original ! La liste que tu demandes ne tiendrait de toute façon pas dans un numéro complet de Tilt !

Pour Cobi PC, il te faut revenir en arrière, à l'entrée. Quand on te demande le mot de passe, réponds « chaos » au lieu de « tarjan ». Salut.

TILTUS

Pour fêter le premier message de l'Ange des Ténèbres, voici la solution à l'un de ses problèmes sur **Maupiti**. Le médaillon de Juste se trouve dans une nacelle, sous la mer, à la plage nord.

TILTUS

Pour Nicolas, voici qui va, je l'espère, éclairer ta lanterne. Tu cherches encore quelques ingrédients pour préparer les potions de **King's Quest III**. Pour la plume d'oiseau, elle te sera donnée lorsqu'un aigle traverse le ciel. Il arrive que ce volatile perde une plume. A toi de la retrouver alors. Pour la pair fly wings, elle se trouve dans la tour du magicien. La magic stone s'obtient, quant à elle, grâce au troisième spell. Enfin, le pétale de rose est dans la chambre du magicien.

Bon courage et merci pour tes futures solutions complètes.



Trois étoiles

J'ai été atterré lorsque j'ai lu le test de *Pilotwings* sur *Super Famicom*. Le plus étonnant étant tout de même l'animation : trois étoiles, je rêve !

Je ne suis pas sûr que vous ayez eu l'esprit lucide lors du test, car le jeu méritait largement les huit étoiles offertes au graphisme (superbe, il est vrai) de *King Quest V* !

J'espère que c'est une erreur de votre part, ce qui serait quand même étonnant vu votre expérience.

En effet, une telle animation se retrouve seulement dans certains jeux d'arcade. De même, les bruitages sont incroyables de réalismes et de qualité.

L'anonyme sur SF

■ Ayant eu moi-même l'occasion de jouer sur *Pilotwings*, je te répondrais que l'animation est effectivement d'une rapidité époustouflante, mais qu'elle est loin d'être aussi détaillée que (par exemple) *LHX* sur PC. Par acquis de conscience, j'ai néanmoins demandé à *Banana San* de défendre lui-même son point de vue. Il m'a ainsi appris que ces animations tiraient directement parti du « câblage » de la *Super Famicom*, et que les programmeurs ne s'étaient donné aucun mal pour obtenir plus. Quand les créateurs de jeux se « donneront de la peine » cela risque de produire des jeux exceptionnels !

CPC : plus ?

Je possède un *CPC 6128+* et j'aimerais savoir si les cartouches de jeux *Amstrad GX4000* utilisent toutes les capacités de la console ?

Je te pose cette question car j'aurais aimé voir une adaptation sur *GX4000* de *Fire & Forget II*, *Batman* ou *Op. Thunderbolt* améliorée. Je le croyais, au vu des pubs *Amstrad* : « Des graphismes améliorés ! »

Je ne t'apprends rien, ces jeux sont pratiquement identiques à la version *CPC*, et je trouve cela révoltant. Aurait-on pu avoir une adaptation améliorée de ces jeux ? Existe-t-il des extensions mémoire pour le *CPC+* ? **Bolo**

■ La gamme *CPC+* dispose, entre autres, de performances graphiques améliorées. Malheureu-

sement, très peu de programmes en tirent parti. Les éditeurs préfèrent en effet transférer directement leurs programmes sur cartouche, sans en modifier une ligne. Cela coûte moins cher et s'avère bien plus rapide... Je regrette, il n'est prévu à ma connaissance aucune version améliorée des jeux que tu cites. Quant à une extension mémoire, pour quoi faire, que diable ? Les *CPC/CPC+* sont équipés d'un *Z80*, qui ne peut utiliser que 64 ko de mémoire. Même les 6128 n'utilisent que 64 ko à la fois.

Famicom : super ou pas super ?

Fidèle lecteur de *Tilt*, j'ai décidé de vous écrire à propos de la console *Super Famicom*, que j'ai pu tester chez des amis. Etant moi-même possesseur d'une *Megadrive* et d'une *SuperGrafix*, j'ai été épaté par l'extraordinaire qualité des graphismes de *Final Fight* et de *Darius Twin* sur *Super Famicom*, car il faut bien reconnaître qu'ils sont à la fois fins et colorés. Mais, en dehors des graphismes, de la musique et des bruitages, irréprochables et inhabituels pour un possesseur de *Megadrive*, je dois vous dire que cette console m'a déçu. En effet, lorsque l'on joue à *Final Fight* et que les sprites se font nombreux à l'écran, surtout dans les niveaux supérieurs, l'animation est très ralentie ; de plus, on assiste parfois à des clignotements (tonneaux), ce qui surprend provenant d'une console comme la *Super Famicom*, censée par l'ensemble de la presse... Dans *Darius Twin*, la situation est encore plus grave : lorsque l'on joue à deux, l'animation est très souvent ralentie, et ce malgré la taille relativement modeste des sprites et leur nombre non excessif. Là encore se produisent de très nombreux clignotements. Ma question est donc la suivante : pensez-vous que ces ralentissements et ces clignotements soient dus à une mauvaise exploitation de la console (qui est récente) ou à la machine elle-même, peu performante, et que, dans ce cas inquiétant, les jeux à venir auront les mêmes fai-

bles ? J'aimerais aussi signaler par cette lettre qu'il m'est arrivé exactement les mêmes problèmes que l'anonyme à l'extension (*Tilt* n° 90) avec le même magasin. Si vous voulez vous procurer une extension mémoire pur *A500*, préférez l'extension de marque *Zydec*... Enfin, j'aimerais savoir si le célèbre *Strider* sortira avant l'an 2000 sur *Supergrafx* ? **Y.T.B.**

■ Je n'ai pas testé *Darius Twin*, mais je n'ai pas souvenir sur *Final Fight* des problèmes que tu évoques. Ces défauts, si défauts il y a, proviennent vraisemblablement de la programmation. En effet, des jeux comme *Act Raiser* ne souffrent d'aucun ralentissement ou clignotement... Pour le magasin dont vous parlez, je m'en vais leur faire une petite visite pour vérifier (et surtout me couvrir légalement) et, s'ils continuent à fournir des extensions qu'ils savent ne pas marcher, ça va barder ! Non mais !

Strider CXIX (le retour) sur *Mega-superGrafix +* est annoncé pour l'automne 3210 ! (ça veut dire : « je sais pas... »).

Quel PC ?

Je possède un *PC 286 VGA 1Mo* avec *DD* de 20 Mo. Je me pose un certain nombre de questions (je pense que je ne suis pas le seul !) et j'espère que mon journal préféré va me répondre. Penses-tu qu'il soit utile d'acheter les nouveaux simulateurs de vols (*Jetfighter II*, *F-29*, *LHX*...) pour ma configuration ? Etant passionné par ce type de jeux, crois-tu que l'échange d'une carte mère 286 contre une 386 soit valable (avec un budget limité) ? A quel prix ? Autrement dit, penses-tu que, dans cette catégorie, le 286 soit mort ? Est-il temps de changer de lecteur ? (et passer du 5 1/4 1,2 Mo au 3 1/2 1,44 Mo) ?

Je voudrais de plus donner un conseil aux futurs possesseurs de micro : achetez *PC* ! Attention ! Pas d'avis sans justification : les *PC* sont de moins en moins chers (si on ne prend pas un *IBM*) et ils se développent vite. Les jeux récents (*Crime Wave*, *Prince Of Persia*) le prouvent qui dépassent (en qualité) de plus en plus souvent les *Amiga* et autres *ST*. Atten-

tion ! Je ne dis pas que ces machines ne sont pas géniales, mais elles commencent à être dépassées par les *PC* relativement costauds.

Enfin, je pense que nos testeurs favoris devraient aussi tester les jeux *PC* sur des *PC* moyens (286 ou moins) : ils devraient inclure dans leurs articles au moins une photo de chaque carte (*CGA*, *EGA*...) : les possesseurs de *PC 386* rapides avec plusieurs *Mo* et écran *VGA* sont peu nombreux. **Flight Seb**

■ Un 286 *VGA* est une bonne configuration pour la majorité des jeux et je ne vois pas pourquoi tu devrais en changer. Idem pour le lecteur 5 1/4 haute densité : la plupart des programmes peuvent se trouver à ce format. Changer ta carte mère coûterait sans doute assez cher, pour un bénéfice peu sensible. *LHX* (par exemple), superbe *Tilt d'Or*, se contente parfaitement d'un 8088 à 10 MHz et d'un écran *Hercules* ou *CGA* ! Le jeu est superbe et maniable, même dans cette configuration. Ce n'est évidemment pas le cas de tous les programmes... Tes exemples de programmes « meilleurs sur *PC* » ne sont pas très bons : *Prince Of Persia* est aussi bon sur *ST* ou sur *Amiga* ! En revanche, je doute que des jeux comme *Wing Commander* ou *Eye of the Beholder* sortent jamais sur *ST* ou *Amiga* ! Et ça, ce sont des jeux vraiment géniaux ! En revanche, pas d'*Awesome* sur *PC*, et un *Xenon II*... injouable ! Je te trouve donc un peu excessif quand tu prônes le *PC* ; c'est la meilleure machine pour les simulations et les jeux de rôles ou d'aventures. Pour les jeux d'action, tu repasseras !

Nous signalons généralement le matériel minimal pour pouvoir utiliser correctement un jeu. Le fait est que les jeux récents nécessitent presque toujours un affichage *MCGA/VGA*...

Grippe informatique

Etant un lecteur assidu et fidèle de votre revue (et de plus abonné !), et possesseur depuis peu d'un *PC 386*, je me tourne vers vous pour répondre à quelques questions que je me pose sur les virus (ces bestioles infâmes !) ou plutôt sur les

moyens de les combattre, c'est-à-dire les antivirus.

En effet, je serais prêt à acquérir un antivirus. Mais lequel, et à quel prix ? (un tel programme pour moins de 600 F et performant de surcroît serait idéal). J'ai lu dans le *Tilt* n° 90 que Micro Application avait édité un « Pack Antivirus » pour moins de 400 F. Mais est-il vraiment efficace ? En effet, il devrait pouvoir traiter 200 virus, mais en détruisant les fichiers infectés. N'existe-t-il pas des antivirus capables de détruire les virus sans toucher aux fichiers où ils étaient intégrés ? De plus, ne peut-on pas vérifier une disquette sans être obligé de recopier les fichiers sur le disque dur ?

Fred

■ Les deux avantages du Pack Antivirus de MA sont son prix et son fonctionnement multitâche sous Windows. En revanche, ses maigres fonctionnalités et ses plantages réguliers me font le déconseiller. Il existe de très nombreux antivirus (je viens de voir que les clubs Microtel en distribuent un gratuitement !). Parmi ceux commercialisés, seul le Pack est, à ma connaissance, d'un prix inférieur à 600 F TTC. De nombreux programmes sont capables de détecter et de « désinfecter » les programmes contaminés, mais leur prix est malheureusement prohibitif (citons Virex à 990 F HT ou V-Analyst à... 1890 F HT !). Ce sont les prix « officiels » et il est sans doute possible de les trouver à moindre prix... Hormis les Microtel, de nombreux distributeurs de freewares proposent des antivirus, mais ils sont rarement très efficaces.

La guerre des boutons

Ce que tu sais peut-être déjà, c'est que tous les joysticks Sega (ou compatibles) marchent sur Amiga. Mais ce que tu ne sais peut-être pas, c'est que certains jeux (comme *R-Type*, *Z-Out*, *Turrican I* et *II* et peut-être d'autres encore) utilisent le deuxième bouton des joysticks Sega.

Ainsi, dans *R-Type*, on peut lancer le bouclier de protection et le ramener ; dans *Z-Out*, le deuxième bouton remplace la

barre espace... L'utilisation d'un deuxième bouton améliore considérablement la jouabilité d'un jeu.

Et que personne ne vienne me dire que *Pac Man* est un super jeu, même sans bouton ! C'est peut-être vrai, mais c'est du passé.

Aujourd'hui, aucun éditeur ne se risquerait pour un jeu nommé *Pac Man* ! Je ne comprend pas pourquoi d'autres éditeurs n'exploitent pas cette possibilité, à part Rainbow Arts. Est-ce un secret ?

B.C.

■ Ça, c'est un scoop ! Je ne crois pas que d'autres éditeurs aient utilisé cette possibilité.

Et puis quoi encore ?

Pourquoi les éditeurs ne prévoient-ils pas sur leurs disquettes de jeux (shoot-them-up et autres beat-truc) la possibilité de choisir temps infini, vies infinies, etc. ?

Trop facile, diront certains. Ils n'ont qu'à jouer sans !

Par contre, pour les frustrés du premier niveau, nous pourront enfin profiter de tous les graphismes, de toute la musique, et surtout du dénouement. Avouons que, pour 250 F en moyenne, pouvoir aller jusqu'au bout serait quand même chouette.

Richard Reisman

■ Et puis quoi encore ? Même si (surtout si !) tu n'arrives pas à terminer un jeu, il te dure un certain temps. Combien de temps durera un jeu que tu peux finir quand tu veux ?

Au bout de quelques mois, les éditeurs divulguent généralement des « cheat modes » permettant de finir leurs jeux. Tiens, cadeau : dans *Metal Mutant* (l'excellent jeu édité par Silmarils), essayez Ctrl-Alt-T et Shift-Ctrl-B (ou l'inverse, je ne sais plus) ! Merci qui ? Merci Tilt !

Tire leur dedans !

Etant un vieux lecteur de *Tilt*, trois questions me démangent :

1) Comment se fait-il qu'il n'y ait pas de shoot-them-up sur PC

qui est pourtant une bonne machine ? (AT 286 ou 386) ?

2) Comment fait-on pour créer un shoot-them-up ? (sprites, musique, etc.) ?

3) Comment se fait-il que tu testes les jeux un ou deux mois après leur sortie ?

Un PCiste curieux

■ 1) Curieux de nature, j'ai posé il y a déjà quelques temps cette question à un programmeur (un bon spécialiste du jeu PC). Il m'a expliqué que, contrairement aux ST et autres Amiga, le PC ne dispose ni de processeur de scrolling, ni de sprites prédéfinis. De plus, la mémoire vidéo du PC n'est pas, comme sur Amiga, intégrée au reste de la mémoire. Il faut donc passer par la carte VGA pour afficher quelque chose. J'ai une autre explication à l'absence de jeux d'arcade sur PC : les habitudes de programmation sur cette machine tiennent du gaspillage. Contrairement aux autres machines, il n'est en général pas nécessaire d'optimiser les programmes, la puissance des 80286 et autres 386 (et la présence sur presque tous les PC d'un disque dur !) permettent de faire des jeux sans se fatiguer. Prend l'exemple de *Metal Mutant*. C'est à mon avis ce qui se fait de mieux comme jeu d'action sur PC. Pourquoi donc est-ce le seul ?

2) Les programmeurs dépendant de maisons d'édition disposent en général de routines toutes faites et d'un matériel conséquent. Cela n'empêche pas l'apparition régulière d'un « petit génie » qui redécouvre ces routines et qui y apporte en général des améliorations substantielles. Le meilleur compagnon du programmeur ? La doc technique IBM !

3) Plusieurs raisons à cela. Il arrive que nous recevions les jeux quelques jours seulement avant leur sortie en magasin. Etant donné le temps nécessaire pour tester correctement un jeu, il est impossible de ne parler avant sa sortie. A cela s'ajoute le fait qu'un journal ne se fait pas en un jour, et que ce délai s'ajoute au précédent...

VGA et CGA EGA et TGA et...

J'ai l'intention d'acquérir un PC AT VGA en remplacement de mon XT CGA. Mais j'ai remarqué que parmi les softs que je pos-

sède, très peu me proposent un mode VGA ? Cela veut-il dire que tous ces softs me deviendraient inutiles ? En d'autres termes, le VGA peut-il afficher le mode EGA (ou CGA) ?

Michaël Molle

■ Aucun problème, la carte VGA émule les résolutions CGA et EGA (et souvent Hercules). De plus, la majorité des jeux récents tirent parti de la basse résolution VGA (MCGA).

Confit de canard

O grand canard de mes rêves (j'en fais un peu trop), je me confie à toi pour te poser trois petites questions qui me tournent dans la tête. Je suis tilté depuis deux ans, et je possède un Atari (« on est tous des dieux... »).

J'aurais voulu savoir si, grâce à un émulateur Amiga, les jeux de ce dernier gardent leurs qualités graphiques et si la bande son reste la même. On m'a dit qu'il fallait utiliser un deuxième drive et 1 Mo, est-ce vrai ? Et enfin, combien coûte un émulateur Amiga pour ST ?

Dominique

■ Je ne voudrais pas trop te décevoir, mais il n'y a, à ma connaissance, aucun émulateur Amiga pour Atari ST (ou toute autre machine...). Bien que le microprocesseur soit le même, il y a en effet trop de différences entre ces deux machines.

Trop, c'est trop !

Trop, c'est trop. Cette fois-ci, je prend ma plume et je vous écris pour vous faire part de quelques impressions. Quand arrêterez-vous de maltraiter le CPC ? Fidèle adepte de cette bécanne depuis 3 ans (mes modestes moyens ne me permettent pas d'en posséder une autre), je ne supporte plus les remarques comme « ce jeu est nul sur CPC », « un jeu à oublier sur CPC », « le C64 est meilleur que le CPC » (ce sont à mon avis deux machines équivalentes). C'est vrai que les réalisations sur Amstrad ne valent pas celles sur Atari ou Amiga, mais arrêtez de dire qu'elles ne

valent rien ! C'est à croire que vous faites exprès de tester des jeux moyens alors qu'il en existe des géniaux ! Il faut préciser que les réalisateurs ne se donnent pas non plus la peine d'en créer qui pourraient redorer le blason du 6128 (par exemple *Kick Off II*, qu'on ne peut pas considérer sur CPC comme un jeu tellement sa réalisation est mauvaise). Autre remarque : votre magazine a une fâcheuse tendance à devenir un journal 16/32 bits, dans lequel on oublie trop souvent les 8 bits. /.../

Léonardo

■ Ne penses-tu pas que tu mélanges quelque peu les différents problèmes ? Si les jeux CPC que nous testons sont mauvais, nous les descendons. Tu ne trouves pas cela normal ? Il est vrai que, hormis quelques exceptions, ces jeux ne brillent pas par leur qualité. Il n'empêche que, quand nous trouvons un bon jeu (BAT, Pang, Navy Seals...) nous l'encensons. Je réfute tous les arguments du type : « c'est la première console européenne, donc vous devez la défendre » (directement tiré de la lettre d'un autre amstradiste). Nous sommes là pour vous informer, pas pour faire de la pub pour Amstrad. Pour ce qui est de la comparaison CPC/C64, elle n'a pas lieu d'être, le C64 ayant pratiquement disparu en France.

Questions

J'aimerais savoir ce que sont la RAM, la ROM, le microprocesseur et le disque dur. Quelle différence y a-t-il entre des disquettes 3,5 pouces DFDD et DFHD ? Quel est le meilleur moniteur pour Amiga 500 et quel est son prix ?

Merlanfri

■ La ROM (Read Only Memory) est une mémoire qu'on ne peut que lire, et pas écrire. Le fabricant d'un ordinateur y met tout ce dont a besoin sa machine pour démarrer et nous ne pouvons pas la modifier. La RAM (Random Access Memory) signifie mémoire à accès aléatoire : pour faire proche de ROM, les Américains ont inventé RAM. En fait, pas question d'accès aléatoire pour cette mémoire, qui est tout simplement la mémoire « normale » de ton micro, celle dans laquelle tournent les programmes. Le microproces-

seur (j'ai déjà répondu à cette question, mais bon...) est le petit « truc » qui fait marcher ton ordinateur. Il contrôle tout (ou presque), fait les calculs... C'est le cœur de l'ordinateur. DFDD : double face double densité. DFHD : double face haute densité. 3 1/2 DFDD = 720 ko ; 3 1/2 DFHD = 1,44 Mo ; 5 1/4 DFDD = 360 ko ; 5 1/4 DFHD = 1,2 Mo. Les lecteurs HD peuvent lire les disquettes DD, mais pas le contraire. Le meilleur moniteur ? Je te conseillerais bien un Nec 3D (5 500 F !), ou un 19 pouces couleur (disons 25 000 F...) mais, à mon avis, c'est un peu cher pour ta bourse. Que dirais-tu d'un bon petit moniteur Commodore (2 000 à 3 000 F) ? Ou, si tu préfères, Philips fait aussi de bons moniteurs pas trop chers.

Pas de guerre ST/Amiga

Je tiens à te dire, avant de me lancer dans l'entreprise périlleuse et difficile de rédiger une lettre, que tu es, et de loin, le meilleur magazine de micro-informatique de France, de Belgique...

J'attends chaque mois ta parution avec impatience et je dois dire que, depuis que je te lis, je ne suis jamais déçu (et cela fait déjà trois longues années) !

Je t'écris donc aujourd'hui pour t'exprimer l'agacement qui est le mien (et je pense que je ne suis pas le seul !) en voyant la guéguerre que se livrent ataristes et amigaïstes⁽²⁾. Franchement, messieurs, soyez raisonnables ! Est-ce que les possesseurs d'une Citroën XM affrontent les possesseurs d'une Peugeot 605 ? (Ne voyez pas ici de publicité gratuite pour telle ou telle voiture, ce ne sont que des exemples).

Il faut être adulte : ce n'est pas parce que l'on a acheté une bécanne qu'il faut dénigrer les autres. Il est certain que ceux qui ont acheté un Amiga sont avantagés car il est indéniable que l'Amiga est supérieur à l'Atari⁽³⁾, mais ce n'est pas qu'ils ont mieux choisi, ou parce qu'ils sont plus intelligents, mais tout simplement parce qu'ils sont plus riches !⁽⁴⁾.

Il ne faut pas comparer un Atari ST à un Amiga, car ce sont des bécanes différentes, avec des

applications propres... mais surtout car l'Atari n'est en aucun cas à la hauteur de la chère machine de Commodore.⁽⁵⁾ Ne croyez pas que je veuille relancer la polémique, mais je pense que Simon Gaudent, qui a écrit à ce sujet dans le n° 80 de *Tilt*, a raison et qu'il faut suivre ses conseils.

D'ailleurs, l'Atari ST n'est qu'une m... informatisée !⁽⁶⁾ Franchement, là, je m'adresse à tous ceux qui hésitent entre l'achat de l'une ou l'autre des deux machines. N'hésitez plus : achetez un Amiga ! Bon, je vais vous quitter, mais je sais bien que vous n'oserez pas éditer ma lettre par peur de relancer la guerre Atari-Amiga, mais j'aurai au moins le privilège d'être lu par toute la talentueuse équipe de *Tilt*.⁽⁷⁾

Spirit

■ (1) Ça commence bien ! J'enlève le plus souvent ce type d'introduction, mais j'avais envie d'un peu de pommade.

(2) OK, ça m'a l'air parfait !

(3) Hein, quoi ? Mais tu dérailles !

(4) Moi, par exemple, j'ai (entre autres) un ST (que je tiens en passant pour une très bonne machine). Suis-je donc moins intelligent ? (quelle déception !)

(5) Cela m'a l'air fort peu objectif.

(6) Et voilà : cela commençait bien et cela dégénère !

(7) Bien sûr que nous allons passer ta lettre. C'est un exemple typique de « xénophobie paranoïde » (sic), comme j'en ai rarement vu ! Blague à part, y'en a marre de la guerre ST/Amiga. Moi, la seule machine que je trouve géniale, c'est le Spectrum ou, à la limite, les « chers » ZX 80 et 81. Et puis, ce sont des machines géniales ; même qu'elles se sont très bien vendues, beaucoup mieux que l'Amiga, na !

Ça suffit !

Je suis un ancien abonné à *Tilt*, et j'écris pour défendre ma solide position en tant que pirate. Voilà, étant possesseur d'un Atari STF depuis bientôt quatre ans, je bute toujours sur la même question : pourquoi les éditeurs vendent-ils leurs produits à des prix aussi prohibitifs ? Vraisemblablement, ils ne se rendent pas compte de ce que cela représente de balancer 350 F et des fois plus pour une disquette. Après, on s'é-

tonne que le piratage persiste, que les éditeurs font faillite, etc. Soulignons que l'on peut se procurer de super jeux sur les nouvelles consoles comme la *Core-grafx* à des prix variant de 300 à 350 F. En plus, quand on compare les jeux sur micros avec les mêmes sur consoles, on peut rire ou plutôt pleurer !

Heureusement qu'il existe des génies créateurs qui nous sortent des programmes comme *Powermonger*, *Wing Commander* ou *Lotus Turbo* mais les conversions sur consoles risquent de faire mal ! Donc, je continuerais à pirater (ainsi que mes collègues) tant que les prix des disquettes ne baisseront pas (une fourchette entre 50 et 100 F serait l'idéal, avec un max de 150 F pour les meilleurs jeux). Rappelons qu'une disquette vierge coûte moins de 5F ! En multipliant ce prix par dix, les éditeurs n'amortiraient-ils pas leur travail ?

Un pirate anonyme

■ Que puis-je te répondre ? Le piratage, c'est facile, c'est pas cher et ça permet de jouer tout son saoul. Tu me permets une analogie ? Je fume. C'est mauvais pour la santé, mais là n'est pas le problème. Je trouve personnellement que les cigarettes sont bien trop chères : 10 F le paquet, c'est du vol. Moi je veux les payer 3,42 F maximum. Na ! Et alors ? Je vais voir le marchand de tabac et je lui dis que je ne veux pas payer 10 F mais seulement 3,42 F (maximum) ? Je fais un casse dans sa boutique ? Les logiciels, c'est pareil ! Le prix, ce n'est pas toi, ce n'est pas moi qui le fixons. Les éditeurs vendent un produit, ils en fixent le prix. La différence avec les cigarettes, c'est que vous (toi et les autres petits pirates), vous vous servez, tout simplement. En plus, vous cherchez des excuses. « Si c'était vendu moins cher on en achèterais plus ». Tu crois vraiment que les éditeurs désirent vendre plus ? Leur but est de gagner de l'argent. De toute façon, un passionné dépensera tout ce qu'il a pour s'acheter des jeux, qu'il en ait un ou dix. Et dix jeux, cela coûte bien plus cher à fabriquer qu'un seul... Donc il est plus intéressant pour les éditeurs de vendre peu mais cher, que beaucoup mais pas cher. Ce qui les gêne, ce n'est pas le piratage lui-même, mais les pertes en ventes que cela peut représenter.

▷ suite de la page 33

ser votre expansion, attaquer d'autres cultures et défendre la vôtre. Le logiciel supporte la VGA et les cartes sonores Ad Lib et Roland. *Megatraveller 2* est un jeu de rôle dont la trame se situe dans le futur. Les personnages sont définis de manière très précise et le choix de vaisseaux proposés est important. Le monde est vaste et le système de combat évolué devrait satisfaire les plus exigeants. Les graphismes EGA sont fins et les principales cartes sonores sont gérées. *Twilight 2000* est un wargame traité à la manière d'un jeu de rôle, les caractéristiques des protagonistes étant particulièrement riches.

Pologne, Germanie

L'action se passe en Pologne après la troisième guerre mondiale. Vous dirigez un personnage commandant un escadron de vingt combattants. Le jeu mêle de superbes graphismes VGA 256 couleurs pour certaines scènes à des animations 3D surfaces pleines excellentes pour les séquences de déplacements des véhicules militaires. Microprose se lance dans les jeux de rôle ayant pour thème l'heroic fantasy avec *Darklands*. L'histoire se passe dans la Germanie médiévale et vous serez confronté à tout ce que le bestiaire médiéval compte de créatures diverses : sorcières, dragons, démons, alchimistes, etc. Les combats se déroulent en temps réel et le logiciel propose par ailleurs diverses innovations intéressantes, soutenues par des graphismes d'une grande précision. *Timequest* est pour sa part un jeu d'aventure illustrée plus classique. L'action vous mènera à travers quatre continents et ne couvre pas moins de 3000 ans d'histoire. Les graphismes VGA sont évocateurs et la musique superbe. *F-117A* (la suite de *F-19*) a progressé depuis l'ECTS. Ce simulateur de vol allie des missions variées à une animation vraiment spectaculaire et des graphismes VGA fort bien traités. Les ennemis sont dotés d'un programme d'intelligence artificielle, ce qui laisse présager des combats passionnants, et la bande son est d'une grande richesse. Toujours dans le domaine des simulateurs

de vol, *F-15 Strike Eagle II* va s'enrichir d'un scénario complémentaire (huit missions dans le désert) et de capacités de combat de nuit.

Titus, de son côté, a pu nous montrer *Atoll*, un jeu de réflexion basé sur le même principe qu'*Atomix*, et doté de musiques véritablement géniales.

Conan, Elvira...

Nous avons aussi pu voir *Crazy Cars III*, particulièrement réussi, et *The Blues Brothers* en version Amiga et Nintendo 8 bits.

Virgin présentait deux nouveautés. *Conan The Cimmerian* est un jeu d'aventure-rôle qui s'annonce excellent. Le monde est vaste et les ennemis nombreux et variés. Les combats sont d'une grande richesse, avec des coups diversifiés, la possibilité de choisir entre le mode arcade et le mode jeu de rôle ainsi que l'obligation de coordonner œil et main pour vaincre. La mise en

de nouveaux monstres pervers, mais surtout d'une gestion des coups sur six zones du corps. Les graphismes sont toujours aussi superbes et la bande son complète bien l'ambiance. Le dernier programme, *The Godfather*, basé sur le film « Le Parrain », est un jeu d'aventure animé qui sortira sous le label US Gold. Le logiciel n'en était qu'aux premiers stades de développement mais les quelques scènes que nous avons pu voir étaient impressionnantes.

Le stand Electronic Arts regroupait toute une kyrielle d'autres éditeurs. Sous le label Electronic Arts lui-même, peu de nouveautés : *Chuck Yeager's Air Combat*, qui devrait être disponible en ce moment, et *Earl Weaver Baseball*, une simulation de baseball bien réalisée mais qui risque, tout comme le football américain, de ne pas intéresser grand monde en France. Chez LucasFilm, on pouvait revoir *The Secret of Monkey Island II*, mais aussi *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, un nouveau volet de la

Chez Ocean, on pouvait admirer la superbe démo de *Robocop III* (beaucoup plus complète qu'à l'ECTS), alliant graphismes 3D surfaces pleines d'une grande variété et animation fluide et rapide. Un grand hit en perspective. Chez SSI, *Gateway To The Savage Frontier* est un nouveau jeu de rôle dans la lignée de *Champions of Krynn*. La présentation est très jolie et les graphismes ont été améliorés. Les mordus d'ADD y trouveront leur compte.

Ultimate Baseball est une simulation de baseball bien faite, mais qui souffre des limitations déjà évoquées pour ce type de jeu. *Three-Sixty* présentait l'adaptation sur PC de *Armor Alley*, ce wargame déjà connu sur Mac. L'interface est d'une grande souplesse, avec icônes, souris et menus déroulants, mais le mode VGA 256 couleurs semble bien mal utilisé.

The Software Toolworks présentait principalement *Chess Master 2400*. Le logiciel est plus puissant que la version 2100, et offre des styles de jeu variés et des graphismes VGA de bonne facture. Nous attendons sa sortie avec impatience pour l'opposer à *Chess Champion 2200*, l'autre grand programme d'échecs de CP Software.

Sauron, Spock...

Chez Merit Software on pouvait voir l'adaptation de *Classic Board Games* sur CDTV, déjà testé dans *Tilt* en version Amiga. La principale différence réside dans la possibilité de choisir l'une des six langues proposées.

Interplay présentait le second volet du *Seigneur des Anneaux* : *The Two Towers*. Non content de combattre les hordes de Sauron, vous devrez aussi déjouer les plans de Saroumane. L'interface a été améliorée, les graphismes VGA 256 couleurs sont excellents et la bande sonore combine musique, bruitages et digitalisations vocales. Les amoureux de Tolkien ne seront pas déçus. *Star Trek* est basé sur la série télévisée du même nom. Le programme combine un simulateur de vol spatial en 3D à un jeu de rôle pour cette exploration galactique. Les graphismes VGA 256 couleurs sont bien travaillés et variés, tout comme la mise en image et la bande sonore. *Bard's*

L'ordinateur reste maître dans les domaines des jeux de rôle et d'aventure

image alterne des scènes en représentation latérale avec des explorations de labyrinthes vus du dessus dotées d'un bon rendu du relief. La bande son n'est pas oubliée pour autant. Le second logiciel, *Vengeance of Excalibur*, n'est autre que la suite de *Spirit of Excalibur*, dont il reprend les principes et la beauté graphique. Le stand Accolade offrait quatre nouveautés à découvrir. Nous passerons rapidement sur *Mike Ditka Power Football*, un football américain très performant mais dont l'audience risque d'être limitée en France. *Lost in L.A.* est la suite de *Search For The King*. Vous allez découvrir la ville de Los Angeles et sa faune particulière. Les graphismes VGA 256 couleurs mêlent dessins et photos digitalisées et les *Beach Boys* ont participé à la création de la musique. *Elvira II : The Jaws of Cerberus* vous plonge dans le même univers d'horreur et de surprise que le premier volet de ce jeu d'aventure-rôle. La quête s'est enrichie

série Indiana Jones doté cette fois d'un scénario original. Le système de jeu est toujours aussi agréable et les graphismes VGA 256 couleurs sont très travaillés. Rien de bien nouveau chez Mindcraft, excepté *Rules of Engagement*, un jeu de combat spatial stratégique traité à la manière de *Breach II*. New World Computing offrait aux regards deux programmes.

SF, ADD, échecs...

Might and Magic III a subi de nombreuses améliorations par rapport aux précédents volets : graphismes VGA 256 couleurs, bruitages évolués et interface ergonomique. Nul doute que les amoureux de la série y trouvent leur compte.

Planet's Edge est une aventure basée sur un scénario de science-fiction et mêlée de jeu de rôle. Le jeu semble intéressant mais les graphismes VGA 256 couleurs ne sont guère convaincants.

Tale Construction Kit vous propose de créer vos propres donjons, les monstres qui les peuplent et les objets magiques qui aideront vos héros dans leur quête. Un logiciel intéressant, qui redonne une nouvelle jeunesse à ce grand classique.

Chez Spectrum Holobyte, on pouvait voir la version finale de *Falcon 3*, vraiment superbe, ainsi que *Wordtris*, un jeu de lettres basé sur le principe de *Tetris* et qui devrait être francisé ultérieurement.

Seul ou à quatre

Broderbund dévoilait principalement deux programmes. *The Ancient Art of War in the Skies* est un jeu de combat aérien stratégique, intéressant et servi par quelques jolis graphismes. *Patton Strikes Back* vous plonge dans l'un des épisodes de la seconde guerre mondiale pour un wargame bien réalisé.

Sierra présentait *The Sierra Network*, un jeu assez particulier vous permettant de dialoguer avec des personnages fictifs et de jouer à différents jeux de cartes et de plateaux. Le programme est original mais les graphismes assez banals.

Psygnosis révélait une série de jeux nouveaux. *Aquaventure* est un shoot-them-up traité en 3D surfaces pleines, agréable à jouer mais qui aurait pu être plus beau graphiquement. *Infiltrator* est un autre shoot-them-up, très joli

graphiquement et disposant de scrollings parallaxes du meilleur effet. Toujours dans les shoot-them-up, *Amnios varie la recette* en proposant un scrolling multidirectionnel performant, des monstres variés, une animation excellente et de bons bruitages. Deux autres jeux nous ont encore été présentés. Ils sont en plein développement et n'ont pas encore reçu de nom. Le premier est un jeu d'aventure-rôle pour quatre joueurs simultanés, chacun disposant de sa propre fenêtre graphique avec représentation en 3D. Le second est une course de motos qui s'annonce vraiment top niveau en ce qui concerne l'animation.

C'est aussi sur l'espace Psygnosis que nous avons pu découvrir le *FM Towns*, ce micro japonais doté de nombreux coprocesseurs graphiques et sonores et d'un CD-ROM. Le superbe simulateur de vol présenté mettait bien en valeur les remarquables capacités de cette machine au niveau graphisme et animation. Tous ces jeux sont prévus avant la fin de l'année prochaine pour quelques-uns en version PC et la plupart en version Amiga ultérieurement.

Les joueurs d'échecs étaient à la fête avec la présentation des nouvelles machines de Fidelity Electronics, toujours plus puissantes et performantes. On y découvrirait aussi *Nemesis*, le jeu de go déjà connu sur Mac et adapté en machine autonome.

Une multitude d'accessoires de

Top Secret... constructeur : Atari... nom de code : Jaguar...

Atari, c'est confirmé, stoppe tous les développements concernant la *Panther*, cette nouvelle console 32 bits dont nous vous avons déjà parlé, pour se concentrer sur le projet *Jaguar*, une console 64 bits (!) qui était déjà en cours de développement dans les laboratoires de la célèbre firme depuis plusieurs mois. Cette nouvelle machine devrait ridiculiser tout ce qui existe aujourd'hui tant les performances annoncées sont éblouissantes. Mais ne nous leurrions pas : entre un projet extraordinaire sur le papier et une machine construite industriellement, le fossé est immense. Atari aura-t-il les moyens de lutter contre les géants japonais ? Nous l'espérons de tout cœur...

toutes sortes comblait les désirs les plus fous des joueurs d'arcade. Nous avons surtout remarqué un fauteuil faisant office de joystick, qui procure un réel plaisir pour tous les shoot-them-up et les courses de voiture.

Une peau de Panther

On pouvait encore voir ou revoir différentes applications du CDTV de Commodore, dont un logiciel original qui permet de dessiner ou de faire de la musique avec son ombre !

Le CDI de Philips offre désormais l'animation plein écran grâce à une extension se connectant en interne, mais les pro-

grammes proposés sont encore loin de tirer pleinement parti de ce remarquable support.

Atari, pour sa part, n'occupait qu'une suite attenante aux locaux principaux et axait sa présentation sur la *Lynx*. Sa principale annonce concerne cependant l'abandon de la *Panther*, cette console 16 bits qui devait concurrencer les consoles japonaises.

Le prochain CES de Las Vegas, au mois de janvier, permettra de voir si les micros peuvent maintenir leur suprématie dans leurs domaines réservés : jeux d'aventure et de rôle et simulations en tous genres.

Un reportage de
Jacques Harbourn
et Banana San

POUR AMIGA 500

SUPER EXTENSION
2 Mo ext. à 8 Mo
2190

AMIGA500

+péritel
+extension 512K
+ horloge
2990

PERIPHERIQUES

lecteur ext. haute densité1690
disque dur 40 Mo pour A2000.....2900
disque dur 40 Mo pour A500.....3900
carte contrôleur SCSI A 2000990
compatibilité PC pour A500.....2400

AMIGA500

+écran couleurs
+disque dur 20Mo
7450

AMIGA2000

+écran couleurs
+carte XT
+deux. lect. 3"1/2
9990

AMIGA 500

+ écran couleurs
+ extension 512K
+ horloge
4990

LC201890
LC200coul 2490
SWIFT24 2990
Deskjet 500 ..4950
HP II P9950
HP Paintjet ...8690

PHASE

GALERIE LESQUARE
93, Avenue du GI Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00

M^e Alésia - 10h-13h/14h-19h Lundi-Samedi

NOUVEAU DIGITALISEUR

intégrant filtre RGB auto.
ultra rapide: 1 à 40s
monopasse
idéal pour utilisation avec
camé(magneto)scope

2950

AMIGA 2000

+écran couleurs
+disque dur 40 Mo
+logiciel REAL3D

11700

LOGICIELS

DIGIPAIN
DIGIVIEW
DELUXE PAINT
PRO PAGE
REAL 3D
LATTICE C
PAGE SETTER...
nous consulter

AMIGA 500

+ écran couleurs
+ LC 200 coul
6790

PERIPHERIQUES

disque dur 20Mo pour A500 2900
genlock GST GOLD SP 5400
CARTE68030+2Mo.....5400
super souris couleurs490

AMIGA 2000

+écran couleurs
+carte AT
+disque 40Mo
13690

SERVICE

PROFESSIONNEL
Amiga 3000
VIDEOPILOT
CARTE 16 MILLIONS
LOCATION V 5000

FACILITES DE PAIEMENT

CREDIT - DÉTAXE

VENTE PAR CORRESPONDANCE (COMMANDE SUR PAPIER LIBRE) - PRIX T.T.C.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'assembleur sans jamais oser le demander...

par JLJ

Chapitre trois:

Ali Baba et les 40 pixels

Coucou, me revoilà! J'espère que pendant un mois vous avez eu le temps de vous familiariser avec les instructions de l'assembleur.

Je pensais au départ vous donner un certain nombre de routines graphiques solitaires, mais c'est finalement un programme fini que je vous propose. C'est une simple démonstration des possibilités d'affichage VGA, mais il est facilement modifiable, et vous pouvez sans remords utiliser ces fonctions pour vos programmes. Le mode VGA basse résolution (320 x 200 en 256 couleurs) étant de loin le plus documenté, je me suis attaqué au mode haute résolution (640 x 480, 16 couleurs). Le temps m'a manqué pour optimiser mes routines plus à fond, mais ça marche! Vous pourrez ainsi voir comment manipuler les couleurs de la palette VGA, et adresser directement la mémoire vidéo.

J'ai mélangé adroitement (!) manipulation directe des registres de la carte VGA (reportez-vous aux livres indiqués en fin de texte pour avoir plus de détails) et fonctions BIOS. Il n'y a aucune raison de ne pas utiliser ces dernières; elles simplifient la programmation et peuvent avantageusement remplacer des pages de code...

Il faut en revanche limiter leur utilisation aux points du programme où

le temps n'est pas une considération majeure, car elles sont très lentes.

```

,*****
; L'assembleur 8086: 3ème partie
; Routines d'affichage VGA
; haute résolution
; 640x480 16 couleurs
,*****
;-----
; Macrocommandes
;-----
Pushall      macro
              push ax
              push bx
              push cx
              push dx
              push ds
              push es
              push di
endm
;-----
popall       macro
              pop di
              pop es
              pop ds
              pop dx
              pop cx
              pop bx
              pop ax
endm
;-----
OutDxàx      macro port, val
              mov dx, port
              mov ax, val
              out dx, ax
endm
;-----
data segment
palette      db 0,1,2,3,4,5,6
              db 7,8,9,10,11,12
              db 13, 14, 15
              ; 16 couleurs
              db 0
              ; + registre d'overscan

nbre         db 0      , compteur
data        ends

```

La fonction 10h sous-fonction 2 de l'interruption 10h utilise un pointeur

sur un tableau de 17 valeurs, pour initialiser d'un coup toutes les couleurs de la palette.

```

;-----
pile segment stack "stack"
              db 256 dup (?)
pile ends
;-----
code segment
assume cs:code,ds:data,ss:pile
start:
              mov ax, data
              mov ds, ax

              cld
              call MODEVGA
@1:
              lea dx, palette
              call SetPalette
              inc byte ptr ds:[nbre]
              cmp byte ptr ds:[nbre], 255
              je fin

```

NBRE est un compteur qui permet d'arrêter le programme après que la palette de couleurs ait été changée 255 fois.

```

              xor di, di
              xor ah, ah
@2:
              call line
              inc ah
              add di, 160
              cmp di, (80*480)
              jb @2

              mov ax, data
              mov es, ax

```

On incrémente toutes les couleurs de la palette:

```

              lea bx, palette
              mov cx, bx
              add cx, 16      ;16 couleurs
; mettez 17 si vous voulez cycler
; les couleurs de fond (overscan)
.
@3:
              inc byte ptr [bx]
              ; augmente "palette+bx"
              inc bx
              cmp bx, cx
              je @1

```

```

      jmp @3
;-----
fin:
      mov ah,0
      int 16h      ; pause

      mov ah, 0      ; retour en
      mov al, 3      ; mode texte
      int 10h

      mov ax, 4C00h ; et sortie
      int 21h
; fin du programme principal
;-----

```

```

; PROCEDURES
;*****
; appel au BIOS pour initialiser
; le mode graphique
; registre sauvegardé
MODEVGA      proc near
      push ax
      mov ax, 0012h
      int 10h
      pop ax
      ret
MODEVGA      endp

```

```

;*****
; définition de la palette
; (toujours par le BIOS)
SetPalette   proc near
      push ax
      mov ax, 1002h
      int 10h
      pop ax
      ret
SetPalette   endp

```

```

;*****
; LINE trace une ligne horizontale
; multicolore. Pour empêcher
; le changement de couleur
; après chaque mot, il suffit de
; remplacer les "inc ah" et le
; "stosw...loop" par un
; "rep stosw".
; entrée: ax = couleur
;         di = adresse de début

```

```

line      proc near
      PushAll
      push ax
      mov ax, 0A000h
      mov es, ax
      OutDxAx 3CEh, 0

```

```

      OutDxAx 3CEh, 0F01h
      cld
      mov dx, 03CEh
      pop ax
      xor al, al
      mov cx, 40
      ; 40 x 16 = 640

      out dx, ax
      inc ah
      inc ah
      stosw
      loop @4
      PopAll
      ret
line      endp

```

```

;-----
code ends
end start

```

Après compilation et édition de lien, vous obtenez un superbe scrolling de couleurs! Merci qui?

Mais, me direz-vous, comment utiliser ces routines pour, par exemple, afficher un carré à l'écran? Très simple: il suffit d'afficher des lignes de longueur constante! Par exemple:

```

carré      proc near
      /.../
      ; l'initialisation est identique
      ; à celle de la procédure "LINE"

      mov di, VALEUR_DEBUT
      mov ah, COULEUR
      xor al, al
      mov dx, 03CEh

carré:
      mov cx, LONGUEUR
      rep stosw
      add di, VAL_saut
      / ... test ... /
      jmp carré:
      /.../

```

Cela mérite quelques explications. **Valeur_Debut** est l'adresse de l'octet contenant le point "X1, Y1". La mémoire VGA étant linéaire, c'est facile à calculer. **COULEUR** est une des 16 couleurs de la palette. **LONGUEUR** correspond à la larg-

eur du carré en mots. **VAL_Saut** correspond au nombre d'octets d'une ligne moins la largeur du carré en octets (deux fois CX). **TEST** permet d'arrêter la boucle quand le nombre de lignes voulu a été affiché.

Pour pouvoir afficher des "bouts de segments" non multiples de 16, les choses se corsent: cette routine est insuffisante, et il devient nécessaire de calculer par un "ET" logique le contenu de l'octet à afficher. Si la vitesse d'affichage est un point critique, vous devrez mélanger affichage mot par mot, octet par octet et point par point. En augmentant la complexité des calculs, il est ainsi possible d'afficher des disques, des triangles... ou toute autre forme de votre invention!

Les livres: le seul vraiment bon bouquin en français sur les cartes vidéo est "La programmation des cartes vidéo" de Microsoft Press traduit chez Sybex. Ceux qui programment en pascal trouveront dans le **Toolbox VGA** de Micro Applications, un certain nombre de fonctions permettant de gérer l'affichage VGA. En revanche, ces programmes n'utilisent que les appels BIOS, et sont donc particulièrement lents. De nombreux autres livres existent ... en anglais. Il est relativement difficile de se les procurer en France. Il existe bien quelques librairies spécialisées dans ce type d'ouvrages, la plupart étant située sur Paris (par exemple, la Librairie Paris-Recherche, située rue de Dunkerque), mais elles ne disposent pas toujours de l'ouvrage recherché.

Et voilà, c'est fini. Le mois prochain, vous retrouverez Juju (comment ça, OUF!?) pour de nouvelles aventures. Si vous voulez plus de renseignements ou si vous avez des idées, écrivez moi (avec votre numéro de téléphone SVP, je me vois mal répondre aux milliers de lettres qui vont sûrement affluer!).

Bye...

INDEX

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
Super Graf	n° 76, p. 28

Dossiers

CES 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
Demos	n° 91, p. 94
Devenir programmeur	n° 67, p. 74
Emulateurs	n° 78, p. 106
Gagner sa vie dans le 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
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 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. 80
Pilote d'essai sur PC	n° 78, p. 92
Les shoot-them-up	n° 76, p. 90
Simulations de combats navals	n° 89, p. 82
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

Abrams Battle Tank	n° 67, p. 44
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
Altered Beast	n° 71, p. 62
The Amazing Spiderman	n° 87, p. 59
The Apprentice	n° 82, p. 58
Atomic Robo-Kid	n° 84, p. 80
ATP	n° 90, p. 61
Awesome	n° 86, p. 56
Batman	n° 71, p. 60
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
Blood Money	n° 67, p. 40
The Blue Max	n° 84, p. 78
Booly	n° 91, 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
Castle Warrior	n° 68, p. 57
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 Master 2100	n° 71, p. 68
Chess Player 2150	n° 73, p. 60
Chicago 90	n° 68, p. 45
Chip's Challenge	n° 91, p. 60
Citadel	n° 70, p. 58
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
Datastorm	n° 69, p. 51
Days of Thunder	n° 83, p. 86
Devil Crush	n° 82, p. 66
Devil 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
Dynamite Dux	n° 70, p. 56
Dynasty Wars	n° 71, p. 56
E-Motion	n° 80, p. 54
Escape from the Planet of the Robot Monsters	n° 77, p. 50
ESS	n° 78, p. 58
Eswat	n° 75, p. 49
Extase	n° 83, p. 65
F19 Stealth Fighter	n° 79, p. 56
Fiendish Freddy's	n° 81, p. 70
Fighter Bomber	n° 71, p. 64
Final Fight	n° 75, p. 50
	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
F-15 Strikes Eagle II	n° 70, p. 51
Fred	n° 76, p. 55
Fright Night	n° 67, p. 50
Full Contact	n° 90, p. 57
Full Metal Planete	n° 76, p. 52
F29 Retaliator	n° 75, p. 59
	n° 79, p. 47
Genghis Khan	n° 86, p. 36
Ghostbusters II	n° 73, p. 70
Ghosts'n Goblins	n° 79, p. 50
Ghouls'n Ghosts	n° 73, p. 56
	n° 82, p. 56
Go Player	n° 90, p. 59
Gods	n° 90, p. 63
Gold of the Aztecs	n° 82, p. 55
Golden Axe	n° 77, p. 55
	n° 86, p. 48
Grand Prix 500 II	n° 88, p. 62
Grandzort	n° 80, p. 55
Great Courts	n° 70, p. 67
Great Courts II	n° 87, p. 53
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
Horror Zombies	n° 88, p. 56
Icarunner	n° 91, p. 55
Impossamole	n° 79, p. 60
Les Incorruptibles	n° 73, p. 72
Indiana Jones	n° 69, p. 52
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
Jaws	n° 69, p. 49
Jumping	n° 78, p. 72
Jupiter's Masterdrive	n° 86, p. 50
Kalaan	n° 79, p. 48
Kick Off	n° 68, p. 47
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
Krypton Egg	n° 68, p. 49
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
Märchen Maze	n° 88, p. 55
Mayday Squad	n° 67, p. 43

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
Microprose Soccer	n° 68, p. 46
Midnight Resistance	n° 82, p. 78
Midwinter	n° 76, p. 68
Midwinter II, Flames of Freedom	n° 89, p. 56
Mr Heli	n° 70, p. 52
M1 Abrams Tank Simulation	n° 78, p. 54
M1 Tank Platoon	n° 71, p. 58
Moonwalker	n° 83, p. 70
Mystic Defender	n° 80, p. 62
Navy Seals	n° 86, p. 52
New York Warriors	n° 84, p. 82
New Zealand Story	n° 69, p. 46
Nil, dieu vivant	n° 70, p. 48
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 Thunderbolt	n° 75, p. 51
Over the Net	n° 86, p. 38
Pang	n° 82, p. 60
Panza Kick Boxing	n° 84, p. 60
Paperboy	n° 70, p. 64
PC Globe	n° 74, p. 54
Permis de tuer	n° 69, p. 62
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
Populous Data Disk	n° 70, p. 47
The Power	n° 90, p. 65
Powermonger	n° 83, p. 82
P47	n° 76, p. 64
Prince of Persia	n° 84, p. 74
Project Firestart	n° 70, p. 49
Puzznic	n° 84, p. 96
Quadrel	n° 87, p. 55
Quartz	n° 74, p. 50
Raffles	n° 67, p. 56
Railroad Tycoon	n° 79, p. 62
Rainbow Islands	n° 69, p. 44
	n° 77, p. 61
Red Alert	n° 78, p. 56
Red Baron	n° 88, p. 53
Revenge of Shinobi	n° 81, p. 63
Rick Dangerous	n° 69, p. 47
Rick Dangerous II	n° 82, p. 74
Robocop	n° 64, p. 53
	n° 67, p. 41
Robocop 2	n° 86, p. 41
Rock'n Roll	n° 73, p. 51
Rush'n Attack	n° 70, p. 54
RVF Honda	n° 68, p. 44
Rygar	n° 80, p. 56
Saint Dragon	n° 83, p. 88
Sargon IV	n° 67, p. 53
Savage	n° 65, p. 56
	n° 69, p. 56
Shadow Dancer	n° 87, p. 54
Shadow of the Beast	n° 71, p. 74
Shadow of the Beast II	n° 82, p. 76
Shadow Warriors	n° 81, p. 76
Sherman M4	n° 75, p. 48
Shinobi	n° 71, p. 55
Shufflepuck Cafe	n° 71, p. 54
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	Fire King	n° 73, p. 144
Sliders	n° 84, p. 76	Hard Nova	n° 88, p. 107
Space Ace	n° 75, p. 54	Hero's Quest	n° 74, p. 114
Speedball II	n° 86, p. 42	Hound of Shadow	n° 73, p. 140
Spherical	n° 68, p. 48	Iceman	n° 79, p. 130
Spindizzy Worlds	n° 87, p. 60	The Immortal	n° 82, p. 132
Stormlord	n° 68, p. 53	Indiana Jones	
Strider	n° 83, p. 78	et la dernière croisade	n° 70, p. 130
The Strider	n° 70, p. 62	Infestation	n° 77, p. 97
Stunt Car	n° 70, p. 60	Iron Lord	n° 74, p. 116
SU-25 Soviet Attack Fighter	n° 83, p. 64	Journey	n° 68, p. 122
Super Monaco Grand Prix	n° 82, p. 72	Keef the Thief	n° 74, p. 117
Super Off Road	n° 84, p. 70	King Quest V	n° 88, p. 108
Super Volleyball	n° 82, p. 80	Kingdoms of England	n° 71, p. 138
Super Wonderboy in Monster Land	n° 73, p. 68	The Kristal	n° 68, p. 123
Superstar Soldier	n° 82, p. 52	Legend of Djel	n° 69, p. 112
Swap	n° 87, p. 62	Legend of Faerghail	n° 80, p. 110
Switchblade	n° 74, p. 56	The Lord of the Ring Vol.1	n° 88, p. 110
SWIV	n° 89, p. 59	Manhunter 2	n° 71, p. 136
Team Suzuki	n° 87, p. 56	Maupiti Island	n° 78, p. 116
Team Yankee	n° 87, p. 57	Megatraveller 1	n° 83, p. 150
Tennis Cup	n° 77, p. 48	Mokowe	n° 88, p. 112
Thunder Chopper	n° 69, p. 45	Murders in Space	n° 84, p. 152
Thunder Force III	n° 81, p. 58	Obitus	n° 89, p. 108
Thunderstrike	n° 80, p. 60	Operation Stealth	n° 80, p. 113
Tie Break	n° 79, p. 46	Ooze	n° 71, p. 140
Tiger Heli	n° 77, p. 58	Personal Nightmare	n° 69, p. 116
Tilt	n° 91, p. 52	Phantasy Star II	n° 84, p. 154
Time	n° 75, p. 55	Pirates	n° 70, p. 128
Toki	n° 88, p. 58	Prophecy	n° 68, p. 124
Tournament Golf	n° 89, p. 55	Quest for Glory II	n° 86, p. 106
Tower of Babel	n° 76, p. 70	Rings of Medusa	n° 80, p. 112
Toyota Celica	n° 86, p. 54	Rise of the Dragon	n° 89, p. 106
Triple Battle F1	n° 76, p. 61	Saga	n° 88, p. 112
3D Pool	n° 69, p. 50	Savage Empire	n° 87, p. 115
Turrican	n° 79, p. 53	Sdaw	n° 88, p. 112
Turrican II	n° 88, p. 51	Search for the King	n° 82, p. 134
Tusker	n° 75, p. 58	The Secret of Monkey Island	n° 82, p. 136
TV Sports Basketball	n° 77, p. 52	Shogun	n° 69, p. 114
Ufo	n° 73, p. 58	Space Quest III	n° 68, p. 120
Ultimate Ride	n° 84, p. 62	Space Quest IV	n° 90, p. 106
Unreal	n° 80, p. 52	Starflight	n° 76, p. 109
Vaxine	n° 87, p. 52	Starflight II	n° 77, p. 96
Venus	n° 81, p. 78	Star Vega	n° 78, p. 118
Verytex	n° 91, p. 57	Super Hydride	n° 83, p. 146
Vette	n° 74, p. 47	Sword of Vermilion	n° 88, p. 106
Vigilante	n° 68, p. 55	Swords of Twilight	n° 73, p. 142
Wall Street	n° 77, p. 53	Tangled Tales	n° 76, p. 108
Weird Dreams	n° 68, p. 51	The Third Courier	n° 80, p. 115
Welltris	n° 81, p. 61	Ultima VI	n° 78, p. 119
West Phaser	n° 71, p. 66	Les Voyageurs du temps	n° 70, p. 126
Wing Commander	n° 83, p. 76	Wizardry VI :	
Wings	n° 82, p. 68	Bane of the Cosmic Forge	n° 91, p. 104
Wolfpack	n° 80, p. 50	Wonderland	n° 86, p. 104
Wonder Boy III	n° 71, p. 76	Xenomorph	n° 79, p. 100
X-Out	n° 75, p. 52	Ys	n° 82, p. 138
Xybots	n° 69, p. 54		
Z-Out	n° 86, p. 46		

SOS Aventure

Bard's Tale III	n° 86, p. 109
B.A.T.	n° 74, p. 121
Battlemaster	n° 84, p. 156
Battle Tech II :	
Crescent 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
Champions of Kryn	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 Kryn	n° 91, p. 108
Dragonflight	n° 83, p. 152
Dragon Wars	n° 74, p. 154
Dragons Breath	n° 76, p. 110
Dragons of Flame	n° 75, p. 100
Drakidhen	n° 75, p. 96
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

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
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 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	du n° 68, p. 129
	au n° 74, p. 122

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

3D Construction Kit	Amiga	88	Jahangir Khan Squash	Amiga, ST	72
500 CC Motomanager	Amiga	71	Jetfighter II	PC	58
ADI Application anglais	ST, PC	44	Kengi	Amiga	76
Africa Korps	ST, Amiga	74	Lemmings	ST	68
Alcantor	ST	44	Leo	ST	40
Alien Dnig Lords	Amiga	110	MasterFinder	Mac	39
Analysoft	ST	95	Mega Phoenix	Amiga	80
Arabesque Pro	ST	91	Miami Chase	Amiga	78
Argonaut	Amiga	78	Nam	Amiga, ST	80
Amour-Geddon	Amiga	62	Operation Stealth: Secret Defense	PC	110
Augusta Golf	Super Famicom	90	Outzone	ST	76
Autodesk Animator	PC	62	Predator 2	Amiga, ST	73
Awesome	ST	74	Prehistorik	Amiga, ST	73
BAT	PC	111	Professional Page 2.0	Amiga	93
Big Business	PC	70	Publishing Partner Master 2.1	Amiga	93
Big Game Fishing	Amiga	72	Quest for Glory II	Amiga	111
Brat	Amiga	66	Quik and Silva	Amiga	56
Builderland	CPC	70	Search for the King	Amiga	110
Centurion, Defender of Rome	Amiga	104	Skull and Crossbones	ST, Amiga,	
Champion of the Raj	PC	106	CPC		71
Chuck Yeager's Trainer 2.0	Amiga	70	Spirit of Excalibur	PC, Amiga	110
Cohort: Fighting for Rome	ST	73	Stellar 7	Amiga	70
Das Boot	Amiga	78	Switchblade	Amiga	50
Didact English	ST, PC, Amiga	43	Switchblade II	ST, Amiga	80
Eco Phantom	Amiga	68	Tangram	PC	90
Encounter	Amiga	69	Timtel	PC	90
Eye of the Beholder	Amiga	111	Top Cat	Amiga, ST	74
F15 Strike Eagle II	Amiga	76	TV Sports Football	Nec PC Engine	69
F29 Retaliator	PC	59	Ultraman	Super Famicom	69
Ghost Battle	Amiga	53	Voyage à travers la France	ST	44
Gods	Amiga	71	Wardner	Megadrive	51
Golden Axe	PC	69	Wing Commander:		
Great Courts II	ST	68	Secret Missions II	PC	52
Heavyweight Champ	Sega	68	Wonderland	Amiga	111
Hero Quest	Amiga	107	Yogi Bear Friends		
Hole in One	Super Famicom	60	in the Greed Monster	Amiga	72
Hovertorce	Amiga	54	Zhodani Conspiracy (The)	ST	110
Hydra	ST, Amiga	73	Zork III	Amiga	111

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 72, 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 : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Délai d'expédition : 6 semaines.

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + jx + mble + joys. **Samuel COPIN**, 24, rue des Cormiers, 17600 Corme-Royal. Tél. : 46.94.40.87.

Vds jx pour CPC 464 K7 (de 20 à 65 F), cadeau. Vds Panza Kick Box : 200 F sur Atari ST. **Maxime LANGE**, rue des Chenelières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.

Incroyable vds CPC 464 (sans mon.) + câble Minitel + Amcha + bur. Amst. + jx, le tt : 1 000 F. **Cyrille LIBERMAN**, 29, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.69.05.

Vds CPC 464 + mono. + lect. disq. + souris + man. + jx + revues. Px : 1 500 F. **Jérôme NAGUI**, 13, Les Mas d'Audrey, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.75.34.

Vds CPC 6128 (sans mon.) + adapt. TV + 2 joy + câble K7 + magneto + 30 D7 (18 orig.). Px : 2 200 F. **Charles BRIAND**, Le Clos de Longrois, Le Plessis Grammoire. Tél. : 41.76.83.85.

Vds + Comment exploiter tes ressources et augmenter performances de votre Amstrad, 7 nos : 850 F. **Romuald SZYMIANSKI**, 33, rue des Acacias, 62301 Eley. Tél. : 21.78.86.40.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + man. + bte rang., le tt : 200 F. **Régis MULLER**, 12, rue Saint-Fiacre, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.46.51.40.

Eh ! Vds Amstrad 6128 avec 2 joys Superboard et Speedking, dbleur joy et bte rang. : 2 900 F. **Rubin TAL**, 65 bis, route de Rochelongue, résidence Chablis, villa D, 34300 Agde. Tél. : 67.21.26.14.

Vds CPC 464 mono + joys (Quick joys) + jx + dble cordon + revues, le tt sacrifié à 1 500 F. **Thierry WEBER**, avenue Raimu, La Benausse, bt A, 13014 Marseille. Tél. : 91.58.12.66.

Vds 6128 Plus mon. coul. + mble + disq. : 4 000 F. **Jérôme DUBOIS**, 64, route de Lorient, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.39.02.13.

Vds CPC 6128 + mon. mono. + disks + livres + mags + joy. Px : 2 800 F. **David GRIETTE**, 12, rue de Gourmay, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.87.25.

Vds CPC 6128 coul. + jx + kit tél. + util. + copieurs. Val. : 6 000 F, px à déb. **Benoît RITT**, 45, rue Jean-Jaurès, 59710 Ennevelin. Tél. : 20.59.50.71.

Vds jx pour CPC 6128 disq Rick Dangerous I et II, Justiciers, Barbères, Aventuriers. **Sylvain CHANNET**, Pouilly-les-Vignes, rue de Serre, 25115 Besançon. Tél. : 81.39.41.98.

Vds CPC 6128 + jx + 1 trait. det. **Charlie MILLOT**, 2, rue Paul-Eliard, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.55.87.

Stop affaire vds CPC 6128 + mon. coul. (TBE) + jx + D7 vier. + 2 joy + nbse revues + cordons + magneto : 1 800 F à déb. **Christophe LARINI**, 7, rue des Géraniums, 98000 Monte-Carlo. Tél. : 93.25.69.94.

Vds pour CPC lect. 5 1/4 dble face + sélec. A-B. P-F + cordon : 1 000 F. **Kuy Lim THONG**, 72, bid de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74.

Vds CPC 464 (clavier + monit. coul.) + jx TBE : 950 F, lect. disks + jx + revues TBE : 950 F, DMP 2160 : 1 000 F. **Gaetan DONO**, 6, rue des Sauges, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87 (ap. 18 h).

CPC 6128 mon. coul. + jx + 2 man. + 1 multi-prise + station : Tuner TV + radio-réveil : 4 500 F. **Laurent DEBURAUX**, 93, bid de la République, 76000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.37.08.

Vds mon. coul. 6128 (700 F) et magnét. Bétamax (500 F). **Alain**, 228, rue de Lille, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.18.85.

Vds jx CPC 6128 (Imposahole, Maxi Boursoe, L'Interprete, Blasteros, Indiana Jones 3) : 100 F pce. **Yoann CARIOU**, 73, rue Guy-Mocquet, 29132 Penmarc'h.

Vds CPC 6128 coul. + joys + monit. coul. + jx orig. + manuel : 3 500 F. **Aurélien PAOLI**, Mas de la source, 84360 Merindol. Tél. : 90.72.84.20.

Vds CPC 6128 + jx Orig. + nbse revues (Tilt, Gen4) + écran coul. + raccord TV : 2 900 F. **Laurent BAUDENS**, 183, avenue du Général-de-Gaulle, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.38.39.56.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx, le tt - de 6 mois. Px : 3 000 F. PS : nrx joys + manuel. **Philippe FANI**, 12, rue des Bruyères, 70130 Etuz. Tél. : 81.57.73.14.

Vds CPC 6128 coul. + imp. DMP 2160 + 50 disq + jx + manuels + housses + btes rang. Px : 5 000 F. **Marc WALOCH**, 12 bis, rue des Passeurs, 57190 Florange. Tél. : 82.57.02.73.

Util. pour CPC : trait. texte, gestion fichier, b. de données, le tt : 100 F. **Bernard GOURDON**, La Guinguette, 31390 Carbone. Tél. : 61.87.00.19.

Vds pour amstrad : Le Hacker, version 7.0 avec assembleur (250 F), magnétophone + jx (150 F). **Sylvain AUBINEAU**, 67, rue du Pontreau, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.07.72.

Vds CPC 464 mono. : 1 000 F. Vds jx orig. : 80 F (Batman, Pinball Magic, Wonderboy 2). **Grégory MOUCHON**, 543, rue du Milieu andres, 62340 Guines. Tél. : 21.82.27.15.

Vds CPC 464 mono. + lect. disq DD1 + adapt. TV + nbx jx : 2 000 F. **Jean-Marie Le ROCH**, 9, av. Charles-Gide, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.31.91.

Vds jx pour CPC 6128 : Crazy Cars 2 : 50 F, WEC Le Mans : 50 F, Justiciers : 80 F, Barbères : 80 F et autres. **Jérôme BURON**, 15, résidence « Le Clos », 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.

Vds CPC 464 coul. + nbx jx + housse clavier + joy + nbx revues spécialisées TBE : 1 500 F. **David HUGUET**, avenue de Caux, Gendarmerie, 34320 Roujan. Tél. : 67.24.76.00.

Urgent Vds CPC 464 coul. + nbx jx + joys. **Tarek MEHDI**, 16, rue Larivière Lefoulon, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.78.53.

Vds Amstrad 2086 HD 32 Mo VGA 14" hred + souris + Works + Windows + Deluxe Paint + jx. Px : 6 800 F. **Camille GUTHMANN**, 285, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.32.82.

Vds sur Amstrad : Tennis Cup : 110 F (disk) + Arkanoid : 50 F (K7) + joy et dble (160 F) ou le tt pour 280 F. **Pierre-Emmanuel BERNARD**, 113, rue de la Charantonne, 64600 Anglet. Tél. : 59.03.82.10.

Vds CPC 6128 coul. + jx (Golden Axe, Operation wolf) + cordon cass. + jx K7 + joy + revues + bte D7. Vendu : 3 300 F. **David BOUSSARD**, 11, rue de la Charantonne, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.30.71.

Vds pour CPC, lecteur 5 1/4 dble face + sélec. A-B. P-F : 1 000 F. Ach. livre Prog-o du Z80 R.Zaks. **Kuy Lim THONG**, 72, bid de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74.

Vds CPC 464 + lect. disq. + écr. coul. + 2 joys + dbleur + nbx magazines + nbx jx. Px : 2 200 F. **Pierre KRUTUL**, 9, square Fernand-Widal, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.22.70 (ap. 19 h).

Vds CPC 6128, DMP 2160, scanner, drive 5 1/4, 120 D7, 190 jx dt orig. K tel, 3 joy, meuble, val. : 10 000 F, cédé : 6 500 F. **Olivier FOURNIER**, La Piniade, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.88.05.

Vds CPC 6128 mon. couleur + jx + util. + 20 revues + livre prog. en assembleur. TBE : 2 900 F. **Bruno PONCE**, 20, rue des Anémones, 36130 Deols. Tél. : 54.35.13.65.

Vds 6128 coul. : 2 800 F, lect. 5 1/4 : 1 000 F, DMP 2000 : 1 000 F, nbx jx total : 4 600 F, cadeaux valeur 600 F. **Nicolas BRUNNER**, Clos de l'Ermitage, chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.75.98.

Vds CPC 464 TBE + mon. coul. + lect. disq + imprim. + nbx jx + joys + livres, le tt : 4 000 F ou séparément. **Pierre MAMERS**, X89, 7e Cie, Ecole Polytechnique, 91128 Palaiseau. Tél. : (16-1) 69.33.58.37.

CPC 6128 coul. + joy + jx + disco 7.0, urgent. Etat neuf, le tt : 2 200 F, merci (jx récents). **Bertrand LEGOFF**, 84, rue du Maréchal-Lyautey, 78100 saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.85.04.

Urgent vds CPC 464 mono + lect. disq + jx (K7) orig., le tt : 2 500 F. **Michaël JACQUELIN**, 68, rue du Clos Pierre-bise, appl n° 6, 45250 Briars. Tél. : 39.31.31.26.

Vds CPC 664 + écran coul. + nbx jx TBE : 2 500 F (à déb.), **Christophe GILOT**, 67, rue Pasteur, 59490 Somain. Tél. : 27.92.85.66.

Vds CPC 6128 + joys + util. + jx + copieur : 2 500 F + souris : 450 F + tuner : 550 F + DMP 2160 : 1 200 F, exc. état. **Sébastien CHARREIRE**, Lanau, 15260 Neuvéglise. Tél. : 71.23.56.49.

Vds CPC 6128 coul. + housse + nbx jx + revues + copieur. Vendu : 2 800 F. **Marco DE CONCINI**, 22, avenue Parmentier. Tél. : 43.57.87.40.

Vds CPC 6128 mon. coul. + jx + bte rang. Vendu : 2 500 F. **Thomas LEGRENZI**, 4, rue des Réservoirs, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.91.06.

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + nbx jx + joy + manuel et revues : 2 700 F. Vds aussi tuner TV + radio-réveil : 700 F. **Brice MONTAUBIN**, 51, route de la Cassette, 86580 Biard. Tél. : 49.58.45.04.

Salut ! Vds CPC 6128 avec deux joys + 38 jx (Exolon Savage), livre, 3 revues. Px : 2 300 F. **Julien VALERY**, 23, avenue Cornelle, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.51.26.

Vds CPC 6128 coul. + 1 joy + nbx jx + bte rang. (le tt : 3 990 F), à déb. **David DINE**, 28, rue Roger-Poullain, 27950 Saint-Marcel. Tél. : (16-1) 32.51.78.85.

CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + nbx jx + joys + livres + kit télécharg. + magnum. Px : 4 000 F. **Arnaud**

FOUGEROUSE, chemin de Colora, 69440 Mornant. Tél. : 78.44.15.05.

Vds 6128 coul. (2 ans) + bureau + tuner + bte + jx, le tt : 3 000 F. **Anthony DARRACO**, 22, rue Franklin, 11200 Lezignan-Corbières. Tél. : 68.27.25.90.

Vds CPC 6128 coul. + joys + jx (Captain Blood, Barbaban) : 3 200 F à déb. **Olivier TRYHEDEN**, 42, rue d'Hazebrouck, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.53.47.90.

Vds orig. pour 6128 : Multiplan + manuel : 450 F, Prince of Persia : 150 F, Klax : 120 F, Emotion : 120 F (avec notices). **Laurent FOUCAUT**, 31, rue des Iris, 62500 Saint-Martin-au-Laert. Tél. : 21.98.92.67.

Vds pour Amstrad, scanner Dart, val. : 800 F, vendu 600 F. **Grégory LENOIR**, route de Mirabel, 84110 Ville-dieu.

Vds CPC 6128 coul. + câble + joyst + btes rgt + manuel + revues + tuner TV + radio-réveil + nbx jx, le tt : 3 500 F. **Pascal PHEULPIN**, 20 bis, rue des Tulipes, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.24.34.

Vds CPC 6128, joy, nbx jx, cordon magnéto, écran coul., BE (2 000 F). **Louis DE CABISOLE**, Saint-Quentin la Poterie, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.16.32.

Vds CPC 6128 mon. coul. + nbx jx + revues + 2 joy, TBE. Px : 2 500 F. **Maurice COHEN**, 74, bid Robespierre, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.00.59.

Vds CPC 6128 coul. + man. + nbx jx : 2 700 F (à déb.). **Dayan**. Tél. : (16-1) 48.06.26.20.

Vds pour Amstrad écran mono. Faire offre. **Joseph JEHL**, 42260 Saint-Martin-la-Sauvété. Tél. : 77.62.20.35 (ap. 18 h).

Vds CPC 464 mono. + 45 jx + manuel + revues + 2 joys : 1 200 F. **Frédéric MONTE**, 2, rue Jean-Rostand, apt 366, 33320 Eysines. Tél. : 56.28.86.26.

Urgent ! Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx + joy + kit téléch. + câble + dbleur + util. 2160 + tableur : 3 800 F. **Samuel LE ROMANCIER**, 6, rue Franco Belge, Bt E, Groupe Eglise, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.22.85.

Urgent ! Vds pour CPC 6128, 20 jx originaux : AMC, Batman, Gumphip, Tarhan, etc. **Benoît SICRE**, 28, rue Fabre-d'Églantine, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.67.10.

Vds CPC 6128 coul. TBE + jx + magnum + disco + synté vocal franc. Px : 3 200 F. **Hugues BARBIER**, 4, rue Michéol, 71100 Châlons-sur-Saône. Tél. : 85.93.07.81 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 coul. TBE, tuner TV, réveil, bureau, nbx disq, bte de rt, revues, le tt : 3 400 F. **Fabien LE ROLLAND**, 85, rue de Neuville, 95610 Eragny. Tél. : (16-1) 34.64.90.56.

Vds CPC 6128 + joy + disks + util. : 1 700 F. **Tariq ASHRAF**, 30, rue Delambre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.40.71.

Vds livre pour Amstrad : montages, ext., et périph. du CPC. Px : 199 F, vendu : 99 F. **Fabien LENORMAND**, 16, bid de la Liberté, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 47.46.10.79.

Vds CPC 6128 coul. + MP3 TV + joy : 2 800 F. Vds CPC 464 + lect. DD1 + jx K7 + joy : 2 000 F, à déb. + nbx jx D7 : 2 200 F. **Christophe ANTOINE**, 22-26, rue des Carrières, 92150 suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.11.24.

Vds jx sur CPC 464 + une surprise à chaque achat. **Maxime LANGE**, rue des Chenelières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.

Vds CPC 464 + mon. coul. + adapt. TV + jx + livres + prg : 1 500 F. **Fabrice SOBLZAK**, 19, rue Gambetta, 59188 Saint-Aubert. Tél. : 27.37.25.06.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + 3 joys + pistolet Guntick + revues + bte de rgt : 3 000 F. **François CARON**, 72, avenue du Fayel, résidence Grand Large, 62630 Etaples. Tél. : 21.09.08.28 (18 h).

Vds CPC 6128 coul. + 1 man. + livres + util. + jx. Px : 3 500 F. **Xavier BASCOIT**, 45, rue des Claires, 26140 Saint-Rambert-d'Albon. Tél. : 75.31.17.79.

Vds CPC 6128 + écran coul. + souris (AMX 3 boutons) + joy + discur. + jx + revues : 3 000 F. **Fabien GARNIER**, 30, avenue Georges-Lévy, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.74.20.55.

CPC 6128 coul. nbx jx, lect. de K7, K7, 3 joys, câble, dbleur de joys, adapt. pentil, souris, housse, livres : 4 000 F. **Patrick**. Tél. : (16-1) 48.01.01.72.

CPC 464 mono. + K7 jx + util. Px : 1 000 F. **Céline RECHIA**, 8, rue de Bonnières, 78270 La Villeneuve. Tél. : (16-1) 30.93.32.46.

Vds jx orig. 6128 D7 : Strider 2, Ghoul's n Ghost, Vainqueurs : 110 F, Saga : 200 F, Shinobi, Permis de tuer : 150 F. **Benoît GLOAGUEN**, Tremillec Plomeur, 29120 Pont-L'Abbée. Tél. : 98.82.00.32.

Vds Amstrad 100 % (revue) : 18 F l'unité, vds jx et éduc. orig. **Lionel RICROT**, 1, rue Vincent-Van-Gogh, 37230 Fondettes.

Urgent ! vds cause déménagement CPC 464 coul. + jx + revues + manuel, le tt BE : 1 300 F. **Samuel BARNABAS**, 5, rue des Acacias, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.59.91.

Vds 6128, 66 jx, Joy, Cobra, mble radio, tuner TV, Amstrad + bte D7 + impr. DMP 2160, 2 rouleaux neufs, px : 3 500 F. **Laurent DESCOLONGES**, 8, rue Albert-Bayet, 75013 Paris.

CPC 464 coul. + 2 joys, nbse revues + jx, câble liaison AMCharge, livre Basic, le tt TBE. **Nicolas GAUDILLAT**, 36, rue de la Pairoisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.14.44.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 50 jx orig. + nbx journaux (Tit, Gen4) + joy, le tt état neuf : 2 800 F. **Laurent BAUDENS**, 183, avenue du Général-de-Gaulle, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.38.39.56.

Vds Amstrad 2086 HD 30 Mo VGA coul. + lect. ext. + scanner + Epsos LQ500 + nbx log. (PAO, SGBD, jx) : 12 000 F. **Pierre JACQUET**, 36, avenue Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 72.72.09.79.

Vds CPC 6128 + imp. DMP 2160 + ram, pap. + tuner TV + jx + 3 man. + ouvrages + radio, px exceptionnel ! **Arnaud (Josiane) COHEN**, 4, rue Jules-Georges, 92000 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.39.92.86.

Vds CPCPC 464 coul. + 3 joys + divers progr. (orig.) + impr. + nbse revues, le tt 2 300 F à déb. **Laurent LOYER**, route de Montaren, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.24.17.

Vds CPC 6128 TBE + jx + livres util. + éduc. Px à déb. **Antoine CABARET**, 96, rue de Pierrefitte, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.72.60.39.

Vds CPC 6128 TBE + jx + 1 man. + mag. + bte rang. : 1 999 F. Ecrivez seulement. **Roch GIRAUD**, 3, bid Edouard-Rey, 38000 Grenoble.

Vds CPC 6128 coul. + jx, le tt (TBE) : 2 800 F. **Catherine DAIN**, 9, bid de l'Europe, 28100 Dreux. Tél. : 37.46.14.61.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx : 1 900 F (TBE). **Mathieu HUE**, 26, rue A-Conte, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.18.80.

Vds CPC 6128 coul. TBE, nbx jx, doubl. manuels, revues : 2 500 F. **Gilles DEMARLY**, 18 bis, place du Général-de-Gaulle, 78580 Maule. Tél. : (16-1) 30.90.64.27.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + 2 man. + util. + bureau + phaser + cray. opt., le tt en TBE : 2 400 F. **Fabien** : (16-1) 45.32.48.44.

Vds CPC 464 (BE) mono, catalogues pro. : 700 F à déb. **Marc SEMPERE**, 2, résidence Chantemerle, apt 28, 33170 Gradignan. Tél. : 56.75.11.63 (ap. 17 h).

Vds CPC 6128 coul. + jx + filtre écran. Px : 1 700 F. **Pascal DEVILLARD**, 99, avenue du Général-Lacour, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.35.15.

Vds CPC 6128 coul. + manuels + joy + nbx jx + mag. : 2 200 F. **Bernard BRETON**, 2, rés. Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.20.16.

Urgent vds CPCPC 6128 + impr. DMP 2000 : 3 000 F / **Fabrice COLIN**, 2, rue des Pointus, cité du Colonel-Fabien, apt 2, B89, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.11.07.40.

Vds CPC 464 coul. TBE + lect. disq + nbx jx et revues. Px : 2 800 F. **Christophe RISSÉ**, rue du Château-d'Eau, 57220 Zimming. Tél. : 87.90.32.36 (tél. bureau (16-1) 69.26.49.08).

Vds CPC 464 + mon. coul. + lect. DD1 + 9 disks (nbx jx) et 18 vier. + 24 K7 + revues + housses + livres : 3 000 F. **Philippe TASSIN**, 10, square des Dimes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.11.00.

Vds CPC 6128 TBE + joys + jx orig. + housses + multiface 2 + revues. Px : 2 500 F. **Grégory GOLDBERG**, 18, allée du Cléau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.35.83.

Vds CPC 464 + mon. + jx + bouquins, TBE. Px env. 600 F (à déb.). **David DOUMOS**, 3, impasse des Myosotis, 14470 Courseulles-sur-Mer. Tél. : 31.37.50.34.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (Shinobi, Strider, T. Ninja, Monde des merveilles, Justiciers + 2 joys + mags + DK vierges. Px : 2 000 F. **David CARTERON**, 68, avenue de Saxe, 69003 Lyon. Tél. : 78.95.30.52.

Urgent ! Vds CPC 464 + mon. coul. + jx + joys + manuel + music prog. Px : 1 500 F à déb. **Salut à Tilt**. **William DE LAGRANGE**, Carrières-s

Vds CPC 6128 coul. + radio-réveil + tuner TV + nbx jx à 3 000 F. Eddie COILLARD, 15, rue Vaccares, 01800 Meximieux. Tél. : 74.61.36.18.

Urgent vds CPC 464 coul. + joy + jx (50 env.). Px : 1 600 F à déb. Tarek MEHDI, 16, rue Larivière Lefouillon, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.78.53.

Vds CPC 6128 coul. + 88 jx + un joy, le tt : 2 900 F Yann ESPOSITO, rue Fanouris, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.40.03.96.

CPC 464 + computer + 4 disc + manuel et mble : 2 500 F, sacrifié cause départ. Philippe NICOLAI, 4, rue Raoul-Lesueur, « Le Velodrome », 06000 Nice. Tél. : 93.62.34.96.

Vds CPC 6128 coul. + impr. + 2e lect. 5 1/4 + nbx log. (jx, util., éduc.), TBE. Olivier DURAN, 13, allée du Muguet, 51450 Bétheny. Tél. : 26.07.32.10.

Vds K7 Amstrad neuves avec not. : 30 F pce + La solution : 200 F neuf + Iron Lord Disk : 100 F neuf + disk : 50 F. Christian COUILLIER, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Pontigny. Tél. : (16-1) 60.85.53.58.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + joy Cobra + range disk, le tt : 1 900 F Mathieu PERROT, 20, avenue Eugène-Courcel, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.85.20.57.

Vds lect. 5 1/4 pour CPC : 800 F + jx et livres et magazines. Imp. 1200 pour Atari ou Amiga : 700 F. I-Long LOU, 27, rue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.16.94.

Vds CPC 6128 coul. + 60 jx + discology 5 1/4 + gestions + man. + manuel : 3 000 F à déb. Loïc SOULIN, 21, rue de Corbie, 80720 Lamotte Warlusée. Tél. : 22.42.30.68.

Vds CPC 6128 mono. + adapt. TV coul. + 2 nbx log. Px exceptionnel : 1 000 F. François QUEINNEC, 195, rue de Charanton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.11.17.

Vds CPC 464 coul. + mon. mono. + adapt. TV + jx + livres + prog. : 1 500 F. Fabrice SOBCCZ, 19, rue Gambetta, 59189 Saint-Aubert. Tél. : 27.37.25.06.

CPC 464 écran mono. (état neuf) + joys + jx + manuel, le tt : 800 F à déb. Benoît GODET-TASCHER, 86, rue Jules-Ferry, résidence du Jeu de Paume, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.08.51.07.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 80 jx + joy (TBE, peu servi). Px : 2 100 F. Arnel NEVEUX, 58, rue des Galleries, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.66.22 (ap. 19 h).

Vds CPC 6128 coul. + 120 jx + lect. et cordon K7 + manuel + 1 joy. le tt : 3 000 F. Christian DE LOZZO, 11, rte de Cernearrieu, 31700 Blagnac. Tél. : 61.30.45.21.

Vds jx orig. Amstrad K7 et DK ou éch. ctre cart. Megadrive + vds mon. coul. CTM 644. Hervé MASSON, 49, rue de la Pierre de Malte, 16270 Roumazières-Loubert.

Vds CPC 6128 coul. + imp. DMP1 + créa. opt. + joys + 150 jx et util. + Gunstgk + DK vier. + revues + CAO + btes : 3 500 F. Fabrice CAUDAL, 28, rue Maurice-Bertheaux, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.52.27.37.

Urgent ! vds CPC 6128 coul. + nbx jx + DMP 2160 (rve) + Textomat + 1 joy, vente sép. poss. : 3 800 F (à déb.). Samuel LE ROMANCER, 8, rue Franco Belge, bte Groupe Eglise, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.22.85.

Vds pour CPC 6128 : compils : jx, éduc., util., impr., D. vierge, cray. opt. : proposer px même si bas. Dominique GRENIER, 18 bis, avenue de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.

Vds imp. Amstrad DMP 2000 peu servie. Px à déb. Guy BARNARD, 49 bis, avenue Bollée, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.49.75.

Vds CPC 464 coul. + lect. disk + impr. + nbx jx + livres + 2 joys. Le tt : 4 000 F ou séparément. Pierre MAMERS, X89, 7e Cie, Ecole Polytechnique, 91128 Palaiseau Cedex. Tél. : (16-1) 69.33.58.37.

Vds CPC 6128 coul. 1985 + 45 jx + un tableau + copieur et orig. : 3 200 F. Xavier DUMORTIER, 5 bis, lot. Les Jouvennes, 13330 Peilissanne. Tél. : 90.55.12.13.

Vds CPC 6128 + mon. coul. : 800 F (au plus bas : 500 F). Grégory MALHERBE, 50, bd Lefebvre, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.22.59.

Vds CPC 6128 + 65 jx + tuner + D7 autonet. + revues. Px : 3 000 F (à déb.). Jean RONA, 5, rue des Fauvettes, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez. Tél. : 51.54.36.36 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 coul. + 3 joy + jx + pistolet : 3 000 F. Poss. vite séparée. François CARON, 72, avenue du Fayel, résidence Grand Large, 62630 Etaples. Tél. : 21.09.08.28 (ap. 18 h 30).

Salut ! Vds Kick Off 2 sur CPC 6128 : 120 F. Gilles BRETTON, 23, allée des Platanes, 94700 Maisons-alfort. Tél. : (16-1) 48.93.68.82.

Vds D7 orig. pour CPC 6128 (Prince of Persia) + compils à px bas. Poss. ; éch. ctre jx d'aventure. Fabien LAMBERT, 39, faubourg de la Baratte, 58000 Nevers.

CPC 6128 coul. + tuner TV + nbx jx (Gazza-Hard, Drivin, etc.) + 3 joy + log. de des. + trait. de ta. 1 Px : 3 500 F. Da-

vid LE DORTZ, 6, rue Pierre-et-Marie-Curie, 77400 La-gny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.30.33.45.

Vds CPC 464 mono. + 44 jx + 2 joys + mags + manuel, le tt : 1 200 F. Frédéric MONGE, 2, rue Jean-Rostand, appt 366, 33329 Eysines. Tél. : 56.28.86.26.

Vds CPC 6128 mono. + nbx jx + mon. coul. : 2 200 F. K7, px à déb. Guillaume MOYSAN, 35, rue Navier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.65.29.

Vds jx orig. pour CPC 6128 : Worldgames, Wintergames, CaliforniaGames : 150 F l'un. Trivial Pursuit : 200 F. Patricia AUBERT, 229, rue Queue de Renard, 76480 Yainville. Tél. : 35.37.97.79 (ap. 19 h).

APPLE

Vds 2C Peritel + souris + man. + nbx jx. et utilit. 1 000 F. (frais compris). Frédéric LEGRAND, 4, avenue de la Baylle, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.52.19.

Vds IIGS coul. + 1.2 Mo + 2 x 3.5 + 1.5 1/4. 7 000 F souris IIE (C) + carte 600 F : Turbo Mouse IIC ou Mac 500 F. Christian LI, 62, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.47.47.23.

Vds Apple IIC mon. monoc. 1 Nbx jx. + valise reang. + souris + joy. + nbx utilit. Etat neuf px : 2 300 F. Jean-François CHARDON, 317, les Rosières, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.03.81.

Vds Hélico RC Hirobo complet avec RC FF7-Futaba. Ech. poss. contre A2500 ou Mac. Joachim BERGOT, 64330 Garlin.

Vds 2E + écran (C) + souris + 15 DK + manuels : 2 500 F. écran coul. seul pour PC, ST : 1 300 F. Emmanuel ROBERT, 25, rue André-Bollier, 94100, St-Maur. Tél. : (16-1) 42.83.49.52.

Vds 2C + écran vert + Joy + souris + jx. + magazines, le tt : 2 000 F + prise util. Etat neuf px : 2 300 F. Jean-François CHARDON, 317, les Rosières, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.03.81.

Vds Apple II C + Mon. mono. + unité C à réviser + souris + Joy + Disks 500 F. Jérôme DIETLIN, 30, rue Desaix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.01.64 (entre 18 et 20 h).

Vds Apple 2C + Mon. mono + image writer 2 (super) + souris + carte chat mauve + sac transport + jx. + util. + docs : 3 500 F. Sébastien DEGUJY, 18, rue de Champfleury, 63960 Veyre Monton. Tél. : 73.69.64.61.

Vds 2C + impr. + Nbx Logs TBE 2 500 F. Sylvain COHEN, 4, chemin de Surville Nord, 13510 Euguilles. Tél. : 42.92.83.26.

Vds 2C Peri. + souris + man. jx. et util. tt genres 1 500 F à déb. Frédéric LEGRAND, 4, av. de la Baylle, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.52.19.

Vds 2C, jx., Joy, moni. mono, 2^e lect., docs + utilit., souris, voir le tt 4 000 F. Mathieu PETERS, chemin du Braou, 13390 Auril. Tél. : 42.04.35.26, (après 18 h 30).

Vds scanner Thunderscan pour Apple 2 (image writer) pour digitaliser neuf 800 F lect. 3^e 1 000 F. Gérard KARENTY, 146, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.75.03.

ATARI

Vds 520 STF dble face + mon. coul. + logs : Rocket Ranger, FM Melod Maker : 3 500 F (joys compris). Alexandre PACTAT, 13, rue du Général Binger, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.68.23.

Vds sur Atari 47 jx orig. Px : de 60 à 150 F + GFA Basic 3, 5-Stos et interprète C. Jean-Pierre POUILHE, 83, rue d'Alsace, 92110 Cligny. Tél. : (16-1) 42.70.05.89.

Vds Atari 1040 STE + mon. coul. SC185 + nbx jx + livres (tout ss embal. d'orig. gar. 1 an. Vdu : 500 F. Réza ACK-BARATY, 116, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.90.04.

Vds 520 STE gonflé à un Mega + péri. + souris + init. à l'assembleur + 20 D7 (jx + util.) : 2 200 F. Frédéric MARGOT-TEAU, 10, cité St-Exupéry, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.38.09.58.

1040 STF + joys + 50 disks + 20 ST Mag. + 20 Atari Mag. + 7 livres Micr. application + SC 1425 : 4 800 F. Laurent GITTON, 95b, av. Henri-Barbusse, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.31.83.

Vds 520 STF + souris + câble + doc. + manuels + util. + 60 discs ss em. : 2 500 F. David SOETENS, 79, av. Général-de-Gaulle, 13580 La Fare. Tél. : 90.42.42.71.

Vds STF 520 + nbx jx (P of Percia, Panza) + util. (GFA De-lux) + joys le tt : 2 850 F TTC. Brice CHAMPETIER DE RIBES, 5, avenue Jean-Mermoz, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.90.87.

Vds 520 STF dble face + nbx jx : 2 200 F à déb. Vds écran VGA coul. : 1 000 F. Ach. A. 500 + jx. Gilbert OKARO, 55, route de St-Germain, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.02.83.

Atari 1040 STE vds revues Tit, ST Mag., Atari Mag., micro,

joys, Gen 4. Vds Démos et liste s/dém. Thierry GULBERT, Résidence Sanction, Bât. 1, Appt. 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.

Vds 520 STF coul. + man. + jx + émou. PC + multiplan + éduc. + bureau : 4 500 F (déb.). Département 60 et 27. Grégory SAVINA, 14 bis, rue Emile-Deschamps, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : (16-1) 44.49.24.22.

Vds 1040 STF + moni. coul. 1224 + imp. Panasonic Kx - P1180 + matos + nbx log. Px : 6 500 F. Grégory ROSENBERG, BP 25, 145, Grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.83.62.

Vds orig. pour ST : Iron Lord, Powermonger, Starray, Thblade, Dble Dragon, Gold Of the America : 100 F l'1. Nicolas BRONARD, Impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.

Vds 520 STF DF + ext. 512 K + péri + jx : le tt TBE : 2 200 F ou 3 800 F avec mon. coul. Atari 1425. Jérôme ROUX, 24, av. Beau Site, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.12.48.

Vds orig. pour ST : 100 F pce : Fire & Forget + 2 Gunship, Maupit Island, Midwinter, Lotus Esprit, Ess. François CHARRON, 41, rue de Champommiers, 79000 Niort. Tél. : 48.24.32.39 (ap. 18 h).

Vds méthode d'apprentissage de l'assembleur ST pour déb. Demandez une doc. Cédric JAVAU, 82, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.21.05 (ap. 20 h).

Unique ! 520 STF 1 Mo + SC 1224 + souris + câbles + Pack GFA + nbx (rix, jx, util.) + revues : ens. en part. état px : 3 600 F. Brice Pérée, 2, rue de Mantelay, 10600 Saint-Lyé. Tél. : 25.76.52.48.

Vds Atari STF 520 + moni. Philips CM 8801 + BCP hits (Turmcin 2, Kick Off) + 2 joys Speeding + rallonge + souris : 3 800 F. Samuel HALFON, 8, rue du Cimetière, 95680 Montigny. Tél. : (16-1) 34.16.14.55.

Vds pr ST : orig. F16 combat Pilot, Millennium 2.2, Carrier Command, Bard Tale III : 100 F. Skifox : 50 F. Pascal VANOVERFELD, 3, rue des Robiniers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.39.48.

Vds orig. sur ST/E : 50 F. Vds CD portable Philips 500 F. Cher. Prg. Midi et sons pour Kawai K1 ou édité. Eric TRAPPY, Leymarie, 24330 Saint-Laurent-sur-Manoire. Tél. : 53.04.27.21.

Vds orig. pour ST : 700 F pce captive, Elvira, Exploraz, etc. Marc BEIGBEDER, 42, rue des Vignes, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.63.13.33.

Vds or. ST : Ninja Warriors : 130 F. Tie-Break : 100 F. Grand px : 500 F. 2 150 F. Silkwood : 100 F. Bio Challenge : 85 F. Gilles Arbellot, 5, Lisière-du-Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.03.94.

Vds jx orig. Atari ST : Bat, Explora 3, Elvira, Maupit Island, Krystal, Nevermind : 100 F à 150 F. Gilles ORTEGA, La Jalouise, 50340 Flamanville. Tél. : 33.04.14.41.

Vds 520 STE 1 Mo 1 an + écran coul. + joys souris, livren, nbx util. et jx émou. Mono et PC : 4 700 F. Alain DOYEN, 8, rue de l'Aigle, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.89.00.12.

Vds orig. pour STE : Flood : 150 F. Narco Police : 150 F. Power Monger : 150 F. Austerlitz : 100 F. Ferrari formule 1 : 100 F. Fabrice STRYSAKOWSKI, 24, rue des Glaieuls, 62119 Douges.

Vds 520 STF dble face + mon. coul. + joys + log. orig. : 3 500 F : Rocket Ranger, FM Melody Maker. Alexandre PACTAT, 13, rue Général Binger, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.68.23.

Vds 520 STE encore ss gar. + joy + nbx disks + Freeboot + moni. Atari SC 1224 px : 4 000 F. Pascal PRUDENT, 3, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.24.73.

Vds Atari XE + 2 joys + clavier + lect. K7 + nbx jx : 1 200 F (val. : 3 000 F). Fabien PARIOLLEAU, 42, av. de Joyeuse, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.02.04.

Vds ouvrage Weka (3 classeurs, 9 compléments) sur Atari 600 F. Mécanique lect. Disq DF 3 1/2 : 400 F. Patrice. Tél. : (16-1) 60.11.50.37.

Vds 520 STF + moni. SC 1425 + souris + 2 joys + revues + 10 jx + disk de langage ST : 3 500 F. Vincent PASCUAL, 3, rue Sauge, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.32.89.

Musique j? Solution : STE 4 Mo + SC 1425 + Synthé pss 790 + ST Replay 8 (le tt gar. : 12 922) : 9 000 F à déb. Olivier DEPLIN, La Giletterie, 89150 Fouchères. Tél. : 86.88.54.29.

Chaos Strikes Back Op. Stealth, Explora 2, Kickboxing : 150 F bureau et cher. Gunship moi de 100 F. Yann GOUÉLIBO, 3, Square Abbé Maillet, 92360 Meudon-La-Forêt. Tél. : (16-1) 46.31.80.47.

Vds 520 STE TBE, ss gar. + 20 orig. (Falcon, F-29, Retailator, Pang, Powermonger, Playermanager) : 2 600 F. Florent GUILBERT, 20, rue Albert-Salmon, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.39.07.13.

Vds 1040 ST + écran HD, impr. Epson LQ 500 neuve Su-

per charger ST à déb. Henry DURANTON, 21, av. Tourville, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.09.38 (ap 20 h).

Vds ST orig. Ironlord : 100 F D. Dragon 2 : 70 F. Indy, Arc : 20 F. Promo Cosmotank Gamsboy : 90 F. Ach. Doc de Spedball : 30 F. Romain ROUSSEL, 20, rue des Cloys, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.76.01.

Vds clavier Atari 520 ST DF + souris + 2 man. + housse protec + disc vier. + jx + tapis souris : 2 500 F. Frédéric LEBOEUF, 32, rue Georges-Trepeuch, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.44.14.

Log. jx pour 520 ST à moitié px neuf emb. d'orig. Liste sur demande. Yanik BAUCHE, 107, 109, rue du Marché Leclerc, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 48.86.97.96.

Salut ! Vds jx sur Atari STF/STE écrite ou télé. Mathieu LEMARECHAL, 5, rue Stanislas-Banco, 95400 Arrouville-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52.

Vds cart. Ultimate Ripper TBE Ach. : 790 F. David : 500 F (avec facture) à saisir sur ST (déb. 90). Vdu MARSILY, 14, av. Danièle-Casanova, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.95.26.

Vds 520 STE + SC 1425, très peu servi (01/90) + joys + souris + jx + mags. : 4 390 F. Sébastien LE CORRE, 42, av. du Cdt Barré, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.21.02.06.

Vds jx ST F-16 + F-19 + music Master Sans la carte MV - 16 : 500 F. Rour Graph + Son GFA val. : 350 F. vdu : 200 F. Lucien JAVOLOYES, 8, place André-Malraux, 63200 Riom. Tél. : 73.38.90.73.

Vds 1040 STE (déb. 90) + imp. Cilizen 120 D + logs jx/util. + souris le tt : 7 500 F ss gar. (jams utilisé). Guilhem VILLARD, 21, rue Leroux, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.00.43.77.

Vds 520 STF + mon SC 1425 + jx orig. : 3 000 F. le tt (sép. : 1 800 F. le ST et 1 500 F le moni.). Adrien GUICHARD, 11, rue Stanislas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.48.65.50.

Vds 520 STE A 1 Mega + jx + souris : 300 F. Gérard NOTIN, 36, rue de Coulommies, 77860 Quincy-Voisins. Tél. : (16-1) 60.04.63.78.

Vds 1040 ST + Freeboot + 100 disks (jx et util.) + joys + revues + câble péri. : le tt TBE (1 an) : 2 500 F. Renaud RICHERT, 61, Cité Reineite, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.88.35.

Vds STF 2 Mega : 2 900 F. DD. Megaflex 30 : 2 700 F (charge) cart. Forget - Me - Clock : 200 F. Noisy le Grand. Tél. : (16-1) 43.03.42.37 (ap. 17 h).

Vds pour ST : logs (Tennis Cup, Operation Stealth, Jinxter etc.) px à déb. Vincent GUERIN, 17, av. Henri-Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.03.22.

Vds pour ST jx : Midnight Resistance, Shadon Warriors, Narc, Dynamite Dux, Monty Pilthoin, Thunderbolt à 100 F. Damien GÉVAUDAN, 1295 av. du Duc de l'Orge, 33127 Saint-Pierre-d'Ilac. Tél. : 56.21.61.72.

Vds 1040 STF TBE (1 an) + Digital. Master-Sound + Routines ass. GFA, Stos + nbx jx, px : 3 500 F. Alain DROUSSE, 26, rue du Portreau, 79130 Aazy-sur-Thouet. Tél. : 49.95.37.55.

Vds souris d'occasion 520 : 80 F. Jx ps cher + 1 vieux joys : 50 F. Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds 1040 STE + mon. SC 1425 ss gar. Px à déb. Vds orig. : Projectyle, D-29 : 200 F sur ST. Arnaud MINET, 9, av. de Villepreux, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.06.73.

Vds imprimante Nec P2200, TBE, 360 DPI, 24 aig. Px à déb. Urgent ! Ch. corresp. ST, env. list. Dominique KRAUS, 16, rue Victor-Hugo, 57350 Stiring-Wendel.

Vds 1040 STE + mon. coul. + 2e Drive (DF) + 2 joy + nbx jx avec btes rang. et 2 rallonges : 4 500 F. Stéphane NGUYEN VAN BAU, 158, rue Lenain de Tillemont, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.36.69.

Vous cherchez des contacts près de chez vous ? des Milliers d'Ataristes en France, liste contre 3 X 2,30. Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.

Vds 520 STF + souris + câble + joy + nbx jx : 2 000 F. David DUGARO, 137, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.40.78.

Vds 520 STE (déb. 89) + très nbx jx + joys + tapis souris le tt TBE : 2 500 F. Timothé SAUTTER, 14, rue Chomel, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.18.57.

Vds 1040 ST + SM 124 : 3 200 F. NEC P6 : 24 aiguille : 3 000 F. Epson LQ 500 : 2 000 F. Synthé Yamaha, PSS 790 + Pro 24 : 1 900 F. Yann LE COROLLER, 13, place d'Aligre, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.45.25.

Vds nbx jx sur Lyon pour STF DF F-29, Captive, Falcon, Space, Ace, Spectrum 512, GFA 3.0 Moité px. Christophe GRENIER, 48, rue Dean-Jaurès, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.54.51.35.

Vds 520 STF + tapis + souris + bte rang. + joys Dè - 1 800 F. Avec mon. coul. : 3 300 F. Elisabeth FONTAINE, 28, bd Hôtel-de-Ville, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.27.83.

PETITES ANNONCES

520 STE + souris, nbx jx orig., 2 man., manuel Basic, TB Etat (Noël 89) val. : 6 000 F, vd. : 2 900 F. Stéphane GABRIEL, 13, rue Victor-Hugo, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (61-1) 45.28.02.36.

Vds 520 STE TBE + nbx log. 2 500 F, vds Ferrari Formula one (simul. voiture) : 100 F. Thierry KARSENI, 11, rue Jules-César, 13005 Marseille. Tél. : 91.48.53.05.

Vds 520 STF + moni. mono. + lect. ext. + nbx orig. + câble péri. Le tt : 3 800 F. Laurent SALVATORI, 11, rue Jules-César, 13005 Marseille. Tél. : 91.48.53.05.

Vds jx ST (Budg Fami, Ulti Ride, 1 compl. Mongepower, Falcon Mission, F-19) : 100 F chac. Pack 20 jx : 500 F. Didier, 69, av. Charles-Gide, 94270 Le K-B. Tél. : (61-1) 46.70.59.70.

Vds 520 STF + moni. coul. + lect. ext. + 200 log. + joys + souris le tt en TBE. Toad PUTTERMELECH, 6, rue du Trou Patrix, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (61-1) 60.89.24.49.

Vds 520 STF + Freeboot + disks + souris + disk auto nettoyant + câble Midi + jx. P.x : 2 300 F. David DUBOIS, 16, rue Broussais, 75014 Paris. Tél. : (61-1) 43.20.79.97.

Vds nbx jx éduc. util. sur ST choix Large. P.x intéressant. Annonce sérieuse. A bientôt. André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.

Vds jx ST : Populous : 100 F. Operation Thunderbolt : 150 F. Rally Cross : 100 F. Altered Beast : 100 F. Jean-Philippe ROUVIERE, 13, résidence Campanon, rue Roger-Chaumont, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.70.56.

Vds 9 jx ST dont Silent S. IGunship, Falcon Sherman M4 Les Voyages de Tps : 100 à 150 F (btes + not.). Philippe COLLUOT, 127, av. Gnal-de-Gaulle, 94320 Thiais. Tél. : (61-1) 45.60.94.27.

520 STF (1 Mo) + ST Remolay + Vid ST+Miximage + câble nuli+logs + Freeboot : le tt : 3 500 F. Jean-Denis ALVES, 4, rue Maisant. Tél. : (61-1) 45.34.48.36 (ap. 20 h).

Ach. Kit : MK 14, même en panna, peut importe le px ! Vds pour STE : Handcopier, Bi-Tos, MV 16, Don Crs Asm 68000, Egildo BASSO, 114, rue Jean-Frivot, B-6180 Courcelles. Tél. : 19.32.71.45.65.23.

Vds jx orig. sur STE : F-19, op. Stealth (populous + Sim City) : 150 F. Joe J. Ch. Flight Sim 2 : C-A MICRON, 5, rue des Bleuets, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (61-1) 30.43.57.94.

Mega ST 4 + Moni. SM124 + Swiat 24 + log. Vente séparée poss. Rég. Marseille. Georges SAVARINO, 129, rue du Commandant Rolland, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.61.53.

Vds orig. à partir de 50 F + liste grat. sur demande. Rép. ultra rapide. Jean-Claude MASSET, 6, rue Henri-Dunant, 91100 Evry. Tél. : (61-1) 69.91.02.97.

Vds pr ST : Xén 2, Ghostbusters 2, Chicago 90 : 100 F. Foul Métal Planète (dble Ice) : 150 F. Falcon, Midwinter : 200 F. Colin DELACROIX, 58, rue des Prés, 95530 La Frette. Tél. : (61-1) 39.78.16.78.

Vds 520 ST + Ext 512 Ko + man. + souris + 300 jx + util. + 2* lect. ext. : px : 4 500 F. Christian LEREUIL, 3, impasse du Colonel Rozanoff, 91220 Breigny-sur-Orge. Tél. : (61-1) 69.88.09.58.

Sur STF Ivanhoé : 100 F, Geminiwings : 100 F, Thunderblade : 100 F, orig. sur Amiga Kick Off 2 : 100 F. Steve FOUCHET, Chez M. Biziaqui, Cité du Nord, Bât. B, Appt. 242, rue Emmanuel Vinson, 93700 Drancy. Tél. : (61-1) 48.95.19.55.

Atari 130XE + lect. K7 + jx + 2 cart. + joys : 1 000 F. Nicole NAXOS, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (61-1) 64.48.49.66.

Vds 49 orig. pour ST : 100 F l'un : Bat, Sherman, Loom, Damocles, Prince of P, Populous. Daniel DELAPIERRE, 61, rue Jean-Moulin, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.01.39 (ap. 20 h).

Vds pour 520 ST NB jx orig. : Speedball 2, Kick Off 2, Imortal, Indy Av, Captive, DM et Chaos, etc. Bricc PERIN, 94 bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (61-1) 43.54.72.94.

Vds sur ST : Scanner Img-Scan : 650 F, Elvira : 200 F, The Kristal : 200 F, Vs pouvez faire d'autres offres. Olivier RATAJCZAK, 15, rue Placide-Lefebvre, 59252 Marquette-en-Ostrevant.

Vds compil. Omikron 68000 + 68881 : 250 F pour ST (Urgent). Sébastien ROBLES, Lotissement les Romarins, 2e Impasse, 84300 Cavallion. Tél. : 90.71.50.99 (ap. 19 h).

Vds orig. sur Atari neuf avec bte et not. : Team, Suzuki, Bak To The Future 2 liste sur dem. Eric FELBAREL, Bel Air Avenue du Stade, 38790 St-Georges-D'espéranches.

Vds 520 STF lect DF + moni. coul. + revues + disk + joys + livre, px : 4 500 F à déb. Nicolas NIMESKERN, 11, rue

des Bénédictins, 57740, Longeville-Las-Saint-Avoid. Tél. : 87.92.72.42.

Vds 520 STF (moni. + clavier + joy + 7 jx) bon état px max. : 3 000 F. Olivier LIAGRE, 22, rue des Postes, 93300 Aubervilliers. Tél. : (61-1) 48.33.31.81.

Vds plan pour Freeboot : 50 F ou éch. ore jx. Cher. contact pour éch. Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.41.05.

Vds 520 STF + nbx DK orig. + 33 revues + man. le tt : 2 500 F + frais de port. Eric DELMAS-CHASTANG, 16, rue Emile-Zola, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.58.59.43.

Vds 1040 STF + moni. coul. Amiga + imp. Star LC10 + lect. ext. + proms + câble mintel : 5 000 F. Christian GRIGNON-DUMOULIN, 4, rue Georges-Ville, 75116 Paris. Tél. : (61-1) 45.00.98.79.

Vds 1040 STF TBE garanti 1992 + souris + joys + péri. + revues + 60 jx + util. + Dompub. P.x : 2 800 F. Yannick RISPOLI, Les Pies Jasseron, 01250 Czerzytel. Tél. : 74.30.06.65.

Vds 1040 STF + éc. Mono + lect. ext. TBE + nbx log. Pro et jx (30) + 2 joys + docum. Cause achat IBP PC px exc. : 3 000 F. Laurent ROUAULT, 4, rue Purvis-de-Chavannes, 75017 Paris. Tél. : (61-1) 47.63.90.12.

Vds pour 520 STF, bêt : 200 F, Prufi mat : 150 F, Routines Graphiques etc. : 200 F + lect. SF + 1 cordon : 200 F. Patrice PLAA, Chemin du Saliga, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.

Vds lect. ext. 5 1/4 (encore ss gar), état neuf, norme Atari achetée : 1 490 F vendu : 900 à 800 F (à déb.). Anthony LANDREAU, 46, rue du Pré Maingot-Pompaire, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.48.92.

Vds 520 STF + 512 Ko + Free Boot + jx + mon. coul. SC 1224 + Kit télécharge + joy + souris + péri. le tt : 4 500 F. Eric BOUXIROU, 14, rue Irène et Frédéric Joliot-Curie, 93100 Montreuil. Tél. : (61-1) 48.70.92.14.

Ech. ou vds nrvts sur Atari (util. : jx, Demo etc). Cher. sources assembleur. Vds imprimant. Laurent BOUMED-DANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Vds 520 STF poussé 2.5 Mo possible étendre à 4 Mo + mon. coul. SC 1425 + joy + souris + tapis + péri + nbx jx et util. : 6 000 F. Laurent GUI, 10, rue de la Chaumière, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (61-1) 49.32.06.52 (ap. 19 h).

Vds orig. ST : Stryx, Bombuzal, Grand Monster Slam : 59 F l'un ou 149 F les 3 (neuts) et nbx Dom Pub (10 F). Pierre-Emmanuel ANGELOGLU, 100 Quai de la Rapée, 75012 Paris. Tél. : (61-1) 43.40.38.13 (entre 18 h et 21 h).

Vds 520 STE 2 Mega : 4 100 F, imprim. 120 D+ : 1 200 F + 2 moni + disc. Contact Rtel. : L'huile ou tél. Raphaël DELPIERRE, Moulin de Crocheptot, 03190 Hérisson. Tél. : 70.06.86.67.

Stop ! vds Atari 520 STF ('dble face) + 1 joys + 3 orig. (Powermonger, Stealth) + util. P.x : 2 800 F. Laurent BONARDI, 6, impasse Courbet lotissement Delacroix, 57750 Folschviller. Tél. : 87.92.69.31.

Vds orig. sur ST ou en éch. 2 contre 1 log. util. (musique, Spack, Créations de jx). Robin PAUTRAT, 48, rue Danton, Levallois-Perret. Tél. : (61-1) 47.48.01.26.

Atari 520 STF Gontlé 1 Mo + écran coul. + lect. ext. 3 1/2 + Free-Boot + nbx log. + bte. Rpt P.x : 5 000 F. Didier PRO-D'HOMME, 783, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (61-1) 47.50.19.88.

Vds log. Atari orig. Narc, Dominator, Light Corridor, Thunderstrike, Warhead, Bomber, Gravity : 3 - 300 F. Tours : 500 F. Laurent GENET, 37, rue Mestre, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.08.52.71.

Vds 520 STF + lect. ext. + man. + tapis + souris et jx. Le tt : 3 000 F. Sylvain CAZAHEA, 24, rue Ronsard, Apt. 5, 31000 Toulouse. Tél. : 61.32.99.85.

Vd A520 STF + moni. + jx + man. + 10 D7 vier. P.x : 3 000 F. Vincent CHOISNEL, 3, rue André-Bourgogne, 92230 Gennevilliers. Tél. : (61-1) 47.99.55.58 (à partir 18 h).

Vds 1040 STF + 250 jx + joys + btes + livres + ralonges + Free-Boot etc. Sébastien SOULIE, 13, av. de Clignancourt, 93420 Villepinte. Tél. : (61-1) 43.83.86.80.

Vds orig. pour STE Dynamie Dux : 120 F, Lombard Rally : 150 F, Zac Mc Cracken : 150 F. Yves MANOU, 8, Sq. René-Caille, 94310 Orly. Tél. : (61-1) 48.52.09.53 (ap. 17 h).

Vds pour ST orig. (bte + doc) 80 F l'un. Jean-Yves CARMO, 48, rue de l'Égalité, 69700 Ginors. Tél. : 78.07.22.79.

Vds STE 4 Mo + SC 1425 + ST Replay 8 + Synthé Yamaha Pss 790 : 9 000 F. Gar. : 12-92. Emballage. Ech. contre P.c. Olivier DEPIN, La Giletterie, 89150 Fouchères. Tél. : 86.88.64.29.

Vds orig. ST : Indy arc. : 70 F, Iron Lord : 100 F, Nil Dieu Vivant : 80 F, Dble Dragon 2 : 70 F Urgent 1 Promo 1 Roman RUSSEL, 20, rue des Cloys, 75018 Paris. Tél. : (61-1) 42.62.78.01.

Vds 520 STF (TBE) + moni. coul. + nbx jx (Off-Road-Tennis Cup-Strider II etc.) + 2 joys + souris. P.x : 3 800 F. Yann LONGPIED, 100 bd, Jean-Jaurès, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (61-1) 60.88.21.43.

Vds 520 STF DF NR + câble péri. + Freeboot + joys + souris + 30 lgs au choix + bte : 2 400 F. Fabrice ROYAT, 69, rue Voltaire-Vinnet, 89140 Pont-Yonne. Tél. : 86.66.86.64.

Vds nbx jx pour Atari 2600 (rampage, Commando) px à déb. Denis CORMIER, 14, rue de la Gare Cidex 8746, 41000 Villebarou. Tél. : 54.20.05.95.

Vds jx orig. sur Atari ST, Test Drive : 90 F, Turbo Outrun : 120 F, Power Orient : 100 F, Willow : 130 F etc. Frédéric COSTA, 124 bd, Auguste Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (61-1) 43.31.76.92.

Vds pour ST jx orig. avec not. et bte de 75 F à 100 F (Populous, Stunt Car, RVF Honda, Comp. Grégory BONDU, 50, rue Rochebrune, 91220 Breigny-sur-Orge. Tél. : (61-1) 60.84.24.83.

800 XL + Drive + lect. K7 + imprim. + tablette + nbx disks et K7 : 1 500 F à déb. Vds éch. jx Sega 8 bits. David MASSENET, 42, av. des Marronniers, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (61-1) 69.96.10.06.

Vds Atari 520 STE + Ext + mon. coul. + synthé Roland D5 : 9 000 F à déb. Sép. poss. (+ 3 joy + 110 disk + câble etc.). Écha 500. Frédéric GARCIA, 10c, rue des Peupliers, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (61-1) 43.82.44.01.

Vds Atari 520 STE étendu à 1 Mega avec logiciels, 2 man. revues et un Freeboot. Le tout : 3 500 F. Marc ou Patrick MERLIN, 8, rue Béranger, 93170 Bagnole. Tél. : (61-1) 43.61.57.29.

Vds Atari 520 STF + SC 1224 + souris (neuve) + nbx jx et util. ss emb. d'orig. : 4 500 F. David SOETENS, 79, av. du Général-de-Gaulle, 13580 La Fare-Les-Oliviers. Tél. : 90.42.42.71.

Vds jx Atari ST. T. b. px. Dem. liste. Frédéric DEVAUX, 285, rue des Bois-Blancs, 59000 Lille. Tél. : 20.09.32.82.

Vds sur STF/E jx (Gods, Epic) : 15 F pce. Vds lect. K7 : 250 F. Thierry ZENNARO, 53, rue Georges-Braque, 82000 Montauban.

Vds ou éch. orig. sur STE : 100 F ; Rick Dangerous 2 ; Operation Storm ; Dungeon Master ; Xenon 2 etc. Bruno SARTORI, 28, rue André-Pontier, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (61-1) 48.73.62.05.

Vds 520 STF DF + Moni. coul. + lect. ext. + nbx log. + joys + souris : 3 800 F. Wilfrid LECAT, 20, rue du Pied-du-Mont, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.33.26 (W.E.).

Vds 520 STF + util. + manuels + souris + 10 jx + GFA Basic : 2 450 F. Marie-José DELABY, 19, bd d'Indochine, 75019 Paris. Tél. : (61-1) 42.40.73.28 (ap. 19 h).

Vd Atari 520 STF DF + 1 joy + 2 btes nbx jx + bte rang. + Kit de nettoyage + West Phaser TBE : 2 500 F. Nicolas MAS, 12, rue de la Drôme, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.05.25.

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1224 + Freeboot + nbx log. + joys le tt TBE : 3 000 F. Nicolas MARRAUD, 8, résidence de Villebon, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (61-1) 60.10.21.70.

IVds 1040 ST : 2 500 F. Moni. coul. : 1 700 F. Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : (61-1) 46.87.23.15 (ap. 21 h 30, 1 msg si abs.).

Vds 520 STF + Free Boot + lect. ext. DF + livres + jx + moni. coul. : 3 600 F. Tony CEPISUL, 16, allée du Cèdre, 94450 Limel-Breannes. Tél. : (61-1) 45.95.10.21.

Vds Turrican pour ST 3, SP : 150 F vite !. Guillaume QUARTIER, 9, rue de Laborde, 89000 Auxerre.

Vds orig. sur ST : 160 F, Powermonger, entre 90 et 120 F ; Shinobi, Rick, Tintin, Astérix, Db Dragon 2, Robocop, Indy (ach). Matthieu LAUCRY, 11, av. Rouger, 62580 L'Isle-Viney. Tél. : 21.59.29.84.

Vds pour Atari ST : Captive dans bte d'orig. + doc (200 F + 1 port). Thierry COLOMBIA, La Forêt, 58500 Clamecy. Tél. : 86.27.24.51.

Vds Atari 1040 STF + moni. mono, nbx jx + joys + souris. P.x : 3 750 F. Alain CHUNG, 79, rue des Archives, 75003 Paris. Tél. : 42.71.83.93 (ap. 18 h).

Vds ou éch. jx pour ST. Liste sur demande. Vds aussi ext. pour ST. Très sérieux. Bruno DUGAS, Rue du 18 juin, 82350 Albias.

Vds pour STE orig. (jx) Austerlitz : 100 F. Powermonger : 150 F. Narco Police : 150 F. Flood : 150 F. Fabrice STRY-JAKOWSKI, 24, rue des Glaucets, 62119 Dourges.

(ST Dragon Powermonger + G. Courts 2 + 20 aut. : 3 000 F. Pierre FOUQUEREAU, 26, rue Descartes, 93170 Bagnole. Tél. : (61-1) 43.63.43.78.

Affaire ! vds 520 STF DF + mon. coul. SC 1425 + souris + nbx jx et util. (HDivin 2, Deluxe Paint, Stos) 1 an : 3 800 F. Didier FORRAY, 73, rue Duquesne, 69006 Lyon. Tél. : 72.44.09.97.

Vds Atari 1040 STE TBE 2 500 F et moni. coul. SC1424 : 1 000 F. Vds Kick Off 2 : 50 F. Frédéric AMARO, 14, rue Bokanofski, 92600 Asnières. Tél. : (61-1) 47.93.08.89.

Vds 1040 STF + 100 jx + souris + joys + FREE Boots + bte à D7 P.x : 2 800 F. Nicolas HUSS, 9, rue Ravel, 67310 Wasselonne. Tél. : 88.87.11.88.

Vds orig. pour STF : Ball, Menace, Balletix : 100 F l'un + Bermuda Project et Prison : 140 F les 2. Jean-Philippe CHAN, 1/21, rue Cornelle-Theunissen, 59300 Valenciennes.

Salut, vds 520 STF, B. Etat, parfait. Moni. coul. et 200 log. Joad PUTTERMELECH, 6, rue du Trou-Patrix, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (61-1) 60.89.24.49.

Urgent ! vds jx TBE pour ST : Kick Off 2 : 60 F, Super Ski : 40 F, Ghostbuster II : 100 F. Fabrice LOPPION, 1, allée de la Renaudière, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.51.40 (ap. 18 h 30).

Vds jx sur ST : Bard's Tale : 80 F, Orôiter : 120 F Dizzy : 30 F, Rockstar Ate My Hamster : 30 F, Bloodwych : 150 F. Yann HOSDEZ, 1564, rue du Hennoy, 59310 Landas. Tél. : 20.79.19.82.

Vds nbx Softs sur Atari ST. Christophe LASMIER, 2, impasse Claude-Roche, 77740 Couilly. Tél. : (61-1) 60.04.49.39.

Vds jx orig. pour ST Horse Racin, Star Trek, Star command Millenium 2 - 2, balance of Power : 150 F. Laurent OLIVIER, 3, rue Aedeotat-Boissard, 21000 Dijon. Tél. : 80.43.19.11.

Vds orig. ST : De 50 à 120 F dont Lotus, Seuck, Toyota, Fire Forget 2 ; Blood, Strider etc. Anthony DELBAY, 01, av. Madeline, 94500 Chamigny. Tél. : (61-1) 48.80.26.30 (ap. 19 h).

Vds Music Master (ST) + Bat : 630 F. ST Replay 4 : 460 F, uniquement sur Labo et sa banlieue. Fabrice GUEREMY, 2, allée des Laborieux, 77500 Chelles. Tél. : (61-1) 64.21.17.85.

Urgent ! vds Atari 1040 STF + moni. coul. SC 1425 + Demos + jx + util. + Free Boot + bte. Le tt TBE (OS/89) : 4 800 F. Cyrille GALAN, 13, résidence Raymond-Avez, 59178 Hasnon. Tél. : 27.26.67.30.

Atari 520 STE + moni. coul. + 50 jx et util. + joys + manuels + souris : 4 100 F à déb. Guillaume GIRARD, 22 bis, rue de Paris, 95680 Montlignon. Tél. : (61-1) 34.16.05.25.

Vds orig. pour ST (bte + not.) : 100 F pce. Supremacy, Starglider 2, Sherman : 200 F les 3. Laurent SABATINO, 22, lot, Les vignes, 13560 La Fare-Les-Oliviers. Tél. : 90.42.67.83.

Vds pour 520 lect. simple face + cordon : 300 F + D7 verges. Patrice PLAA, Chemin du Saliga, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.

Vds 520 STE 1 Mega + moni. coul. + 43 jx dont 31 tilt d'or + util. + joys pour : 5 500 F (déc. 90). Jean-Baptiste ERCEAU, 1, impasse George-Sand, 10600 Vierzon. Tél. : 48.71.09.28.

Vds 520 STE 1 Mo 1 joys : 150 orig. Lecteur souris optique : 3 500 F ou 3 000 F sans lecteur. Boris BROYER, 199, rue Jolivet, 37000 Tours. Tél. : 47.44.96.09.

Affaire ! vds Barettes SIM1 Mo neuves pr STE + not. 875 F pce. Arnaud CORBIET, 5, av. de Mantois, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (61-1) 30.92.03.76 (ap. 17 h).

Vds 1040 STF, TBE + souris + câble péritel + Basic. P.x : 2 000 F. Alain GRASSI, 24, rue de la Camargue, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.27.73.

Vds lecteur ext. Atari SF 354 Ch. Télé ou moni. pour Atari poss. éch. Laurent MADERA, 28, rue Vicq d'Azir, 75010 Paris. Tél. : (61-1) 42.40.14.34.

Vds Atari 1040 STE + moni. coul. SC 1435 neuf + 135 jx orig. + livre, val. : 9 040 F vendu : 5 000 F. Réza ACKBARCY, 116, rue Salvador Allende, 92000 Nanterre.

Vds jx pour ST-E orig. (Panza Kick Boxing et the Gold Of the Aztecs) px : 260 F. Eric RICO, 7, rue Bossuet, Val-D'alban, 91400 Saclay. Tél. : (61-1) 69.41.86.05 (ap. 19 h).

Vds nbx jx + docs à partir de 20 F. Annonce sérieuse. A bientôt. André SEINGIER, 19 bis, 5, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.

Vds orig. pour ST : Falcon, Out-Run, Crazy Cars 2, Lode Runner : 95 F le jeu. Bernard FORET, 44, rue Emile-Lepen, 75011 Paris. Tél. : (61-1) 43.71.27.17.

Vds 520 STE + 50 disks vierg. + 50 jx + joys + 1 souris le tt TBE (15 jours) : 3 200 F. Thomas FINDJI, 218, av. Paul-Doumer, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (61-1) 42.62.78.01.



1er

REVENDEUR
DE CONSOLES
EN FRANCE

COCONUT

MEGADRIVE
GAMEBOY - NEC
NINTENDO NES - LYNX
SEGA MASTER SYSTEME
NEO GEO - GAME GEAR
AMIGA - ATARI
PC Compatible

tous chez coconut!

PARIS ETOILE : 41 av de la Grande Armée
75016 PARIS - Tél: 16(1) 45 00 69 68

PARIS REPUBLIQUE : 13 bd Voltaire
75011 PARIS- Tél: 16(1) 43 55 63 00

MONTPELLIER : C.C Le Triangle niv.Bas
34000 MONTPELLIER - Tél: 67 58 58 88

GRENOBLE : 8 cours Berriat
38000 GRENOBLE - Tél: 76 50 99 41

vente par correspondance: 43 38 79 65.
Province: 16 (1) ...

B I E N T O T !

ouverture d'un magasin à
MARSEILLE et à **NICE**
pour tous renseignements

67.58.58.88

Vds jx org. sur STF/E - Falcon, Supercars : 100 F + not. et emballage. Grégorio MACHADINHO, 16, rue Spontini, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.64.72.

Vds Epave STF Bon Etat : Clavier, 68000, lect. DKS, 32 Ram, 2 Tos sur 6 Rom à déb. Guillaume GIRARD, 92, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.64.99.

Vds 9 orig. ST dont Falcon Sherman M4, Gunship, Silent 5, Ls voy du tps, BattleManks, 1942 : 100 à 150 F. Philippe COLLIOT, 127, av. Gle de Gaulle, Esc. E, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 45.60.94.27.

Vds Atari ST2 + Disk Dur 20 Mega + Imp. Laser SLM 804 + Timeworks + Ldw + Cad 3D + ZZ Draft + 10 jx : 10 000 F à déb. François BANIDE, 37, rue Dunois, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.22.89.

520 STE + mon. coul. SC 1224 + 50 jx et log. + souris + joys + manuels TBE : 4 100 F. Guillaume GIRARD, 22 bis, rue de Paris, 95680 Montlignon. Tél. : (16-1) 34.16.05.25.

Vds 520 + jx : 150 F demander B 112. Stéphane MALARET, Stagiaire At Promo, 9091 Ente BP 65000 13792 Aix-en-provence. Tél. : 42.60.07.68.

Vds lecteur DF DD 3 1/2 pour Atari ST/STE acheté : 990 F, vendu : 500 F (emb. d'orig.). Augustin LEROLLE, 255 bd, Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.41.47.

Vds 520 STF + mon. coul. + 60 jx + utils + 5 000 F. Vds part. Imprimerie Imagewriter : 2 000 F. Guy DE BAUDRY D'ASSON, 19, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.15.71.

Vds jx orig. Grémise II : Shuss le Purk, Café entre 125 et 1150 F. Sébastien ROUSSEAU, 16, rue Jean-Mermoz, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.78.48.21.

Vds ou éch. orig. pour SR : le dessinateur : 300 F, ZZ Rought : 150 F, Datamat : 150 F, Callomat : 150 F. Guillaume RYCKELYNCK, 2, chemin des Amandiers, 11800 Villedubert. Tél. : 68.78.79.00.

Vds sur ST/E : F-19 et DP. Stealth : 150 F pce (orig. TBE). Poss. Ech. contre T. Drive 2, Obitus ou Powermonger. CA MICHON, 5, rue des Bleuets, 78180 Montigny. Tél. : (16-1) 30.43.57.94.

Vds Atari 520 STF DF + Man + 25 jx (Panza Naro T. Suzuki etc.) + souris px : 1 800 F. Lionel LASCAR, 24, rue de Leningrad, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.52.43.

Vds 520 STF + mon. coul. en B Etat : 3 500 F (terme). Amador. Tél. : 81.30.54.41.

Vds 520 STF (lect. DF) + souris + manette + doc avec 25 jx + Delux paint et Stos the Game Creator : 2 490 F. Aurélien DE SARRAU, 51, rue Dareau, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.64.21.

Vds 520 STE + joy + souris + nbx jx + manuel le tt TBE Px : 2 800 F. Olivier VINCON, 3, rue Ernest-Bonin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.91.18.

Vds sur ST 40 orig. : 60 F chaque dont Drakken dont Mast Sherman M4 ou la totalité pour 1 200 F. Gilles DENIAU, 9, rue Lsa-Maury, 94380 Bonneville. Tél. : (16-1) 43.77.27.33 (ap. 18 h).

Vds pour ST orig. dames Simulator : 120 F, Subuteo : 100 F, Rick Dangerous II : 110 F. Xavier BUSSON, 14, rue Hardy de la Largère, 35500 Vitre. Tél. : 99.74.42.37.

Hola ! Vds 1040 STF + mon. coul. + joys nbx util. et jx le tt : 4 500 F. Nicolas COUSSIEU, 41 A, rue de l'Yser, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.53.26.

Vds pour ST : Speedball 2, Midwinter Battle Britain, Brims-ton, Op Stealth, Cadaver, Bomber, M1 Tank : 100 F pce. Brice FABREZ, 1 bis, rue de Viroflay, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.38.81.

Vds 520 STE + 70 D7 + 2 joys + sélect. de faces + util. GFA + Stos + DPaint. Vendu : 2 800 F. Gérard HENRIOT, 1, rue du Bearn, 57070 Metz. Tél. : 87.74.34.18.

Vds 520 STF TBE + lect. Ext. + Freeboot + nbx jx + Bible GFA : 2 500 F à déb. Jean-François GOFFOZ, 15, rue Emile-Zola, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.56.57.

Vds, 9 originaux, 520 STF 1 Mo, Mon coul. 2 joys, 200 Disks, 2 btes. FS, câble Null, 3 livres; 75 journaux; 8 000 F. Dct. Nicolas-romain BLAIZOT, Domaine du Haut-Bois, 14800 Deauville. Tél. : 31.88.78.38.

Vds 520 STE TBE + souris + 10 jx + revus. : 2 500 F. Jacky MICHAUD, 23, rue Louise-Weiss, 78700 Conflans-Saint-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.59.89.

Urgent, vds sur STF/E Lots de disks 3 1/2, orig., livres de 50 F à 500 F, éch. aussi sources et graphs. Sylvain BAIL, 5, av. Louis-Biériot, 44340 Bouguenais.

Vds 520 STF SF + lect. ext. of Freeboot + nbx log. et livres. Px : 1 700 F. Jean-Luc VANNIER, 3, rue des Dahlias, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 64.48.41.63 (18 h 30 - 20 h).

Vds 520 STF FD (89) + péritel + câble Null-Mode + joys + nbx disks. Excellent état : 2 800 F. Nicolas BRULEY, 59, rue du Parc 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 60.10.54.34.

Cause dble emploi vds 1040 STE (déc. 90) + joys + doc. + 3

jx Rec. (Sigaretie Fnac). Px : 3 500 F. Alban CIANFERANI, 30, route du Roi, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 34.80.01.19.

Vds jx Soits pour ST à moins de 50 F. Nicolas CHIRON, 8, av. du chêne-Gala, 44400 Rezé. Tél. : 40.75.85.83.

Vds 1040 STF + mon. coul. SC 1224 + souris + joy + 50 disk. jx et utilit. + Housse protec + bte rang. Disk : 3 900 F. Stéphane CHAUVIN, 25, rue de Mareil, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.03.64.

Vds STF 520 STF + mon. coul. + 30 disk : jx util. Px : 3 700 F et un joyst. TBE. Matthieu HOULLEY, 7, rue de la Garenne, 78120 Orphin. Tél. : (16-1) 34.85.95.12.

Cause Elodie vds Atari Mega 1 + écran SC 1224 + imp 24 aiguilles + 2e Drive + HD 30 Mo + 700 disk : 16 000 F. Frédéric VENDAMME, 47, rue Lameudin, 62138 Douvrin.

Vds STF 520 + jx + souris px : 2 000 F Urgent ! Passeur PHOEUK, 2, Square Pierre-Jean-Béranger, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.24.78.

Vds orig. : Stos : 300 F, Jade (ST) : 200 F, Wild Streets (Amiga) : 150 F, tous TBE. Eric MONTOYA, 2, Traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.

Vds XE + Clavier + lect. K7 + Pist + joy + 23 jx orig. + Prg K7 + livres val. : 4 200 F. Vendu : 1 600 F (TBE). Sébastien DROUET, 22, rue de la Cour aux Rineaux, 78690 Saint-Remy-L-Honoré. Tél. : (16-1) 34.87.86.54.

Vds 520 STF DF + souris + man. + 15 jx orig. Panza, Lotus Spedball 2, Px : 1 800 F. Lionel LASCAR. Tél. : (16-1) 43.87.52.43.

Vds sur STF/STE Spack créateur de Demo. (Seulement sur Paris) : 300 F. Jean-Christophe SAIDI, 84, rue des Marailleurs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.02.41.

Vds nbx jx pour 520/1040 STE/F Px très bas liste sur Dem. Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.

Vds Stacy4 DD 40 M + Scanner + Prof + mat + Graph. GFA + Trucs et Ast + art director + The Animator : 16 800 F + Port. Robert VIGEAN, 11380 Mas-Cabardès. Tél. : 68.26.30.71 (H. B.).

Imprimante Star LC 24-10, 24 aiguilles. 360 DPL Comp. Epson et IBM. Idéal pour ST/AM (juin 90) : 2 000 F. Alex DRAHON, 6, bd Pasteur, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.33.75.93.

Orig. ST : Ninj. Turt : 150 F, Dizzy, Rock Star, Mach 3 : 50 F, Rock'n'Roll : 100 F, Cat Dom Pub Si env. timbre. Franck DEWANNIEUX, 7, allée du Bois du Vincin, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.72.00.

Vds orig. sur ST Rick Dangerous 2, Robocop 2, Maniac, Manson etc. Bte + not. de 100 à 170 F. Fabrice HERIAN-DEZ, Lot. Les Roches Claires, 71, chemin de Laveine, 06550 La Roquette-sur-Siagne. Tél. : 93.47.96.10.

Vds 520 STF (89) + mon. + tapis + souris + impr. + util. et orig. + bte + 100 disks le tt TTB : 5 200 F. IGrégory BONDU, 50, rue Rochebrune, 91220 Brittany-Sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.83.

Vds nbx jx pour 520 STE Bas prix liste sur dem. Freddy MARMIN, 360, rue des Jonquilles, Bois-en-Ardres, 62610 Ardres. Tél. : 21.36.79.64.

Vds 520 STF Dble Face + mon. SC1425 + joys + 300 D7 + 3 btes rang + 100 Mags : 5 500 F à déb. Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris.

Vds mon. coul. Atari 1425 + nbx jx + util. + éduc. Px intéressants. Pedro LACERDA, 28, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.30.16.

Vds nbtes revues sur ST et Amiga. 5 F (pce) : vds divers vieux micro. Ludovic FORTUMEAU, 81, rue des Coiteux, 44340 Bouguenais.

Vds orig. ST : Maupiti Island, Bloodwyth, Meurtre à Venise, Hound Of Shadow : 150 F. Dungeon Master : 110 F. Vincent. Tél. : (16-1) 45.25.95.94.

Vds 1040 STF + mon. coul. + mon. mono + Très nbx jx + env. 400 disk avec ts les accessoires. Px : 4 800 F. Didier BOULAY, 5, av. Salembier, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 45.06.73.98.

Vds 520 STF + mon. coul. jx + 2 man + 1 souris + tapis + imprim. 120 D Cityzen : 5 000 F. Edvig KALAMPEROVIC, 140, rue Crinée. Tél. : (16-1) 42.41.34.48.

Vds 520 STE (TBE) + env. 55 jx : (Kick Off 2, un Squadron etc.) + 2 Super Joy. Ach. : 6 890 F, ven. : 4 000 F à déb. Grégory FITOUSSI, 33, rue des Pierrières, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.83.54.

Vds 520 STF + nbx jx + joy + souris px : 2 500 F ! Sébastien PELLE, Ségoule, 56270 Saint-Benin d'Azy. Tél. : 86.58.40.95.

Vds jx pour 520 STE et 1040 Px très bas liste sur dem. rép. rapide. Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.

Vds parfait état : 1040 STF + SC 1224 + SC 124 + SF 314 + Star NL 10. Px de l'ensemble : 7 500 F. Poss. vente au détail. Amador. Tél. : 81.30.54.41.

PETITES ANNONCES

Vds Clavier 520 STF jx revues man. Range Disk px : 2 500 F à déb. TBE. RIVET Frédéric, Le Breuil, 42740 Doizieu. Tél. : 77.20.95.28.

Vds 520 STF + 350 jx + multiface + ST Replay. Px : 3 300 F ou éch. entre Coregrafx + CD Rom 2. Christophe PONCELET, 19, av. Rauss, 76370 Verne-Val-Le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.

Vds : Ghoul's N' Ghosts sur ST. Alain COLLARD, 69, rue des Sources, Charmont-sous-Barbuise, 10150 Pont-Sainte-Marie. Tél. : 25.41.01.06.

Vds 520 ST + écr. SC 1425 + joy + 10 log. (Panza, Pmoner, Sball II, etc.) + doc. : 3 500 F. imp. SMM 810 + Ppartier : 1 500 F. Gaëtan LOUSSOUARN, 19, rue Armand-Huez, 44230 ST Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.80.55.12.

Vds sur ST : Ninja Warriors + 100 F. Populous + Data : 150 F. Tie Break : 100 F. Silk Worm : 80 F. Gilles ARBELLOT, 5, Iisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.03.94.

Saiut vds sur 520 STE jx orig. (Nari, Ferrari, Formula one, Italy 90.) Px très bas vite ! Didier CHOLET, 8, rue des Sycamores, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.55.74.

A 1040 STF complet garantie + Freboot + Tété 51 cm coul. + util. et jx GP 500 2 Cadaver etc. : 4 500 F. Jacques VARRO-CARBONNIER, 2, av. Cité Chaperon-Vert, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.85.13.41.

Urgent ! Vds jx TBE pour ST : Kick Off 2 : 60 F ; Super Ski : 40 F ; Ghostbusters II : 100 F. Fabrice LOPPION, 1, allée de la Renaudière, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.51.40 (après 18 h 30).

Vds jx sur ST : Bard's Tale 80 F ; Orbiter 120 F ; Dizzy 30 F ; Rockstar Ate my Hamster 30 F ; Bloodwings 150 F. Yann HOSDEZ, 1564, rue du Hennoy, 59310 Landas. Tél. : 20.79.19.82.

Vds nbx softs sur Atari STE. Christophe LASMIER, 2, Impasse Claude-Roche, 77740 Couilly. Tél. : 60.04.49.39.

COMMODORE

A500 exc. état + mon. coul. 1084S + joys + souris + 5 jx + 15 disq. vier. + Deluxe Paint 3 : 4 500 F. Emmanuel HAGEGE, 102, bvd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.64.74.

Urg. Istop aff. ! Vds A500 + mon. coul. 1084 + ext. A501 + souris + tapis + livres : le tt TBE : 4 000 F. Stéphane COULAND, « La Caroline », Anglesqueville l'Esneval, 76260 Criquetot. Tél. : 35.20.78.39.

Vds A500 + A501 + nbx jx et util. (ss gar.) : 3 500 F à déb. (rég. parisienne). Stéphane LIGNEUL, 3, rue Bernard, 91300 Mussy. Tél. : (16-1) 60.11.57.02.

Vds orig. A500 : 100 F chaque : Iron Lord, Dragon Breath, Seuck, Ivanhoe, Les Chevaliers, Titan, Philippe CELDRAN, 13, verger du Beauvoir, 83220 Le Pradet.

Vds A500 + ext. 500 + mon. HR + 100 disks + 1 joy, état neuf : 4 500 F. Arnaud LABASTIE, 31, bd Jean-Damou, 64100 Bayonne (ap. 20 h). Tél. : 59.55.01.66.

Vds A500 + souris + perli + Mmaster + ext. mém. + tapis + joys + disq. Px : 3 000 F. Ach. jx NEC (Vais II, Vais, etc.) sur SGX. Por Leng UY. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.

Vds A500 + ext. mém. + mon. coul. + 2 joy + souris + nbx jx orig. dont Power Monger, Gods, F29 + util. Px : 5 500 F. Stéphane GARRAUD, 3, square des Marronniers, 78150 Rocquencourt. Tél. : (16-1) 39.54.62.27.

Vds A500 perli. (ss gar.) + joys + ext. mém. S12K + jx et util. : 3 200 F seult. Camille JETHRO, 1, avenue Ambroise-Paré, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.37.18.

C64 + lect. K7 + nbx jx + joys + paddles + Tool 64 + docs pour 800 F urgent. Thierry BARON, 13, rue Abel-Ferry, 88000 Epinal. Tél. : (16-1) 29.64.18.44 (de 14 h à 19 h).

Vds orig. Amiga : 100 F. Das Boot, Wings. It Came from the Desert Falcon, Jean-Noël LANOUAGADERE, 10, rue du Mâconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.

Vds C64 + 1541 II + K7 + mon. coul. + jx. Atari 2600 + 13 jx, vds pour STF/E : Lotus + Stealth + Lost Patrol. Cyrille TROUBIAIEVICH, 21, clos des Acacias, 57157 Marly. Tél. : 87.65.71.32.

Vds jx C64 K7, liste sur dem. Rép. ass., éch. poss. Christophe TALLEUX, 11, rue du Mont Saint-Jean, 27170 Beaumont-le-Roger.

Vds pour Amiga Handy scanner 4 pour digit. photos. dessins, textes, etc. Faire offre. François BOULHOL, 31, rue V.-Komarov, 89200 Venissieux. Tél. : 72.50.44.66 (h.r.).

Vds jx sur Amiga. Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noy-sy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12 (A.-M.).

Vds Star LC10 coul. : 1 400 F + introducteur feuille à feuille 300. Vds pour A500 Hardcopier : 700 F. Emmanuelle SERRE, 123, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 40.72.73.51.

Vds A500 + perli. + joys + K7 orig. (+ de 10), garantie 1,5 an : 4 000 F. Frédéric GUILBERT, 4, rue Perot, 30140 Anduze. Tél. : 66.61.86.10.

Vds C64 + lect. K7 + lect. 1541 + mon. coul. + nbx jx + man. TBE, le tt : 3 000 F. Fabien BARBERA, 29, avenue Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.16.59 (après 20 h).

Vds C64 + mon. coul. + 1541 + 200 disk + imp. MPS803 + Power cart. + Freeze Frame + joy + livres : 3 900 F. Laurent PELLERIN, 16, place Champlain, 14000 Caen. Tél. : 31.73.71.19.

Vds A500 + ext. 512 K + lect. 3 1/2 + télé + 29 orig. + 100 disks, le tt TBE : 5 500 F. Grégory RAUCHER, 35, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.07.85.

Vds orig. pour C64 à bas px (K7, disc). Joël LAGAÚDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.89.80.

Ech. et vds jx sur Amiga. Bienvenus à tous. Env. disk pour liste. Rép. ass. et immédiate à 100 %. Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.

Vds jx Amiga et jx Megadrive + une Gameboy. Px très intéressants. Laurent BIASIZZO, 16, avenue Patton, 77160 Saint-Brice. Tél. : (16-1) 64.90.10.24 (ap. 19 h).

Vds orig. Amiga, vds aussi Hard-copier pour sauvegarde : 200 F. Patrice DULONG, bât. A, Cideux 10, Le Bois-Landry, 76410 Saint-Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.78.48.31.

Affaire ! Vds C64 + 1541 + lect. K7 + imp. 801 + RS232 + perli + joy + L. nbx log. + livres, TBE : 2 500 F. Benjamin ISNARD, 29, clos-Baron, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 34.51.77.94 (W.-E. uniq.).

Vds A500 + 512 Ko + joys + jx. Le tout : 2 500 F. Alix FOL, 34, avenue Raphaël, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.35.48.

Vds A500 + mon. coul. + câble perli. + nbx org. + 30 disk + 2 joy + doc. tt en extd état : 3 950 F. Sébastien KOHL-HAAS, 5, rue Gautreau, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.77.61.

Vds jx Amiga à px symp. Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.53.23.

Vds A500 + 1084S + A501 + 180 disks + joys + orig. Le tt TBE : 6 000 F à déb. Marc CREVISY, 32, rue Le Prévost, 94490 Ormesson. Tél. : (16-1) 45.94.13.70.

Vds orig. Amiga : Digiview Gold, Aegis Sonic, Batman, PC : Skweek, Mach 3, Gauntlet, Defender Crown, Blood... Franck MOREL, 201, rue du Mont Jovet, 73000 Chambéry.

Vds A500 + ext. mém. + horloge + 2e drive + mon. coul. + 300 disks + 50 revues. Px : 5 200 F urgent. Jean POTEAU, 104, rue Masséna, 59800 Lille. Tél. : 20.30.79.43.

Vds jx Amiga orig. : 80 F. Escape from the gold + 2 Defender of the crown Dragon Lair 1, Tennis Cup. Claude OLLIVIER, La grande Plaine, bât. A3, bid des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.

Vds A500 (1990) + ext. mém. 1 Mo + mon. coul. 1084 + joy + utilis + 50 jx orig. + 200 disks + meuble micro, TBE : 5 500 F. Nicolas. Tél. : (16-1) 43.27.53.72 (laisser msg si répondeur).

MPS 1200 vds 1 500 F plusieurs polices de caractères, contenu ou feuilles à l. pour C64/128. Laurent MALLET, 16, rue des Capucines, 95310 Saint-Ouen l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.68.69.

C64 vds tab. graph. 550 F + 520ST vds kit télécharg. : 50 F et revues ST 10 F. Ch. créer club pour C64. Stéphane LE PERCHEC, 281, rue Gourlier, 95400 Arnouville.

Vds A500 + Imega + mon. coul. + nbx log. cédé 4 000 F. Frédéric SELHAMI, 4, rue du Chamin Vert, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.55.92.52.

Vds jx Amiga à px dingues. Vds lot de 600 disks C64 : 3p par disk. Vds Hardcopier Amiga. Fabrice BAJOLAIS, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.

Vds jx amiga, liste sur demande, pas sér. s'abst. Déb. bienr. Très b. px. Olivier LAFRUYSSOU, BP 177, 57368 Annweiler.

Vds CPC 664 coul. + DK Tronic's 64 K + dtbleur + joy + nbx jx (Prince, Rick 2, Lotus) + bte rang. Px : 2 100 F. Thomas DUVAL, 7, hameau des Bougainvillées, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.59.76.

Vds orig. pour amiga : Lotus, Challenge, Operation Stealth, Seuck, Panza, Kick B, Forgotten Worlds (100 F). Ivan DUBESSY, 7, impasse de Ster-Vras, 29920 Nevez. Tél. : 98.06.89.61.

Vds pour Amiga Powermonger : 190 F. Indy Adventure + Zac Mac Crackhen : 190 F. Poss. éch. Env. liste. Christian LE BARS, Lu T. rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.

Vds Midwinter pour Amiga : 100 F TBE et ach. câble Null Modem pour 100 F. Nicolas DETHIER, 10, Les Larris Mauves, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.78.74 (app. après 19 h merci !).

Vds jx sur Amiga, déb. acc. Vds Megadrive + 8 jx + adaptateur : 2 500 F. Christophe BAK, 9, route de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07 (après 18 h).

Vds C64 + lect. K7, disk + chargeur rapide + copieur + joy + bte rang + not. ordinateur, disk + Tils an. 88 : 3 000 F à déb. Samuel FOULON, 560, rue A.-Briand, 62150 Houdain. Tél. : 21.62.49.76.

Vds A300 + ext. (512 K) + environ 100 jx + mon. coul. Philips ss gar. vendu 5 600 F. Pascal TOURALBE, 25, rue Hoche, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.38.31.96.

Vds jx sur C64 et A500, rép. 100 %. Dem. liste. Christophe ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74 (ap. 18 h en semaine + w.e. H.-E.).

Vds ou éch. jx orig. sur Amiga. Pos. Beast, Ninja, Warriors, supercars, Budokan de 99 à 199 F. Dino BENDIAB, 15, rue Beausite, 93160 Noy-sy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.92.74.

Midwinter : 150 F. Dungeon Master : 150 F. Indy Adven : 150 F. Ech. poss. Ach. jx Superfamcom. Christophe DE ZAN, Aton, 73229 Aiguebelle.

Vds A500 + ext. (512 K) + Mga + souris + joys + livres + jx + câble perli. le tt : 2 990 F. Alain KERDUDOU, 16, rue des Limonts, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.23.74.

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + impr. MPS 801 + Power cart. + jx disk + jx K7 + joy. Px : 2 800 F à déb. Richard LAVIGNE, « Les Marronniers », 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.25.06.

Vds nbx jx sur A500, px bas, rép. ass. Eric JOVENAUX, rue Montaigne, Lycée J.-B.-Delambre, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.27.44 (SVP téléphoner après 18 h).

Vds A500 + drive ext. 3 1/2 + A501 + 1084S + souris + tapis + joys + 400 jx : 7 500 F. Christophe DELAGNEAU, 11, parc Amilcar, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.24.34.

Carte AT + disk dur 32 m pour Amiga 2000 : 6 200 F + Digiview + caméra (HR) + filtre élec. (DG88) + moni. 1084 + jx. Didier ROULLARD, 4, rue Albert-ler, 17440 Aytre. Tél. : 46.44.07.36.

Vds Amiga 2000 + mon. coul. 1084 + nbx jx + souris + joys + émulateur PC + lect. 5 et 3, le tt : 7 000 F. Jean YIN, 35, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.46.77.

Sacrifié C64 + 1541 + très nbx log. : 1 500 F. Michaël BRUNEAU, 7, rue des Quartz, 37250 Montbazou. Tél. : 47.26.03.93.

Vds jx orig. A500 : 50 F pce, liste sur demande. Pierre TRINQUIER, 71, rue des Bons-Enfants, 30000 Nimes.

Vds cons. Sega 8 bits + 1 jeu : 400 F et 21 jx (Wonderboy II-III, Tennis Ace), ts à 100 F. Alexandre DEPREUX, 31, rue Marie-Besseyre, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.66.19.

Vds Amiga 1000 + mon. coul. + 2e drive + jx + liv. + joys + tapis souris : 3 000 F. Eric MATUSZAK, 161, rue Sérapi-Cordier, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.47.19 (8 h).

Vds jx sur Amiga. Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noy-sy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.

Vds A500 1 Mo + 2e lect. + log. Px : 4 000 F. Laurent COHEN. Tél. : (16-1) 40.11.95.02.

Vds C64 + 1531 + non coul. + jx + joys + livr (VF) + livres de prog. Px : 2 200 F (port compris). vite. Jean-Luc GRAILLLOT, 3, rond-point du Bois Perrin, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.07.91.

Vds jx orig. Amiga 80 et 140 F. Gee bee, Air Rally, A10, Tank Killer, Escape, From, Golditz, etc. Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bât. A3, bid des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.

Vds jx pour amiga et ST, bas px. Vds Hardcopier : 280 F, vds lot de 600 disk C64 : 3 F par disk. Fabrice BAJOLAIS, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.

Vds imprimante Star LC10 coul., digitaliseur de son amiga, log. de dessin Phontopaint, poss. séparé. Matthieu DURIS, 192, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.47.98.

Vds A500 ext. + perli. + ext. mém. + 110 disks + câble Linkage + tapis + 3 joy + housse + nbreuses docs, état neuf : 5 400 F. Damien LEBIGRE, 11, rue Friant, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.22.79.

Vds C64, lect. disk, perliet, Power-Cartridge, doc. nbx jx et util. : 2 000 F à déb. Jocelyn COLLIGNON, 32, rue Louise-Labé, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.74.85 (soir).

Vds log. orig. Amiga (ss gar.). Px int. Listes citre 2 tim. à 2.30 F ou par téléphone. Alexandre BOINOT, La Planée, 1, route de Sainte-Colombe, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.

Vds jx C64, K7, liste gratos sur demande, sérieux et rapide. Christophe TALLEUX, 11, rue du Mont Saint-Jean, 27170 Beaumont-le-Roger.

A500 + ext. 512 Ko + lect. ext. + écran stéréo 1084S + jx + man. : 5 500 F. Gilles MOAL, 11, résidence Plein Sud, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.53.39.04.

Vds orig. Amiga : 40 F. Ex. : Unreal, Populous, Indy 500, Speed Balle 2, etc. David VAUGARNIER, Hermitage, Bt 12, porte 407, bid John Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.32.34.

Vds mon. 1084S Commodore ou éch. citre autre mon. (1083S...). Faire offre. Benjamin BOULET, rue des Peyronnols, 58400 La Charité-sur-Loire. Tél. : 86.70.19.09 (W.-E. uniq.).

Vds pour A500, extension mém. de 2,3 Mo. Px : 2 000 F. Nicolas FREGÉ, 21, rue de l'Eglise, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.55.73.

Vds pour C64 : lect. K7, lect. 1541, Power Cartridge, 2 joys, imp., 60 jx et util. + livres : 1 000 F. Rémi FRAISE, 40 bis, avenue des Pyrénées, 31270 Froyzins. Tél. : 61.92.36.55.

A500 Vds jx (Turman 2, Swiv...). Rép. ass. Hugues DUVAUCHELLE, BP 0836, 80000 Amiens Cedex. Tél. : 22.91.00.07 (tél. après 18 h 30).

Vds C64 + lect. disk 1541 + jx + mon. coul. + nbx Tilt, le tt TBE. Px : 2 700 F. Dominique BARBU, 2, rue Gambetta, « Les Cyclemans », 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.03.17.

Vds C64 new + lect. 1541 + lect. K7 + jx. Px : 2 000 F à déb. Thierry CHIRINIAN, 33, rue des Roses, 69500 Bron. Tél. : 78.41.02.16 (ap. 19 h).

Vds orig. amiga : Street Fighter 1, Switblade 1, Deluxe Paint 2, Panza Kick, Boxing, etc. Réducs possibles. Stéphane BURET, 14, bid Descartes, 78180 Montigny-Le Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.42.78.

Vds C64 + lect. K7 + écran coul. + jx. Px : 1 500 F à déb. Erik GARCIA, 2, rue de la Frette, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.21.82.

Vds sur A500 : Turtles, Ghostbusters 2, World Cup Soccer (100 F chaque) ts orig. Stéphane LAURENS, 17, avenue des Frères-Tardy, 38500 Voiron.

Vds A500 + ext. 512 K + joys + 270 disks + câble perliet. Le tt : 3 000 F. Yann LE GUENNEC, Bellevue, 56310 Buby. Tél. : 97.51.78.55.

Vds A500 + 1 Mo + 2e joy + 1084 + jx : 4 500 F. Gilles GUILLAUME, 2, square du Lyonnais, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.15.18 (après 20 h).

Vds orig. pour Amiga à bas px. Liste contre env. timbrées. Jean-Pierre KAZARIAN, quartier du Paon, 84400 Apt. Tél. : 90.74.26.12.

Vds orig. A500 Falcon + Mission I : 300 F, ADS 150, GP Circuit : 100 F ou 500 F le tt (envoi inclus). Serge ORBILLOT, 44, impasse du Neuf Moulin, 88500 Mirecourt. Tél. : 29.37.31.08.

Incrovable, cède matos (A500), val. 9 500 F pour seul. 6 000 F. Y'en n'aura pas pour tt le monde. Chalut ! Christophe POINTREAU, « Pouillet » Brizay, 37220 L'Île-Bouchard.

Vds A500 + 1084 + A501 + 2 joy + nbx jx + bte rang. + mble ordi. + emb. org. + nbse revues, le tt TBE : 6 000 F à déb. Didier BOUCHAMA, 21, chemin de la Petite Malette, 13015 Marseille-les-Borels. Tél. : 91.65.47.55 (après 19 h).

Vds sur Amiga Silkwood : 175 F. Maya : 200 F. Shinobi : 150 F. Golden Axe : 200 F, le tt : 700 F. Sylvain DELEU, 200, rue des Moulins, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.69.53.

Vds pour amiga Ultima V, Obilus, Dragons, Breath, Crystals of Arborea, Waterloo, Rings of Medusa : 100 F chaque. François CHEVENET, Les tamaris, 32, rue du Luizet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.45.20.

Pour Amiga vds 2 simul. de vol : Gunship + Battle of Britain : 100 F pce (orig. dans bte + not.). Martial ALLE, 38, rue des Lilas, 54800 Conflans. Tél. : 82.33.47.65.

Vds scanner à main Golden Image pour Amiga + log. Touch-up (dessin), val. 2 000 F, vendu 1 300 F. Franck CARROUET, 7, rue Berthelot, Noisieu. Tél. : (16-1) 45.90.55.29.

Amiga, Kick Off 2 : 150 F et Lotus : 180 F. Cher. ext. de 350 F. Dépêchez-vous, il n'y en aura plus. Sébastien VERITE-ADOULI, 5, bid Voltaire, 92600 asnières. Tél. : (16-1) 47.91.12.87.

Vds A500 + 1 lect. ext. 1,44 Mega + ext. mém. + 200 jx orig. (garantie). Px : 3 500 F + souris + Robert VELLA, bâtiment C3, Les Pervenches, av. Sainte-Anne, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46.

A500 coul. + ext. 512 K + livres + disques + câbles. Px à déb. cause dble emploi. Didier LECLERC, 11, rue Gabriel-Périer, 94370 Noisieu. Tél. : (16-1) 45.90.00.04.

Vds C64/128 + nbx jx + btes rang., le tt en TBE. Px : 1 500 F. Jérôme TISSOT, 170, rue du Mont Couchet, 73130 Saint-Etienne-de-Cuines. Tél. : 79.56.33.44.

Vds jx orig. hyper récents sur Amiga : 200 F l'un. Muriel BALLETTI, 30, bid Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63.

Vds orig. Amiga : Amos : 300 F. Demomaker : 300 F. Ninja Remix : 120 F avec btes et not. Christophe. Tél. : 3, rue du Gat, 31820 Pibrac. 61.86.03.09 (ap. 18 h).

A500 + ext. 512 K + horl. + 2 joys + tapis souris + 80 disques + bte rang. + manuels gar. 10 mois. Px : 3 200 F. Jean-Philippe LECHAT, 3, allée J.-H. Lartigue, Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.55.44.

Vds jx sur C64 et A500, dem. liste, rép. ass. Christophe ALCEILAS, 7, rue de la Forge, 95610 Fourmies. Tél. : (16-1) 27.60.38.74 (ap. 18 h semaine + le W.-E.).

Urgent ! Vds C128D + 250 jx + Jane 128D : 2 000 F. A500 + lect. K7 + 80 jx + mono. : 500 F. Benjamin RICARD, 441, route de Grasses, 06580 Pegomas. Tél. : 93.42.37.37.

Vds C64 + K7 + drive 1541 : 800 F. Vds jx orig. 20 à 100 F. Liste sur demande. Michèle VERLAQUE, 496, chemin des Plaines, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.34.63.16.

Vds A500 + mon. coul. + jx. Jean-Pierre POULHE, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.05.69.

Vds A500 + 2e drive + ext. mémoire + horloge + écran coul. + 50 revues + 300 disks. Sylvie SERGENT, 104, rue Massena, 59800 Lille. Tél. : 20.30.79.43.

Vds jx Amiga à prix intéressant. Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.53.23.

Vds A500 + ext. mém. + horl. + lect. ext. + tapis souris + revues + 120 disks : 4 900 F (ss gar.). Olivier MAROTTE, 24, rue Léon-Jouhaux, Les Chaillots, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.12.70.

Vds C64 : 400 F + lect. 1541 + jx : 700 F + impr. Citizen 120D : 800 F + souris : 150 F. Jocelyn CLEMENT, 130, rue Marcelle-Laget, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.43.68.

Vds nbx jx orig. amiga (M1, Tank, Carthage, PQ2, Ope. Stealth) entre 50 et 200 F. Stéphane CAVALLO, 3, bid Maréchal-Foch, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.11.49 (après 19 h).

Vds, éch. A500 jx. Vds orig. sur Commodore 64 : 50 F. Nihat YIGIT, 135, avenue Lenine, 93380 Pierrefitte, Bât. A3, 4^e étage.

Vds A500 + mon. coul. 1084S et poss. d'avoir 600 jx : 4 000 F (encore ss gar.). John LAU, 3, rue Lalande, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.95.69.

Vds A500 + ext. 512 Ko + 2 joys + tapis souris + 100 disks (util. et jx), vendu : 3 500 F. Sylvain HOTOLEAN, Le Perlon, 26760 Montéger. Tél. : 75.59.59.99 (après 18 h).

Incroyable vds orig. pour A500 F19, Stealth Fighter + Great Court 2 pour seulement 190 F + cadeau ! Gyno CHOU, 27, rue Tredez, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.35.10.67.

Vds C64 : 500 F + 1802C : 1 200 F + 1541 : 600 F + Ex-pert : 300 F + jx : 200 F ou 2 500 F le tt INES Action Set : 1 200 F, le TBE. Christian RISACHER, 14, rue Jean-Baptiste-Corot, Cernay-la-Ville, 78720 Dampierre. Tél. : (16-1) 34.85.29.89.

Vds C64 + lect. disk 1541 + mon. coul. + imp. MPS 803 + 200 disks + Power cart. + Freeze Frame + livres + joys : 4 000 F. Laurent PELLERIN, 16, place Champplain, 14000 Caen. Tél. : 31.73.71.19.

Vds A500 (ss gar.) + mon. coul. Philips 8832 + souris + jx + joy + BT Rang. Px : 3 700 F. Pascal LEBRIEZ, 2, allée Paul-Painlevé, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.93.24.13 (ap. 19 h).

Urgent ! Vds très nbx K7 pour C64. Prix très intéressant. Liste sur demande. Gaston VAN VETTEREN, 13, rue Max-Neraud, 77163 Montcorot. Tél. : (16-1) 64.04.35.31.

Genlook GST 30XP Amiga vidéo possesseur décodeur correcteur Pal Secam, état neuf : 2 000 F. Eric MALNATI, 55, rue Batard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.18.38 (ap. 18 h).

Vds A500 + ext. 512 Ko neuve + 2 joy neufs + mon. coul. + souris + jx + revues + emb. orig. : 4 000 F. Brice ROGIER, 196, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.06.43.

Vds A500 + souris + joy Ultimate + 200 jx avec bte rang., px : 3 000 F. Olivier HOZE, 11, rue Jules-Ferry, Engien-les-Bains. Tél. : 34.12.48.77.

Vds pour Amiga Lattice CV 5.05 + nbx livres Micro. appl. + ROM Kernel + CManul : le tt : 2 200 F. David DEPARDAY, 2 bis, rue des Loisirs, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.23.36.

Vds jx et nouveautés pour C64 disk, prix super, liste gratis, env. un timbre, salut ! David LEUCHAR, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. 20.92.51.99.

Commodore A500 + très nbx logs + cache-protecteur + joy et souris + revues : 2 900 F + imprim. MPS 1230 : 3 400 F. Tél. : Gilles PARRAS, 77, rte Nîe de la Visie, 13015 Marseille. Tél. : 91.60.01.65.

A saisir A500 + ext. horloge A501 + souris + tapis + joys + 80 jx. Gar. 9 mois : 3 550 F. Gyno CHOU, 27, rue Tredez, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.35.10.67.

Stop affaire ! Vds A500 + mon. 1083S + souris + joys + nbx jx, util., le tt ss gar. : 4 500 F. Cyrille LE CHEVALLIER, 156, avenue Jean-Jaures, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.42.57.

Urgent ! Vds C64 + drive 1541 II + lect. K7 1531 + mon. coul. 1802 + Power Cartridge + nbx jx (TBE) : 5 200 F. Pascal/Denis HUBERT, résidence Le Chanteclair, rue des Platanes, Bi Y2, 71777 Brou. Tél. : (16-1) 60.20.00.93.

A500 + A501 + 1083S + disk + joy + livre : 4 800 F + 10 hit orig. : 1 M F + scanner : 1 800 F dans emb. (han. 91). Charles CASASSUS, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.58.71 (ap. 20 h).

A saisir : vds A500 + ext. A501 + souris jamais servi, emballage origine, garanti un an : 3 000 F. Eric MANIL, 108, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 42.36.82.20.

Vds A500 + joy + revues + jx et util. + TV coul. le tt : 5 500 F. Laurent. Tél. : (16-1) 48.21.03.46.

Vds C64 + télé coul. + imprim. MPS 801 + lect. K7 + 1541 + nbx jx + câbles : 3 000 F. Dan ZEITOUN, 1, square du Docteur-Courcoux, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.09.71.

Vds A500 + drive ext. + extension mém. + disks : 3 500 F. David DUBART, 33, rue de Burgault, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.96.91 (après 18 h).

Vds A500 + ext. 512 K + livres + souris + joys + jx + câbles, le tt : 2 290 F. TBE. Alain KERDUDOU, 16, rue des Cléments, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.23.74.

Vds orig. Amiga 6 supers jx (Operation Stealth, Les voy. du temps), chacun 160 F. Arnaud LEVY, 20, rue Odilon-Redon, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.22.41.

Vds pour A500 Tennis Cup : 100 F, Crazy Cars II : 90 F ou 160 F les 2. Grégory KOSI, 2, rue Edmond-Audran, 13200 Marseille. Tél. : 90.93.59.03.

Vds C64 + lect. K7 + cardan peritel, bon état. Px : 400 F. Stéphane FRADIN, Le Bois Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.

Vds pour A500 ext. 512 Ko + horloge et switch : 415 F. Eric MICHEL, 8, rue du Général-de-Gaulle, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.26.54.

Vds C64 + 1541 2 (les nouveaux modèles) garantis mai 91 (TBE, peu servi + jx + joy. Benjamin GUILLOT, 292, avenue Jacques-Duhamel, 39100 Dole. Tél. : 84.82.60.31.

Vds Le Grand Livre de l'Amigabasic + D7 : 150 F + Gold of the Aztecs orig. : 50 F sur amiga. Alain ATLAN, 78, bid Saint-Ruf, 84000 Avignon.

Vds C64 lect. K7 + livres + 23 jx orig. + joy. Val. : 3 000 F. vendu : 1 500 F. Cedric D'HULST, 30, avenue Gustave-Delory, 59100 Roubaix. Tél. : 20.27.27.00.

Vds A500 + ext. 512 K + jx + joys : 2 500 F. Aïx LEFOL, 34, avenue Raphaël, 75076 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.35.48.

Vds A500 + mon. coul. + 2e drive + 2,5 mégas + log. 3D + imprim., c636 à 7 490 F. Edouard STEHLEN, 16, rue d'Armenoville, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.64.11.

Vds A500 + ext. mém. + joy + souris + tapis + 40 disk, jx et util. + câble péri. + TV Akai-Telecom : 7 000 F. Frédéric ANSELME, 8, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.07.43.

A500 + mon. 1084S + ext. mém. + lect. ext. + Boot Selector + joys + jx orig. + D7 Vier. + tapis le tt en TBE : 5 700 F. Jérôme DONADEY, 20, Bocages Marines, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.32.01.15.

Vds A500 + mon. coul. 1084 + jx + ext. + 3 joy + manuel + souris + revues + cartons d'origine, px : 6 500 F. Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.39.01.

Vds pour C64 : lect. disk 1571 + imp. MPS 801 + lect. K7 + revues + jx + util. : 2 500 F. Paul DEFALQUE, 99, rue du Maquis de Payolle, résidence Gally, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.03.96 (après 17 h).

Vds émul. PC pour A500 : Power PC Board + DOS 4.01. Reste 4 mois garantie. Px : 1 990 F au lieu de 3 250 F. Olivier RIDEAU, 16, rue Roger-Salengro, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.58.33.77.

Vds Amiga 2000B + mon. coul. 1084 + kit XT + lect. ext. + souris + logs + jx + joys neuf : 11 000 F. vendu : 6 700 F. David HERTZBERG, 11, place de la Nation, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.42.99.

Vds A500 + mon. coul. Philips + 2 joys + 121 jx, util., etc. + revues + câbles, etc. : 4 800 F (TBE) à déb. Gérard HURET, 90, rue de la Franco, 31270 Cugnaux. Tél. : 81.92.53.21.

Vds jx sur A500. David CERSOSIMO, E2, rue anatole-France, 54190 Villerupt. Tél. : 82.89.12.89.

Cause achat Amiga vds M05 + lect. + crayon + 2 man. + nbx jx état neuf : 1 500 F. Jean-Philippe DUMAS, 21, rue de la Vernade, 63700 Saint-Eloy-les-Mines. Tél. : 73.85.05.31 (H.-R.).

Infographie vds puissante station graphique Amiga entièrement équipée (cause départ). Px intéressant. Adrien BOETTGER, 10, rue des Jardins Saint-Paul, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.86.19.

Vds jx à prix dingues. Vds super Hardcopieur pour amiga et ST : 280 F. Fabrice BAJOLAIS, 25, avenue des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.

Vds A500 + ext. + joy + souris + 150 disks (jx util.) + mags + table péri. TBE. Noël 90 : le tt : 2 900 F. Laurent CHO-BONE, 8, avenue Bataille, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.21.73.

Vds mon. coul. 1084 excellent état : 2 000 F. Romain SQUVETRE, 21, rue du Buisson Prunelle, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 30.73.55.57.

Vds orig. Amiga : 150 F l'un : The Killing Cloud, Indy Adventure, Iron Lord, Sword of Sodom, Tennis Cup, Rick Dangerous et Jumping Jack Son. Alexandre MIRZAYANCE, 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44.

Vds A500 + 1084S + 50 jx + bte de rangt + 2 joy, le tt ss gar. 18 mois. Px : 4 500 F (1 Mo). François THEODORE, 30, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.83.37.

C128 écran mono. Philips drive 1570, imprim. MPS 802 + quelques disks, px : 2 000 F. Pascal DE CLERCQ, 19, rue Michelet, 59790 Ronchin. Tél. : 20.53.98.57.

Vds A500 (ss gar.) + mon. SC 1425 + ext. 512 K + drive ext. 3 1/2 + souris + 2 joys + 200 disks : 6 500 F. Christophe MARANGON, 3, rue de la Source, 78960 Vainville-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.23.19.

Vds lot de 400 jx sur C64. Ach. A500 + ext. mém. + jx : 2 400 F maxi, éch. C64 ctre A500 seule. Bertrand CATY, 1, rue des Bazennes, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.98.67.

Vds A500 + 3 joy + revues + 3 btes rgt + nbx jx et disk + souris le tt en TBE : 3 420 F. Yann LANGOUET, 15, rue du Lac, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.65.75.80.

Vds jx sur Amiga à bas prix. Demander liste, rép. ass. Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.

Vds orig. A500 Falcon, F29, Reliator, Fighter Bomber (not. franç.). Px : 90 F. Philippe BACHET, 44, avenue des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.

Vds A500 + mon. 1084 + jx : 3 600 F. Vds lot de démos (30 disks) : 300 F. Sébastien BONTEMPS, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammarville-en-Goële. Tél. : (16-1) 64.02.72.36.

Vds A500 + mon. coul. + souris + jx + nbx log. et livres pour 4 500 F. Jean-Michel LECRIQUE, 16, rue Saint-Pol-Roux, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.57.08.62.

Vds jx sur C64 disks, rép. ass. Pascal GA-VIGNET, 1, rue de Fribourg, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.04.48.

A500 + A501 + drive ext. (année 88) : 3 000 F + écran coul. Hantarex stéréo : 1 500 F, le tt à 4 000 F. Paolo CARBONE, 39, boulevard des Belges, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.08.78.

Vds A2000 XT Mo, DD 20 Mo, écran 10845 + 3 1/2 ext. adapt. 16/2J, prise Midi, 300 D7, nbx bouquins : 12 800 F. Gérard NOYAU, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.25.02.79.

A saisir A500 + souris + péri. + joys + 90 jx + ext. A501 + tapis (ss gar. 16v. 82). Px : 3 300 F. Gyno CHOU, 27, rue Tredez, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.35.10.67.

Vds jx et util. à bas px sur amiga. Rép. ass. Ecrite unic, arnaqu. s'abst. Jean-André MARAVIGLIA, 20, rue Traversière, 66130 Aitkirch.

Vds jx sur Amiga, poss. : Gods, Chuck Rock, Brat, Supercars 2, etc. à petit prix. Christophe GROSS, 4, place Charles-Richel, apt 19, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.28.65.

Vds orig. TBE sur amiga : Sporting, Gold From Epyx, New Zealand Story, un Squardon (100 F fun), Blasteroid : 50 F. Yann ARSENE, 2, Impasse de la Poste, 62158 L'Arbet. Tél. : 21.48.28.29.

... ! Context us only for abo's modem ! Amiga et PC ! The Subsoftware, BP 28, 1170 Watermael-Boitsfort-1, Belgium.

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 Méga:	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

Vds pour amiga jx : Rick Dangerous 2 : 150 F, Vigilante : 50 F, Int. Soccer Chail. : 125 F. Laurent BELGUEJ, Les Genêts, La Palombière, 13360 Plan de Cuques. Tél. : 91.07.01.99.

Vds A500 + mon. coul. + ext. + revues + D7, TBE, garantie. Px : 5 900 F. Jafar MEZITI, 4, rue du Clos Saint-Denis, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.83.67 (ap. 19 h).

Vds A500 + mon. coul. + ext. + revues + D7, TBE, garantie. Px : 5 900 F. Jafar MEZITI, 4, rue du Clos Saint-Denis, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.83.67 (ap. 19 h).

Vds A500 + ext. mém. + mon. coul. + 7 jx ss gar. Px : 5 000 F + vds jx orig. de 100 à 150 F. Pierre GALLO, 116, boulevard Gambetta, 06000 Nice. Tél. : 93.88.44.56.

Vds C64 + lect. K7 + lect. DK + très nbx jx (Ikari Warrior, Test Drive II, Dragon Ninja, Ghost's Gobelin...) : 1 000 F. Thierry DUBOIS, 24, rue Eugène-Jumin, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.02.61.

Vds A2000 + mon. coul. 1084S + lect. interne 3 1/2 ss gar. pdt encore 18 mois. Px : 7 000 F. Hubert DUBOIS-DEBORDE, 6, rue Pestalozzi, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.93.26.

Vds Amiga 2000 comp. PC XT + mon. coul. + 5 et 3 1/2 + souris + jx + P4 : 7 000 F + 3 jx (sept. 90). Px : 5 900 F. David CIANO, 10, rue du Général-de-Goy, appt n° 3, 34450 Vias. Tél. : 67.21.72.14.

Vds A500 + ext. mém. + mon. coul. + 7 jx ss gar. Px : 5 000 F + vds jx orig. de 100 à 150 F. Pierre GALLO, 116, boulevard Gambetta, 06000 Nice. Tél. : 93.88.44.56.

Vds orig. A500 : Battle of Brit : 140 F, Day of Thunder : 99 F, jx exc. état, port payé. ach. Chuck Yeager 2.0 (-150 F), Fabien ETORE, 232, rue de Charbonnière, 45800 Saint-Jean-de-Broye. Tél. : 38.86.65.87.

Stoop ! Vds A500 + 50 jx, nbx jx, + 40 vier. + télécharge. + 2 jx + souris. Complet. BE. Px : 2 690 F. Philippe DELHOMME, Les Demeures de Font-Clair, 43, bld de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.

Vds Multiface 400 F, GFA Assembleur : 350 F, Stos Basic : 300 F, CyberPaint : 400 F, GFA Basic 3.5 : 200 F, le tt Atari. Pascal MONNIER, 8, rue du Tir, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.66.45.50.

Vds A500 + jx + souris + câbles + livres + 3 jx. Le tt en TBE (1 an) : 2 600 F. Willy HAJDAREVIC, 10, allée J.-B. Carpeaux, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 45.37.09.11.

Vds A500 + ext. mém. 1 Mo de RAM + mon. coul. + livres + D7 + jx, les tt dans embal. Px : 5 000 F. AZZOUJ, 4, rue Lionel-Lafayette, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.08.16.

COMPATIBLE PC

Vds PC 2086S, 620 Ko + DD 32 Mega, V67C64 : 5 000 F + Megadrive jap. + 12 cart. 3 000 F. Tél. : José TEIXEIRA, 9, avenue Racine, 77680 Roissy-en-Brie. (16-1) 64.40.87.61 (entre 15 h et 17 h).

Vds lot de LOTO, turf pour PC, Laboloto, Expert groupes, Formula 2, Systems, Quintesoft, 1N2 Systems. Jean-Pierre MACAIRE, impasse Fomboudeau, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.43.00.07.

Vds pour PC et comp. dx jx orig. Red Baron et M1 Tank Platoon : 400 F, jx 2 très peu serv. Bernard BARRILLE, Les Balises, 13680 Lançon-de-Provence. Tél. : 90.42.85.36 (H.R.).

Pour apprendre infor. cède PC 1640 coul. HD dble drive, nbx jx et log, garni : 6 000 F. Eric DE L'EPINE, 9, bld suchet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 75.03.06.36 (répondeur).

Vds PC 1512 + 2 drive + écran coul. + nbx log. + souris et manuels. Px : 4 500 F. (gar. 09/91). Nicolas LE GUERN, 12, impasse de Joséphine-de-Beauharnais, 93160 Noyse-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.92.21.17.

Vds PC AT 12 MHz, DD 20 Mo, écran EGA coul., 640 Ko de RAM, 1 lect. 1.2 Mo 1/4, ports série et II : 8 500 F. Ronald MALLET, 12, rue des Jouanines, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.43.76.44.

Vds pour PC : Scanman Plus + Paint Show : 900 F (à déb.), carte son comp. Adlib + enceintes + prgs Music : 800 F. Eric DEBANTEL, 13, rue de Naples, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.80.06.

Vds jx PC, amiga, C 64. Px intéressants. Rabais sur plusieurs jx achetées. Stéphane BABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.97.

Vds PC se types (list sur dem.). Px mini : 286-16 MHz + VGA + HD 40 Mo + 1,44 + 1,2 + mouse + DOS 4.01 : 48 000 F. Julien VANDENBOSCH, 109, rue du Château-d'Eu, 1190 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02-37.55.678 (répondeur).

Vds PC 3086 lect. 3 1/2-5 1/4 VGA 14" HRC, HD 30 Mo (nov. 90), cause dble empl. px : 11 000 F. Eric COURTI, 6, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.28.90 (ap. 19 h et W-E.).

Vds jx PC 3 1/2 : Wonderland, Ultimag, Eye of Beholder (150 F pce). Jean-François REGNAULT, 23, rue sainte-ambroise, 75011 Paris.

Vds jx PC 3 1/2 : Wolfpack ; Lord of the Rings, indy AV, Voy, du Temps, Populous, Cycles : 100 F pce + 5 F en timb. Gouwhann LETOURNEUX, Le Haut Rochersur, 35137 Bedee.

Vds PC 1512 SD coul., TBE, nbx disks (200). Px : 3 500 F. Stéphane FRADIN, Le Bois Collin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.

Vds DD 40 Mo, NEC pour PC : 1 400 F + carte cont. MFM : 300 F + carte VGA 512 K : 700 F. Fabrice LEMOINE, 25, bld J.-J. Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.92.34.76.

Vds IBM AT 640 Ko + écran et carte EGA IBM + 20 Mega Hard Disk + 2 Floppy + jox : 9 900 F. Jacques HARROUIN, 88, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.29.09.

PC-AT DD 20 Mo, disque mobile, carte Hercule, mon. vert, vitesse 12 MHz + log. Windows. Px : 10 000 F. James FAELENS, 11, rue Froissart, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.56.35.13.

Vds PC 1512 SD + souris + mon. coul. + intég. PC + livres + nbx jx (Elite Gauntlet), le tt : 3 900 F. Sylvain MONCEAU, 5, rue d'Andilly, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.65.42.

IBM PC XT 640 Ko pour parallèle série, souris, housse : 5 000 F. Dominique FLOURY, 14, rue Serpente, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.02.36.

Vds PC 1512 coul., lect. 5 1/4 et 3 1/2 + disks + orig. + carte + jox + livres. Michaël PASQUIER, 11, rue Charles-Rogier, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.71.52.

Vds PC XT 8 MHz + souris + jx + util. + 2 lect. 5 1/4, 1 mon. mono. + imprim. 9 aiguilles, faire offre. Marie-Josée PLANQUE DEGAND, 16, rue Dijon, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.14.60.

Vds Turbo-Pascal 5.5 sur PC : 500 F. Jx : Budokan, Out-Run, Morfotelle, Dble Dragon, Indy Action : 100 F. Julien PIERRE, 5, allée des Peupliers, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuses. Tél. : (16-1) 30.52.46.26.

Vds PC 1512 2 lect. mono., souris, log., tt TBE. Px : 3 000 F. vds jx pour PC px très intéressant. Tél. : 87.02.84.75.

Vds PC-AT 286 12 (-4 mois) : 1 Mo + DD 40 Mo + 3 1/2 HD + VGA + nbx jx : 10 000 F. Richard SALIBA, 70, bld Eugène-Chaumin, 49000 Angers. Tél. : 43.82.02.20.

Vds PC 1512 coul., DD + souris + intég. PC + nbx log. et manuels + imp. Citizen 120 D. Px : 6 000 F. Corinne HELOIR, 8, rue Salvador-Allendé, 54850 Messin. Tél. : 83.47.47.37.

Vds cause dble empl. PC XT copami centrale 2 lect. DK 5 1/4 avec HDD écran mono. Px : 2 700 F. Michel CONTASSOT, 11, rue Jean-Baptiste-Semanax, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.75.82 (18 à 19 h).

Vds comp. IBM PC TO16, écran coul., lect. 5 1/4, souris, jx, trait. texte : 4 500 F. Christophe FAURE, 7, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.34.53.

Vds lect. disq. 5 1/4, 360 K, neuf : 250 F, mon. coul. CGA entrées RVB + son par peritot au DIN : 750 F. BORIS, 46, Dom-Bel-Ebat, 78170 La Celle-saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.54.76.

Vds Timework Publisher pour PC : 1 500 F (neuf) : 2 300 F. Arnaud LADRAGIN, 24D, rue de Bellevue, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.73.23.57.

PC 1512 dble drive coul., integral PC, jx, GEM Callomax. Px : 4 000 F. Pascal MELLUL, 7, rue Pauline-Kergomard, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.71.54.

Vds PC 1512 + mon. coul. + souris + man. + jx (Barbarian, Xenon 2, Dble Dragon, Foot) + filtre + tableur (log.) : 3 000 F. Nicolas SALESSE, 22, allée de la Clairière, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.73.18.13.

Vds PC 1512 mono. + souris + jox + nbx log., TBE (ach. 12/89) + jx. Px : 4 000 F (à déb.). Patricia LUPETTE, 15, rue du Change, 02000 Laon. Tél. : 23.79.60.75.

Prog. de PAO Page Ability pour IBM PC et compatible. Px d'achat : 2 010 F, cédé 600 F (port inclus). Marcel CHATENET, 45, rue des Léviéris, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.04.86.06.

XT 640 Ko + DD 20 Mo + 5 1/4 + Hercule + RVB + jox + souris + écran mono. + log. cédé : 3 000 F. Jean-Manuel SANCHEZ, Rés. les Poissons, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.22.05.

Sharp PC 1500A + CE 150 imprim. 4 coul. + ext. CE 161, 16 Ko + docs. Px : 1 500 F. Ch. Ultima V et VI pour C64-ST. Charly MARTIN, quartier Lieutenant-Moyne, 84100 Orange. Tél. : 90.51.58.87.

RA, 9, avenue Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.87.61.

Vds pour PC et comp. écran EGA coul. + carte EGA, le tt : 2 000 F (rép. parisienne seul.). Christophe PIERRE, 22, sentier des Fosses Rouges, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.35.69.

Vds IBM PC TO16 coul., lect. 5 1/4, env. 80 jx et util., 2 jox (Works 2), TBE. Px : 4 500 F. Etienne CORNUT, Les Fouguères Saint-Just, 01250 Ceyerzet. Tél. : 74.22.26.80.

Vds jx PC : F19 : 200 F, Robocop + Tracker : 200 F, Manchester + Ikan : 200 F, Indy : 500 F + Dble Dragon : 200 F, le tt : 650 F. Grégory GAUDRE, 33, avenue Robert-Schuman, 14000 Caen. Tél. : 31.74.33.22.

Vds superbe imprim. Centronics GLP pour PC, état neuf, cédée à 1 900 F. A bientôt! Christophe. Tél. : 42.02.20.76.

Vds PC 386/25 MHz, DD 40 Mo, 1 Mo de RAM, carte + écran SVGA 1024x768 + souris. Px très intéressant. Philippe GILLES, 10, rue de Champagne, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 42.01.23.03.

Vds Olivetti PC1, 2 lect. 3 1/2 + jox + 14 jx orig. : 3 500 F, éch. ctte A500, faire offre. Thierry MAUSSANG, Saint-Sylvestre Praguillon, 63310 Randan. Tél. : 70.59.04.18 (ap. 18 h).

Vds TO16 PC + mon. CGA + carte et jox + nbx jx (Dble Dragon 1 et 2, etc.), urgent, vendu : 4 000 F. J.-B. et Sébastien VIVICORSI, BP 52, 63140 Châtel-Guyon. Tél. : 73.88.24.90.

Vds PC 2086 VGA coul., 3 1/2 + 5 1/4 + HD 32 Mo + souris + Windows + Works + ext. clavier 2 M. Neuf : 14 000 F, vendu 9 900 F. Farid SI MOUSSA, 5, rue Urbain-LeVerrier, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.67.35.

Passé ! Vds PC 1512 SD + man. + bte disks + livres + jx, utilis. encore garantis : 4 000 F. Vite ! Régis WARISSE, 3, rue Volland, + Le Transval +, 84000 Avignon. Tél. : 90.88.40.05.

IBM 8530 H31 mon. coul. DOS 3.4, 4 souris, imprim. Epson LQ550, log. ord. Works 2 avec not. et fact. : 19 000 F (vaut 28 500 F). Chantal VERDONCK, relais Saint-Antoine, RN14, 95420 Charmont. Tél. : (16-1) 34.67.21.75.

Vds PC 1512 DD coul. + souris + nbx orig. + utilit. + doc + GEM + trait. de texte, le tt : 6 400 F. Ludovic SAMAIN, 4, allée Hélène-Boucher, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.60.78.85.

Vds pour PC, imprimante LSP 10 Citizen compatible IBM et Epson, 9 aiguilles. Px : 2 000 F. Renada IM, 9, villa de l'Onde, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.26.82 (ap. 19 h).

Vds Star LC10 NB et mon. CGA mono. + Tilt 6 à 89 : 15 F. Ach. soft sur PC ts formats. Willy BOISAUBERT, 29, bld Briand, 60180 Nogent-sur-Oise.

Vds jx orig. pour PC 5 1/4 : Wing Commander, Kick Off 2, Panza, K. Boxing, Int. Soc., cha. : 150 F l'un. Tél. : Laurent LEFEBVRE, 22, rue Roques, 47000 Agen. Tél. : 53.71.51.52 (le dimanche).

Vds orig. PC : Red Baron, Wing Commander, etc. : 100 F chaque (port compris). Tjerry TOURNEUR, Marnes, 37220 Cruzilles. Tél. : 47.58.58.83.

Vds IBM PC : 250 F, Wolfpack (neuf) : 180 F, Dble Dragon 2 et Crazycars II : 150 F, Ch. Nintendo + 2 jx : 450 F. François RIMEU, 8, rue Anatole-Le-Braz, 22200 Guingamp. Tél. : 96.44.20.70.

Vds IBM PC XT Turbo 640 Ko, DD 10 Mo, écran coul. EGA + Word 4 + 3 jx : 7 000 F à déb. Michel STOUJILKOVIC, 35, rue du Faubourg du Temple, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.01.66 (après 19 h).

Vds PC 1512 SD mono + souris + 2 jox + Pack pro. + jx. Px : 5 000 F. Manuel Mendes RIBEIRO, 2, allée des Lilas, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.60.82.

Vds PC 1640 + 2 drives 5 1/4 + EGA coul. + souris + logs, TBE. Px : 5 000 F. Philippe BOUVET, Basse-Folle, 49220 Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.

PC port Compas SLT266, DD 40 Mo + lect. 3 1/2 + souris + chargeur + housse transport, cause dble empl., nbx log., TBE : 18 000 F. Patrick DUANI, 32, avenue Léonie, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.46.32.36.

Urgent ! Vds PC 1512, DD 20 Mo, écran coul. + nbx log. (utilit. + jx) : Lotus, Budokan, Velté, BT Future 2, etc. Bonne aff. ! Nicolas SITBON, 10, rue du Jourdain, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.46.12.

Vds PC Tandy 1000 HX, ext. 640 K, mon. coul. Deskmate, MSDos, 40 D7 de jx (val. : 7 500 F), cédé à 6 000 F. Roger LAUPRETRE, 71960 Lige. Tél. : 85.33.37.26.

Vds King Quest IV VGA 256 C : 200 F, Star Control, Savage Empire, silentService II, Railroad Tycoon : 160 F. Nicolas ZUMBIELH, 3 bis, rue Bergier, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.33.07.

Vds Wing Commander PC 5 1/4 IM2 + Manhunter 2 : San Francisco sur ST : 200 F chacun. Cyril VIAL, rés. de la Colline, quartier Pierracasse, villa 2, 83160 La Valette-du-Var.

Vds PC AT VGA 16 MHz, mon. coul. multi, DD 40 Mo, rempli de log. (ss gar. : janv. 92). Px : 12 000 F. Jean-Luc BRELEUR. Tél. : (16-1) 42.40.33.53.

Vds compatible IBM PC TO16, écran coul., lect. 5 1/4, souris, jx, jx : 4 500 F. Christophe FAURE, 7, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.34.53.

Vds jx Link (Golf) sur PC : 250 F. Vds sur Gameboy : Super Mario : 150 F et Gargoyle quest : 150 F. Judoc-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bld du Redon, bt E5, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52 (après 19 h).

PC 1512, DD, écran coul. 5 1/4 + integral PC + GEM année 90. Px : 4 000 F. Maryvonne ZOMNY, 21, rue de la Mutualité, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 40.56.24.30.

PC Tandy 1000 HX, écran CGA, RAM 640 Ko, drives 3 1/2, 5 1/4 + 2 souris RS232C + jox + divers jx. Px : 6 000 F. Jean-François PICARD, 8, rue de Corse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.38.54.

Vds PC 1512 + DD 20 Mo + 2 lect. + souris + écran n & b + DOS + 5 jx + tableur + TDT, etc. Px : 7 000 F. Carlos PASTLHA, 7, rue des Piliers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.57.88.

Vds PC 1512 5 1/4 : Indy (action), Powerbot USA, la collection Falcon : 100 F le jeu. Philippe JONQUET, 36, résidence des Lombards, torie E, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.71.82.

Vds jeu pour PC 5 1/4 : Cougar Force (orig.) : 200 F (tt neuf !). Christophe LPEZ, 10, rue Louis-Bascan, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.39.61.

Vds PC 1512 SD coul. disk dur 20 Mo + souris + nbx jx et util., TBE : 4 000 F. Nicolas HUE, 26, allée des Marronniers, 91160 Ballainvilliers. Tél. : (16-1) 69.34.22.42.

Vds PC 286, 640 Ko + 2 drives 1.2 Mo + mon. + softs, revues, livre. Val. : 10 000 F. Ludovic ROBERT, rue de l'Etang, Le Manoir Roche Ballue, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.66.62.

Vds PC 1512 coul. dble drive + nbx disks : 3 200 F. Vds Gameboy + 10 jx + Lightboy : 1 500 F. Williams. Tél. : 31.78.38.38.

Vds PC 1640 coul. DD + jox : 6 000 F (sur rég. Lyon univ.). Sébastien CASANOVA, 3, rue Professeur-Roux, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.00.17.84.

Vds PC 2086 VGA, EGA, CGA, 640 Ko, DD 32 Mo, souris, lect. 3 1/2, nbx util. et jx, 1 an, TBE, urgent ! Px : 8 000 F. Matthieu LEROY, 4, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.81.54.

Vds PC 1512 DD coul. + orig. (Prince of Persia) + disks : 4 500 F, vds C64 + lect. K7 + orig. (Turman) + TV NB : 2 000 F. Stéphane HAZIZA, 2, rue Ernest-Renan, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.83.30.60.

Vds Commodore PC 10 111 (5 1/4 et 3 1/2, 640 Ko) + écran Hercules + clav. 1027 + 15 prgs + bte rang. : 3 500 F. Marius GOLETTA, La Ribassière, bloc D2, 8, chemin du Lac, 06130 Le Plan de Grasse. Tél. : 93.09.12.19.

PC AT 386, 25 MHz + 5 Mo de RAM + DD 44 Mo + carte graph. 1024 X 768 2560 + écran multisync. Souris + logs. Px : 16 000 F. Claude THOMAS, 188, rue Diderot, 94000 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.09.44.

Vds jx orig. pour PC et comp. : Red Baron et M1 Tank Platoon, très peu serv. à. neuf : 400 F. Les 2. Bernard BARRILLE, Les Balises, 13680 Lançon-de-Provence. Tél. : 90.42.65.36.

Vds jx orig. pour PC : Op. Sealth, Wing Com., Loom (VF), Indiana-polis 500, P. de Persia, px : 150 à 200 F. Thomas LAURENT, 17, rue Louis-Bectard, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.05.66.

Vds pour PC 5 1/4 : Op. Stealth : 125 F, Indy av. : 100 F, Zak : 75 F, Dble Dr. : 2 75 F, Die Hard : 100 F. Indy 500 : 80 F, TBE. Armel SEVESTRE, 14, rue Jouanno, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.83.29.

Vds orig. PC Nonkey Island 249, Mancheater, Khaaloon Drakhon, North & South : 180 F, Italie 90 : 140 F et autres. Debastien CHAVEY, Comranche-en-Buguey, Les Platelles, 01110 Hauteville, Lompnes. Tél. : 74.35.11.31.

PC 1512, 640 Ko, 2 lect., DD 32 Mo, mono. + souris + doc. + housse + nbx log. Px : 4 800 F. Jacques FRANCOIS, 200, rue de la Roquette, appt 1144, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.14.70.

Vds IBM PS2 lect. 3 1/2, écran VGA, carte mère CGA, DD 20 Mo + 30 disks + log. Px : 7 000 F. Michaël MORENO, 1, 3, avenue Albert-Premier, Hôtel de France, 83470 Saint-Maximin. Tél. : 94.78.00.14.

Vds PC Tandy 1000 HX, 840 K, 3 1/2, 16 coul. + souris + 2 jox + jx et util. + doc. Px : 5 500 F. TBE. Sébastien LABAT, Coussillan Tabanac, 33550 Langrolan. Tél. : 56.67.06.70.

Vds 25 jx (Indy 500, Skweek, Bump, Colorado...) cédé à 600 F (val. : 6 000 F), urgent (PC 301/S). Nhien TRUONG, 17, Beauvallon Centre, chemin de Morgiou, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.15.71.

Vds crl mère 286, 640 K + crl ext. mém. 512 K + crl VGA 800 X 600 + crl série II : 3 000 F. LCT PS2 3 1/2, 1.44 Mo : 500 F. Lionel HY, 4, allée des Chevreuils, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : (16-1) 44.54.64.58.

Vds (pr cause dc) PC-AT 286 Commodore PC30 II (état neuf), HD 20 Mo, mon. NB, impr. Epson LQ500 : 10 000 F. Nadine VALETTE, 6, parc de Brotonne, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.88.10.01.

Urgent : vds PC 1640, 640 Ko, 5 1/4, mono. + carte Hercules + souris + log. + disques vier. : 2 300 F. Laurent AIT-OU-MEGHAR, 8, square du Pic de Fer, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.69.22.

THOMSON

Vds T07-70 TBE + 16 jx orig. + curebrâsis + livres + cart. dessin : 1 000 F. Stéphane CORDIER, Saint-Aubin-sur-Algot, 14340 Cambremer. Tél. : 31.62.20.87.

Vds T07-70 + lect K7 + mon. coul. + 2 joy + 12 jx + init. Basic + 3 livres le tt : 1 000 F. Franck AUDIBERT, 17, av. de Saxe, 75007 Paris (ap. 18 h). Tél. : (16-1) 40.56.04.77 (ap. 18 h).

Vds T07-70 + lec. 5 1/4 + lec 3 1/2 + lec. K7 + cart. Basic + disk + ext. Mém. + liv. P.x : 3 200 à déb. Kamel CHAGAH, 83, rue des Sarrazins, 59000 Lille. Tél. : 20.42.01.04.

T08 coul. + crayon + joys + 100 log. éduc. jx, gestion. P.x : 3 500 F. Michaël DAVITIAN, 10 D, rue Albert-Moliner, 95410 Groully. Tél. : (16-1) 39.84.07.53.

Vds T016 PX + 8 jx BE mon. coul. P.x : 4 000 F. Camille CHALLE, 15, rue Saint-Vincent, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.88.53.33.

Vds T08 + D7 vierges + lect. QVDD, TBE, px à déb. Michel DUDKA, 111, rue Florent-Ervard, 62260 AUCEL. Tél. : 21.27.17.25.

Vds T0770 + LEP BE + nrx jx (Greenbert, Tennis, Mand, Ragone) : 1 100 F. Pierre VANHAUWAER, 4, rue Honegrg, 62138 Douvrin.

Vds lect. D7, 840 Ko 3, 5- : 250 F (Port Grat.). Yann Saint-Paul, 58, rue des Blatiers-Cappelle-en-Pevelle, 58242 Templeuve. Tél. : 20.33.80.05.

Vds monit. coul. 36 cm. Réf. MC 9J-936 (sans péritel). Etat Neuf. Faire offre. Fabien TRIPET, 50, rue des Roses, 80300 Albert. Tél. : 22.75.09.83.

MO6 + jx + lec. + K7, px : 2 000 F. Benoît GUERIN, 27, rue Aubin-Olivier, 95700 Roissy. Tél. : (16-1) 34.29.99.53.

Vds MO5 + lect. + crayon optique + 2 man. + 23 jx + docs neuf environ : 1 000 F Urgent ! Robert DUMAS, 21, rue de la Vermade, 63700 Saint-Eloy-Les-Mines. Tél. : (16-1) 73.85.05.31.

Vds T09 + Mat. + log. + livres excel. Etat. P.x : 12 000 F vendus : 3 000 F (+ ports) px à déb. Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.

Vds T08D + acc. (sans moni). 2 500 F. Vds Tilt L2 à 80 (TBE). Vds Compil Amstrad orig. : 50 F. Vincent ERECAUT, 24, rue de Ménil, 57140 Woippy. Tél. : 87.33.27.43.

Vds T0770 + lect K7 + impr. 40 cl. PR 90-055 + man. + jx (Nio, Super Tennis, Green Beret) : 1 500 F. David CAZE-NOVE, 33, rue Jean-Jaurès, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.21.27.40.

Vds moni. coul. 36 CM Péritel TBE : 1 350 F. Philippe BOUVAT, Mas du Lieuraz-Chonaz, L'amballan, 38121 Reventin-Vaigris. Tél. : 74.58.86.01.

Vds T016 PC mon. mono. Simple disk 512 Ko jx, util. Dos 3-2 GwBasic peu servi val. neuf 3 500 F. vendu 1 500 F. Pascal VIMONT, 22, rue de Jallans, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.89.23.

Urgent ! vds MO5 + lect. K7 + crayon opt. + 8 jx orig. (6 K7 et 2 cart). P.x : 500 F. Christophe GALVAIRE, 1, rue Jean-Rostand, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.18.67.

Vds T016 comp. PC écran mono. clav. Man. Câble d'impr. : 2 000 F. Jean-Louis STIEN, rue des Sources Cix-dex 205, 54113 Charmes-La-Côte. Tél. : 83.62.59.32.

Vds MO6 (lect. K7) Intégrée) + crayon opt. + joy + 3 jx + man. + K7 vierg. P.x : 250 F à déb. Stéphane BELLARDI, « Les Logis de Berre », Bat. G. Appl. 87, bd J.-J.-Rousseau, 13130 Berret-Etang.

Vds T08D, éduc. jx manuels util. orig. Liste à px sur dem. Julien THIERRY, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.

Vds T08 TBE, man. + 3 D7 éduc. + 1 jeu d'échec px : 3 500 F. Christophe LEIBER, Ecole du Paradis, 91990 Beyna. Tél. : 65.85.10.05 (ap. 17 h).

Vds et éch. nrx jx pour MO6/MOS poss. : Blood, Chicago 90, Mach 3, Turbo Cup, Supersi etc. Laurent ARMANI, 121, bd Paul-Claudel, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.72.19.

Vds pour T0770-40 cl pr 90-055 : 300 F K7 Eliminator : 20 F CM Liv Forth Manuel - 50 F max. Pierre, Paris. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.

Vds T08 coul. crayon opt. souris, lect. dis. K7 Logo Camel adresses, Budget familial, bvx jx : 3 000 F. Michel KAMINSKI, 8, rue des 10 Arpents Oeres, Eragny/Oise. Tél. : (16-1) 44.54.64.68.

Vds T08 + lect. et 20 jx (manuel + joys) px : 1 200 (port comp.). Gregor DENIEU, 15, rue de Metz, 44110 Châteaubriant. Tél. : 40.28.84.62.

Vds T09 + joys + 90 Log. + revues + doc + moni. coul. P.x : 3 500 F. Stéphane DUBUS, 35, rue Bisson, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.38.26 (H.R.).

Vds T08D + mon. coul. + lect. 3 1/2 + crayon opt. + jx et éduc. + livres + souris : 3 000 F, ou sans mon. : 1 500 F. Brunel BAYBAUD, La Plante aux Flamands, 2, all. du Pdt. Mouloungou, 95350 Saint-Brice-ss-Forêt. Tél. : (16-1) 39.90.63.71.

Vds T09 : 1 300 F. nrx jx entre 20 et 50 F. Vds aussi jx Amiga (Speedball II | Unreal, Wings), Fabrice GASNIER, 8, rue Lamartine, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.67.29.

Vds T0770 + Ext. Mem. + lect. K7 + lect. DD + basic 128 + Logo + jx + éduc. + utils + docs + man. : 2 000 F. Jean-François DOUSSON, 34, av. des Chardonnerets, 95570 Attainville. Tél. : (16-1) 39.91.52.40.

Vds T08 : Unit. Cent. + lect. dsk 3 1/2 + lect. cass. + cray. opt. + 60r coul. + jx + revues + souris + man. jx TBE P.x : 2 500 F. Eric HUS, 19, allée Franz-Liszt, 95230 Soisy-sur-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.98.99.33.

Cause changement d'ordinateur vds nrx jx (orig.) pour Mo6. Christophe LAFONT, 123, av. André-Zenatti, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.51.95.

Vds T08D + 20 orig. + 800 Prig + livres + souris le tt 2 500 F. Lionel LACOUR, 46, rue Victor-Broizat, 69720 Saint-Laurent-de-Mure. Tél. : 78.40.92.36 (ap. 17 h).

Vds tracteur pour imp. 90-600 : 100 F. Vds carte graph. Super EGA Multimode, jusqu'à 720 X 340 : 550 F. Daniel BECAME, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.33.99.

Vds T016 Pc + moni (GA + carte et joy + nrx jx 100 : utils : 4 000 F. Urgent ! Merci. Sébastien VIVICORSI, BP 52, Châtel-Guyon. Tél. : 73.86.24.90.

Vds T07 : 200 F, imp. 40 Cl, Pr 90-042 : 300 F K7 Eliminator : 20 F CM Liv. Forth Manuel : 50 F max. Pierre. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.

Vds orig. (disk) (Cobra, Turbo Cup, Les Privés, Super Hits, Bvoutac, Prohibition, C. Blood, etc. Jeffrey BOCCUET, Résidence, Galois, Pavillon C, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.43.43.67.

CONSOLES

Vds jx sur Megadrive JP DJ Boy, Ghoul's n Ghost, Moon-walker, World Soccer, Last Battle, Mickey, pas cher. Germain LASCARO, 46, avenue de Corbeil, 91800 Brunox. Tél. : (16-1) 60.46.42.80.

Vds cons. + acc. (sans moni). 2 500 F. Vds Tilt L2 à 80 (TBE). Vds Compil Amstrad orig. : 50 F. Vincent ERECAUT, 24, rue de Ménil, 57140 Woippy. Tél. : 87.33.27.43.

Vds T0770 + lect K7 + impr. 40 cl. PR 90-055 + man. + jx (Nio, Super Tennis, Green Beret) : 1 500 F. David CAZE-NOVE, 33, rue Jean-Jaurès, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.21.27.40.

Vds moni. coul. 36 CM Péritel TBE : 1 350 F. Philippe BOUVAT, Mas du Lieuraz-Chonaz, L'amballan, 38121 Reventin-Vaigris. Tél. : 74.58.86.01.

Vds T016 PC mon. mono. Simple disk 512 Ko jx, util. Dos 3-2 GwBasic peu servi val. neuf 3 500 F. vendu 1 500 F. Pascal VIMONT, 22, rue de Jallans, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.89.23.

Urgent ! vds MO5 + lect. K7 + crayon opt. + 8 jx orig. (6 K7 et 2 cart). P.x : 500 F. Christophe GALVAIRE, 1, rue Jean-Rostand, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.18.67.

Vds T016 comp. PC écran mono. clav. Man. Câble d'impr. : 2 000 F. Jean-Louis STIEN, rue des Sources Cix-dex 205, 54113 Charmes-La-Côte. Tél. : 83.62.59.32.

Vds MO6 (lect. K7) Intégrée) + crayon opt. + joy + 3 jx + man. + K7 vierg. P.x : 250 F à déb. Stéphane BELLARDI, « Les Logis de Berre », Bat. G. Appl. 87, bd J.-J.-Rousseau, 13130 Berret-Etang.

Vds T08D, éduc. jx manuels util. orig. Liste à px sur dem. Julien THIERRY, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.

Vds T08 TBE, man. + 3 D7 éduc. + 1 jeu d'échec px : 3 500 F. Christophe LEIBER, Ecole du Paradis, 91990 Beyna. Tél. : 65.85.10.05 (ap. 17 h).

Vds et éch. nrx jx pour MO6/MOS poss. : Blood, Chicago 90, Mach 3, Turbo Cup, Supersi etc. Laurent ARMANI, 121, bd Paul-Claudel, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.72.19.

Vds pour T0770-40 cl pr 90-055 : 300 F K7 Eliminator : 20 F CM Liv Forth Manuel - 50 F max. Pierre, Paris. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.

Vds Sega 8 bits + 11 jx : Shinobi, Thunderblade, All-Beast, Wonderboy 3, D. Dragon, Rastan, etc. + pistol. : 1 400 F. Duc HA, 17, rue du Tisserand, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.79.85.

Vds Gameboy + 1 jeu (Gargoyles's Quest) + Tetris (évidement !). Ach. à Noël. P.x : 500 F (ss gar.). Stan LEROY, 4, allée d'Alexandrie, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.27.34.

Vds cons. Nintendo + zapper + robot + 16 jx (Zelda, SMB 1 et 2, Megaman, Punch Out) + revue grat. (tout TBE). Val. : 7 000 F, vendu : 4 500 F. Nicolas CLANCHE, Chemin de Lahitolle, 64110 Jurançon. Tél. : 59.06.42.60.

Vds cons. GX 4000 + man. + jx par. : 700 F (ss gar.). Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.

Vds Gameboy + Tetris, TBE (ss gar. + écoute + câble) + 6 jx super (Gargoyles, Dble Dragon...). P.x : 1 770 F. Patrick AH-KIT, 1, rue Jean-Macé, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.46.73 (avant 19 h).

Vds pour Megadrive ts formats : Revenge of Shinobi : 300 F, Mickey : 280 F, Basket : 280 F, Oules 3 : 800 F. Régis VIOLETT, Résidence Biranée, cour des Fauvettes, 69480 Anse. Tél. : 74.67.15.00.

Vds cons. Sega deux man., pist., phaser et son jeu, BE : 890 F. Carlos. Tél. : 48.43.81.82.

Vds jx Megadrive : Alex Kidd : 200 F ; Last Battle : 250 F ; Cédric ROUSSEAU, 12, chemin des Bruyères, 69130 Lyon. Tél. : 78.33.34.41.

Vds sur cons. Sega 8 bits nrx jx à 100 F. Poss. vie de cons. Steve STEINER, 10, rue scandicci, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.91.40.

Vds Megadrive jap. + 2 man. + 2 jx : 1 500 F. Vds jx pour Megadrive : 200 ou 300 F l'un. Vds jeu NEC. Patrick NALLINO, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

Vds Supergraf + 6 jx (Shinobi, Ninja Spirit, Rabio Lepus, etc.) le tt TBE, vendu : 1 890 F (val. : 3 800 F). Julien BUCORNE, 75, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.26.23.

Stop ! Vds Gameboy + vidéofilm + écoute. + 6 jx, val. réel. : 1 765 F. Vds à 1 000 F ou éch. contre Lynx + jx. Maxime LEVITTE, 17, allée d'Andrézieux, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.86.72.

Vds Nintendo TBE + 12 jx + pist. + robot : 2 000 F. urgent ! Olivier SMADJA, 10, rue Ernest-Lafèvre, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.82.93.

Vds jx Sega 8 bits : Vigilante, Alterer Beast et Thunderblade : 200 F poe ou 550 F le tt. Julien CANARO, Raillimont, 02360 Rozy-sur-Serre. Tél. : 23.98.52.95.

Vds jx Megadrive jap. Alex Kidd : 150 F, Duke : 250 F, Ghostbusters : 250 F, Jx Gameboy Tennis : 150 F, S.Strikker : 150 F, Marc PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.

Vds cons. Mattel Intellelevision + 9 cart. : 500 F. Port compact. Claude. Tél. : 89.79.45.72.

Vds jx NEC S. Volley, Dragon, Devil Crush, etc. Ech. poss. Vds chaîne HiFi 2 X 65 w. + mbie. Jean-Pierre CARLIA, région Lyon. Tél. : 78.39.31.41 (après 18 h).

Mega affaire ! Vds cons. Sega 8 bits + 11 super jx : la it en TBE. Val. : 4 000 F, cédé : 1 500 F, urgent ! Christophe LAFOREST, 145, rue Saint-Denis, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.08.53.

Vds Supergraf + 4 jx : 1 500 F + vds 10 jx, le tt : 2 500 F (ou vds séparé). Julien VICQ, 18, rue du Four, Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.42.64.

Vds Megadrive franç. (déc. 90) avec 2 man. Altered B. Super Monaco, Golden Axe, Alex Kidd : 2 000 F. (16-1) 48.81.02.48.

Vds pour Megadrive franç. Golden Axe : 250 F. Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.

Vds NEC Supergraf avec doubl. 2 man., Battle Aces et Devils Crash : 1 500 F. Tristan HENRY-GREARD, 26, rue Greuze, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.58.21.

Vds Lynx + California G + 3 jx + transfo. : 800 F ou éch. contre NEC ou synthé. Midi ou lect. VHS. Frédéric ROBERT, 6, allée des Roseaux, 77515 Pommeuse. Tél. : (16-1) 64.03.96.32.

Vds cons. Sega 8 bits avec 5 jx, BE. P.x : 850 F (val. neuve : 2 500 F). Michel-Angé TESSERAUD, 45-47, rue de la Fontaine, Luc-sur-Mer. Tél. : 31.97.48.46.

Vds K7 Nintendo Dble Dragon II, Tortues, Metroid, Pro Wrestling, Blades of Steel, etc. à bon px (200 F). Sylvain GUILLEMAT, 22, rue de la République, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.87.01.81.

Vds jx Megadrive franç. : Fantasy Star 2 : 470 F ; Rambo 3 : 250 F ; S. Thun. Blade : 260 F et nrx autres titres. Vds aussi nrx jx NEC : 200 F. Jean-Louis. Tél. : (16-1) 42.25.18.22.

Vds cons. Lynx + 4 jx Electroop, Blue Lightning, Gate of Zendocon, California G : 1 100 F. Mathias FRYDE, 17, rue Saint-Gilles, Paris. Tél. : (16-1) 42.78.67.31.

MICROMANIA

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



Vds cons. Sega 8 bits + 7 jx : Dble Dragon, R-Type... TBE. Val. : 2 834 F, cédé à 1 600 F. Teddy GAUDIN, 3, allée de l'Hermine, 79190 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.45.00.

Coregrafx + 4 jx (SCL, Afterburner), px : 800 F. Didier GAUTIER, 50, rue Jeanne-Geuzer, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.32.88.

Vds Gameboy + Gamelight + 6 jx (Tetris, Thnt, Gargoyles's-quest, Mario, Quarth, Batman) (10/90), le tt : 1 400 F à déb. Erwan ANDRE, 1, avenue Henri-Fréville, 35200 Rennes. Tél. : 98.50.36.40.

Vds cart. pour cons. Atari VCS 2600 avec bt. et notice. Jacques BOURGUIGNON, 41, rue de soisy, 95120 Ermentauville. Tél. : (16-1) 34.15.87.62.

Vds éch., ach. jx Super Famicom et Neo-Geo, aussi ach. cartes Jamma et Borne Arcade. Vds voitures modélisme. Wilfried AKMOUCHE, 36, rue Raspail, Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.21.11.37.

Vds Sega Master System + pist. + control Stick + 15 jx val. : 5 000 F, vendu : 2 500 F, TBE. Alain BABIER, 55, rue Lucien-Sampaix, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.44.80.86.

Vds Gameboy TBE, très peu servi + 3 jx pour tt trans., dem. Vincent. P.x : env. 700 F. Vincent DAMATO, 32, rue de la République, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.92.82.83 (ap. 19 h).

Mega 1 + SM124 + Impr. + 400 log. + revues + livres + joy + câbles : 12 000 F, 1040 STF : 2 500 F + Streplay 4 : 550 F. Eric OCSOMBRE, 9, allée des Chalets, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 47.36.08.28.

Vds Jx sur MSX : Penguin-Adv., Tawara, Hypersports 2, Bosing : 150 F l'un. Poss. d'éch. contre jx NEC. Philippe PIOLAT, « La Noe-Guy », 44390 Nort-sur-Erdre. Tél. : 40.72.22.02.

Vds pour Sega 8 bits : Phantasyastar : 250 F, Miracle Warriors : 250 F, Wonderboy 2 : 200 F, Wboy 3 : 200 F. Tl : 900 F. Ludovic KOSIOR, 69, rue des Jardins-Cappelle, 59180 La Grande. Tél. : (16-1) 47.36.08.28.

Vds cons. Nintendo (bon état) + 2 man. + 11 jx avec bt et not. Blades of steel, Super off Road, etc. : 2 500 F. Alexandre ANTOINE, 11, rue des Précheres, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.12.49.

Jx sur Megadrive jap. : Shadow Dragon, Mystic Defender, Heavy Unit Wonderboy 3, P.x à déb. François FABRI, 149, rue Robert-Schuman, 91900 Roubais. Tél. : 20.80.30.69.

Gameboy jx Tennis, Puzinc, Reversi ou éch. contre autres jx. Jean-Manuel SANCHEZ. Tél. : (16-1) 43.33.22.05 (ap. 21 h).

Vds Sega Megadrive 16 bits + 6 jx (Herzog Zwei, Monaco GP, etc.) + joys + adapt. P.x : 3 000 F. Pascal GOURSAUD, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.66.42.

PETITES ANNONCES

Vds Nintendo + 2 man. + 8 jx (Batman, Robocop, Punch-out, Mario 2...). Val.: 3 770 F, vendu: 2 060 F. **Thomas BONNET, Le Mont-Fleury, Le Petit-Paraná, 35400 Saint-Malo.** Tél.: 99.81.65.93.

Vds Megadrive + 3 jx (Revanche de Shinoby, Budokan, Mickey). Val.: 2 850 F, cédé: 1 600 F. **Sébastien PELLE, Ségoule, 58270 Saint-Bénin-d'Azy.** Tél.: 86.58.40.95.

Vds Lynx + 2 jx: 1 200 F. Vds 2 jx Gameboy: 100 F pce (Qlx, Solar S.) + vds jx Megadrive jap.: 250 F pce (6). **Lionel LAMOTHE.** Tél.: 74.70.90.11.

Vds jx Nintendo: Dragonball, px: 250 F ou éch. contre Mario Bros 2. **Christopher HOUDÉ, Les Furets, 84760 Saint-Martin de la Brasque.** Tél.: 90.77.61.48.

Vds PC Engine + 19 jx + joypad: 900 F ou 1 jx: 50 F. Ach. jx sur Gameboy. **Fabrice ZECCHIN, route de Fully 39, 1920 Martigny, Suisse.** Tél.: 026.22.07.18.

Urgent ! Vds Sega 8 bits complète + 16 jx (100 F pce). Cons. + 3 jx: 800 F ou le tout: 2 000 F, pos. éch. **Thami FOUKAR, 3/228, rue Paul-Chevreux, 57050 Metz.** Tél.: 87.30.05.65.

Vds Sega Megadrive + 2 man. + 11 jx (Golden Axe, Super Shinobi, Thunderforce III, Batman, Monaco GP...). **Richard BADER, 8, rue d'Occitanie, 31490 Legerun.** Tél.: 61.86.55.25.

Vds Sega Supersystème + Rapidfire + Controlstick + 1 complète 3 jx: 500 F et Cybinohi, Woboy 3, RCGR-FA 2: 150 F pce. **Olivier GÉNOUVE, 10, impasse Isabela, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure.** Tél.: 77.40.77.45.

Jx cons. Sega 8 bits: 150 F pce, Wonderboy 3, Vigilante, Scramble Spirits, Assault City, Psycho Fox (TBE). **Alexandre STEINWORTH, L'Agnellu, 74260 Feigères.**

Vds Megadrive + 15 jx + 2 man. Poss. vé. sép. **Adrien COHEN, 25, rue Descombes, 75017 Paris.** Tél.: (16-1) 43.80.28.36.

Vds cons. Nintendo + 8 jx (SMB, Castelvania, Batman, Top Gun, etc.): 2 000 F, neuve: 3 400 F. **Julien VERPEAUX, Le Plat, 25160 Poët-Laval.** Tél.: 75.46.22.99.

A vendre: cons. Sega Master System avec 2 control pads et 2 jx Chang On et Labyrinth. Px: 450 F. **Vincent VANDAMME, 11, impasse des Berberis, Résidence de l'Épave, 59260 Hellemmes.** Tél.: 20.56.02.38.

Vds 4 jx Sega (Rastan, Out Run, Great Volley Ball, Thunderblade) + un pist. + un Rapide Fire. **Cédric PARMENTIER, 24, rue du Moulin, 59960 Neuville-en-Ferrain.** Tél.: 20.46.05.62.

Vds Nintendo + joys Advantage + robot + pist. + 15 jx pour 5 000 F + Sega + 4 jx pour 1 100 F. **Ugo DE CHARENTE, 10, rue Eugène-Labiche, 75116 Paris.** Tél.: (16-1) 45.04.09.17.

Vds Nintendo + 2 man. + pistolet zapper + 11 jx (Castelvania, Batman, Metal Gear). TBE: 2 500 F. **Jérôme GIANI, 39, rue de Kerjestin, 29000 Quimper.** Tél.: 98.53.79.39.

Vds dans l'Hérault Sega 8 bits (ss gar.) + 3 man. + 12 jx. Val.: 2 700 F, vendu: 1 600 F. **Julien GUILLEMET, 7, rue Trajan, 34410 Sauvian.** Tél.: 67.39.55.07 (H. R.).

Vds cons. Amstrad GX 4000 + 2 jx + prise péri.: 800 F. **Lauron CUNY, 63 bis, av. du Général-de-Gaulle, 88110 Raon l'Étape.** Tél.: 29.55.18.46 (ap. 20 h).

Vds Sega Master system + Rapid Fire, 14 jx (val.: 4 100 F, Monopoli, Out Run, Shinobi, Thunder), vendu: 1 700 F. **Xavier LOUQUET, 16, rue du Croc, 45430 Chécy.** Tél.: 38.86.80.74.

Vds Megadrive jap. ss gar. + 7 jx (Mickey, Super Volley-Ball, Dick Tracy) + 3 joypad: 3 000 F. **Damien PASQUER, 26, rue Brest, 83400 Hyères.** Tél.: 94.65.75.88.

Top affaire ! Vds Sega 16 bits (jap.) + 7 jx + arc-Powerstick + 2e man. Le tt ach. en janv. (4 500 F), cédé: 2 990 F. **Thiouis NGUYEN, 6, rue du 4-Septembre, 13200 Arles.** Tél.: 90.96.58.89.

Vds imprim. NEC Printwriter, 80 ou 136 col., 180 CPS, 18 alg., en parfait état: 2 700 F au lieu de 6 000 F. **Laurent BRETTONNIERE, 78 bis A, av. Albert-ler, 92500 Rueil-Malmaison.** Tél.: (16-1) 47.51.61.90.

Vds NES Nintendo avec pistolet et 2 jx: Mario 1 et Dukkhunt à 600 F ou 500 F. **Ronan BENIZE, 11, rue Pierre-Gerlier, 35000 Rennes.** Tél.: 99.54.11.97 (H. R.).

Vds cons. Nintendo + NES Max + 30 jx: 5 000 F ou éch. contre jx Megadrive (affaire non ?). **Michaël GALLICOT, 14, rue Defrance, 94300 Vincennes.** Tél.: (16-1) 48.08.07.17.

Vds ou éch. cons. NEC Core + 2 jx (Down Load + Veigue) contre Lynx ou Gameboy ou vds 1 000 F (ach. le 25/1/91). **Romain GRÉGOIRE, 7, impasse Compoin, 75017 Paris.** Tél.: (16-1) 46.27.97.19.

Vds Neo-Geo + 2 jx (Nam 75, Ninja Combat) + joy + Memory Card. Val.: 7 000 F, px: 3 950 F. **Wilfried SEBAG, 220, fg Saint-Antoine, 75012 Paris.** Tél.: (16-1) 43.72.34.38.

Vds super affaire Neo-Geo + Magician Lord + Super Spy + 1 man. + transfo. tt neuf, vendu: 5 500 F. **Jean-Michel ARNOULT, 113, rue Victor-Hugo, 92700 Colombes.** Tél.: (16-1) 47.69.00.62.

Vds Nintendo + 1 jx: 350 F et 5 jx de 120 à 195 F. Vds Sega 8 bits + 3 jx dont 1 incorporé à 650 F, TBE. **Frédéric HAVÉZ, Chemin Saint-Louis par Chemin Sainte-Cécile.** Tél.: 94.68.12.78.

Vds cons. CBS Coleco avec jeu: 300 F. Poss. nbx jx et accès. (Roller-Turbo, etc.). **Marc LE POTTIER, 30, rue Ph.-Hecht, 75019 Paris.** Tél.: (16-1) 42.03.79.46.

Vds cons. Lynx + 4 cart. (7 jx): 990 F. Vds cons. NEC + 10 jx: 1 590 F. Ch. Shadow Danc. **François BOEHRER, 1, place des dominicains, 68000 Colmar.** Tél.: 89.23.71.77.

Vds CD Rom² + PC Engine NEC + Quint + 3 man. dont super-jeux + 8 cartes et 4 CD: 5 600 F. Val.: 11 000 F. **David CHIAVENUTO, 32, bd de Provence, 91200 athis-Mons.** Tél.: (16-1) 60.48.53.30.

Vds jx Nintendo de 180 à 250 F. Vds aussi pist. et NES Adv. Px sympa. **Ludovic HOFFMANN, 91610 Ballancourt.** Tél.: (16-1) 64.93.39.08.

Vds jx Megadrive (Mickey, Shinoby, Shadow Dancer, Mystic Defender) et jx sur Gameboy. **Julien ROUSSET, Kergoff le Folgoet, 29260 Lesnevén.** Tél.: 98.83.20.92.

Vds jx Sega Poseidon, Wars, Tennis, Ace, Golden Axe, Psycho, Fox, Rastan, Shinobi, California Games: 150 à 200 F. **Sacha SRDANOVIC, impasse 19, RN 734, Bonnemie, 17310 Saint-Pierre-d'Oléron.** Tél.: 46.47.48.65.

Vds jx Gameboy: Nemesis, Tennis, Tortues Ninja, Gremilins 2, F1 Race, Gargoyles Quest, Star, Fortress (TBE). **Yann BACHELART, 19, rue des Fermes, 91470 Limoux.** Tél.: (16-1) 64.91.04.33.

Vds cons. Sega 8 bits + 9 jx ou éch. contre A500. Px: 2 300 F. **David ALLOU, 91, allée des Lilas, Bois-Fleuri, Claye Souilly.** Tél.: (16-1) 60.26.81.32.

Vds 15 jx Sega: 130 F à 150 F (ou éch. contre Choplifier, Opér. Wolf, Bomber Raid). **Michaël HABIÉ, 25, rue Boris-Vian, 77380 Combs-la-Ville.** Tél.: (16-1) 64.88.49.78.

MSX2 VGB235 + clavier Yamaha + synth. FM + sequenc. DMSI + log. Px: 2 500 F à déb. **Eric JINGEAU, 56, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort.** Tél.: (16-1) 43.53.25.21.

Vds cons. Nintendo + 30 jx + NES Max à 5 000 F (à déb.) ou éch. contre Super Famicom. **Michaël GALLICOT, 14, rue Defrance, 94300 Vincennes.** Tél.: (16-1) 48.08.07.17.

Vds pour cons. Nintendo section Z. Val.: 360 F, cédé: 230 F. **André NEDELCOUX, 9, avenue Carnot, 92330 Sceaux.** Tél.: (16-1) 47.02.21.87.

Vds Megadrive franç. 5/2/91 + 2 man. + Altered Beast + adapt. cart. jap. Val.: 2 180 F, vendu: 1 500 F. **Bertram treille MAZOUZI, 131, rue Edouard-Branly, 93100 Montreuil.** Tél.: (16-1) 48.54.17.94.

Vds CD ROM + Coregraf + quintupleur + 3 man. dont XE1 + 7 jx. Vds Supergrafx + jx neufs: 1 500 F. **Olivier LEROY, 6164, rue Principale, 60790 Valdampierre.** Tél.: 44.81.21.27.

Vds Megaflix 30, état neuf: 3 000 F. **José GARCIA, 4, rue de la Cosarde, 94240 L'Hay-les-Roses.** Tél.: (16-1) 45.46.56.07 (ap. 20 h).

Vds cons. Sega Master system + man. + 12 jx (Wonderboy 1, 2, 3, Out-Run, Danan, etc.) + revues: 1 500 F. **Lyonel BOIN, 9, rue des aulouettes, 18110 Fussy.** Tél.: 49.69.43.27.

Vds cons. Sega + 3 jx: 500 F, TBE. **Affaire. Alain GOLDSCHILD, 50, rue Bourret.** Tél.: (16-1) 42.45.53.83.

Vds Sega 8 bits + nbx jx (Wonderboy III, I, Alexkid, Goulious). Val.: 4 700 F, vendu: 3 150 F. **Pascal MUNOZ, Les 4 Saisons, rue de la Gardiolle, 34280 Carnon.** Tél.: 67.68.13.71.

Vds NEC PC Engine + XE1 PC + 9 jx + tripleur. Px: 2 000 F. **François.** Tél.: (16-1) 45.41.78.92.

Vds jx pour Sega 16 bits sur Paris: Hailfire: 250 F et Battle-Squad: 320 F (TBE). **Vite ! Urgent ! Nicolas BOUTIN.** Tél.: 43.33.05.13.

Vds cons. Nintendo + Super Mario + Ninja: 700 F. exc. état + jx Sega (Dbl Dragon, etc.): 120 F l'un. **Amand WEISS, 62, rue des Binelles, 92310 Sèvres.** Tél.: (16-1) 45.07.93.80.

Vds cons. Megadrive franç. + Altered Beast + man., le tt TBE (peu servi) à 1 300 F. **Stéphane SINIL, 7, avenue Solferino, 92500 Asnières.** Tél.: (16-1) 47.90.42.70.

Vds jx PC Engine aéro Braster, Paranoia, Battle Ace. Ach. Pk Kid. **Thierry FRAGU, Mail Jules-Muraire, 83160 La Valette-du-Var.** Tél.: 94.23.11.00 (H. R.).

Vds Nintendo NES + 11 jx + NES Advantage + 2 joy + zapper + livre solution. Px: 2 800 F à déb. **André GAZAU, 67, route de Neully, 93160 Nolsy-le-Grand.** Tél.: (16-1) 43.04.53.65.

Vds Gameboy + 4 jx (Tetris, Super-Mario, Revenge of Gator + 1 au choix) servi 2 mois, TBE, vendu: 900 à 1 000 F.

Mathieu BAUBION, Pré, 28500 Vernouillet. Tél.: 37.43.15.65.

Attention vds NES TBE avec 2 jx + 1 au choix: 1 000 F, vds aussi jx NES et Master System: 150 à 200 F. **FRIDI, 6, rue Richaud, 78000 Versailles.** Tél.: (16-1) 39.51.04.45.

Vds Nintendo (TBE) + 2 man. + zapper + 7 jx (Dragon II): le tt ss gar., 2 200 F. **Laurent DOULLIEZ, La Queue d'Haye, 27630 Heubecourt.** Tél.: 32.53.86.76.

Vds cons. Megadrive jap. jamais servi. Px: 1 300 F ou éch. contre cons. franç. **Olivier AMICEL, 14, rue Charles-Péguy, 91120 Palaiseau.** Tél.: (16-1) 64.48.27.37.

Vds cons. Sega + 3 jx (Action Fighter et Maze Hunter et Power Shrike). Px: 900 F. **Annie SERVAUT, chez M. et Mme Meylieux, Impasse Calendat, 13111 Coudoux.** Tél.: 42.52.05.16 (ap. 19 h).

Vds jx pour Sega 8 bits: Great Baseball et Football, Kensel-din: 140 F chacun ou 400 F les trois en BE. **Patrice MAURAN, 5, av. des Crêtes, Floarens, 31130 Balma.** Tél.: 61.83.61.48.

Vds Sega 2 m. + 6 jx (R-Type, Captain Silver, Y's, Psycho Fox...). **Le It en TBE: 1 500 F. Mathieu ESTEVE, 49, rue Jean-Henri-Fabre, 76800 Saint-Etienne-du-Rouvray.** Tél.: 35.65.41.88.

Vds Nintendo cons. 2 jx man. turbo pist. Px: 1 200 F. **Kalid MALKI, 25, rés. Le Village, route de Houdan, 78200 Mantes-la-Ville.** Tél.: (16-1) 34.78.46.74.

Vds Megadrive avec 5 jx (Golden Axe, altered Beast...). Px: 1 800 F. Vds A500 état neuf: 2 700 F. **Lazhar GATTI, 11, rue de Tourville, 75020 Paris.** Tél.: (16-1) 43.49.40.85.

Vds cons. Sega Master System + Control Stick + pist. + 6 jx (val.: 2 800 F), vendu: 1 600 F. **Samuel DANGER, 37, square des Moulineux, 92100 Boulogne.** Tél.: (16-1) 46.09.19.91.

Vds Sega 8 bits + 12 jx (Out Run) + Handle Controller + 2 man.: 2 400 F à déb. **Poss. vé. sép. Jean-philippe RIEUTORT.** Tél.: (16-1) 48.92.08.21 (ap. 18 h).

Vds PC Engine + 1 jeu (Ninja Warrior). Vds F1 Race (130 F), Tennis (95 F) et Tetris (40 F). **Nicolas LORANT, Kermorin Tregarantec, 29260 Lesnevén.** Tél.: 98.83.60.52.

Vds cons. Nintendo + 7 jx: 1 250 F (Gradus, Zelda, Slalom, Excitebike, Mario Bros, Track et Field 2, Section 2). **Hugo SAÏEV, 67, rue Olivier-Heuzé, 72000 Le Mans.** Tél.: 43.94.71.68.

Ach. jx sur Megadrive jap. (entre 100 et 200 F), poss. éch. contre jx Apple ou jx Apple seuls. **Cédric CADAUREILLE, 3, rue du Raisin, 71640 Givry.** Tél.: 85.44.53.22.

Vds Supergraf (gar. 9 mois) + 2 jx Superx + 6 jx Core + 2e man.: 2 000 à 2 500 F (cause études). **David ERHARD, 2, rue Paul-Verlaine, 68200 Mulhouse.** Tél.: 89.43.30.87.

Vds 50 jx NEC: 190 F chq. Vds jx Neo-Geo: 1 290 F pce. **Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon.** Tél.: 80.57.11.42.

Vds Sega Master Système + Light Phaser + 5 jx: Dble Dragon, World Soccer, Rambo, etc.: 2 000 F à déb. **Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil.** Tél.: (16-1) 48.65.36.31.

Vds cons. Megadrive (jap.) + joy XE1 SG + 13 jx (hits), val.: 5 990 F, vendu: 3 000 F. **Sylvain CHAUVILL, 13, rue Eugène-Hénaff, 93200 Saint-Denis.** Tél.: (16-1) 48.23.56.57.

Vds Megadrive (French) + joypad + 6 jx (Squadron) + embal. d'orig. ss gar., cédée: 3 000 F. **Christophe ALBERTI, 4, allée de la Chevalière, 91210 Draveil.** Tél.: (16-1) 69.03.49.93.

Vds PC Engine avec Chase HQ et Cyber Cross: 1 000 F. Vds Oper. Wolf et Aero Blaster: 200 F pce. **Michaël FRANCOIS, 32, rue Mario-Capra, apt 60, 94400 Vitry-sur-Seine.** Tél.: (16-1) 46.81.39.26.

Vds Sega 16 bits + 2 man. + 14 jx, val.: 6 500 F, vds: 3 500 F. **J.-Antoine NEY, 23, rue Archereau, 75019 Paris.** Tél.: (16-1) 40.34.28.09.

Vds Sega Master System + 2 jx (Psycho-Fox, Out-Run): 650 F avec 2 man. et câble pép. **Christian BROQUEVILLE, 1, rue Robert-Desmos, 95570 Bouffémont.** Tél.: (16-1) 39.35.15.93.

Vds cons. Nintendo + 5 jx: zelda I, Tecmworld Wrestling, Duck-Hunt + zapper + ROB et Gytomite gratuit: 2 000 F à déb. **Nicolas BENOIST, 2, rue Mauvauville, 61200 Argentan.** Tél.: 33.36.61.96.

Vds Gameboy complète, ss gar. (30/10/90) + Super Mario-land: 690 F (sur Nantes de préférence). **Franck DILLIES, 70, avenue de Cheverty, 44800 Saint-Herblain.** Tél.: 40.76.38.34.

Vds cons. NEC Coregrafx + 3 jx dont Ninja, Spirit et space Harrier. Val.: 1 890 F, vendu: 800 F. **Grégory FERREIRA, 6, rue Paul-Langevin, 94120 Fontenay-sous-Bois.** Tél.: (16-1) 48.75.10.69.

Vds zapper Nintendo (avec bte d'emball. d'orig. et mode

d'emploi, pas servi). Px: 200 F. **William BREYER, 26, rue des Lilas, 95150 Taverny.** Tél.: (16-1) 39.95.44.89 (ap. 19 h).

Vds cons. NEC PC Engine Coregrafx + 8 jx: 1 500 F. **Hacène QUALLOUCHÉ, 21, rue Paul-Vaillant-Couturier.** Tél.: 48.43.62.91.

Vds jx Sega (Rescue Mission) + Light Phaser: 250 F TTC (val. réelle): 600 F. **Pascal DE RESSEGUIER, 1, impasse Hubert-Latham, 31400 Toulouse.** Tél.: 61.80.12.94.

Vds cons. Lynx ss gar. TBE + 4 jx (Rampage). Px neuf: 2 300 F, vendu: 100 F. **Julien SCHNEIDER, 22, rue des Roses, 57157 Augny.** Tél.: 87.38.30.16.

attention ! Vds Sega + 2 joy + 9 jx dont 6 nouveautés à saisir. Px: 1 400 F, vrai valeur: 3 690 F. **Yannick LE GALL, 179, rue des Landes, 78400 Chatou.** Tél.: (16-1) 39.52.05.34.

Sega Master System TBE: 450 F + jx Wonderboy 3, Fire & Forget 2, Dble Dragon, Zillion 2, My Hero: 150 à 250 F. **Grégory LEPRETRE, 20, rue de la République, 62570 Blendeques.** Tél.: 21.38.41.89 (ap. 18 h).

Vds Tennis sur Gameboy: 100 F. Vds jx sur Sega 8 bits: 150 F les 2: 100 F l'un avec bte et notice. **Léonard VASEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux.** Tél.: (16-1) 46.64.67.73.

Stop ! Vds Sega + 3 joy + pist. + Lunettes + 10 jx: 1 700 F. **Jean HANNECART, 47, rue des Montots, 58000 Nevers.** Tél.: 86.59.12.75.

Vds NES + 11 jx + Rapide Fire, cédé: 3 000 F. **Tél. pour renseignements Richard CÉRÉT, 22 bis, avenue Foch, 94100 Saint-Maur-des-Fossés.** Tél.: (16-1) 48.85.58.58 (de 17 à 19 h).

Vds Gameboy + Tetris, sup. Marioland, Spacewarrior, Cosmotank: 900 F. **Arnaud BOUTLE, 32, route de la Treballe, 44600 Saint-Nazaire.** Tél.: 40.70.46.21 (W.E.).

Vds pour Nintendo (Wild Gunman, Goonies II, Dragonball): 250 F pce. **Fabien FIOUET, 17 bis, rue Chevreul, Maisons-Alfort (Paris).** Tél.: (16-1) 43.68.69.96.

Vds Gameboy (ss gar.) + 6 jx (Noël 90), Turtles, Pucktales, Tetris, Final Fantasy, Boxing, Goozilia. **Jean-Marc DEMANGEZ, Quartier du Pas de l'Avé, route de Ginnserville, 83510 Lorgues.** Tél.: 94.73.77.47.

Vds Atari 2600 + joys + 3 jx état neuf: 450 F. **Vic20 + modulateur BE: 550 F. L'ens. 900 F.** **David QUENT, 23, rue Cendreuse, 49800 La Bohalle.** Tél.: 41.94.90.31.

Vds Sega 8 bits + 2 joys + 1 jeu inclus + jeu (Golden Axe) (ss gar.) vendue: 650 F. **Louis-Lucien MUSA, 61, rue de la Grange-aux-Belles, 75019 Paris.** Tél.: (16-1) 42.41.90.11.

Vds cons. NEC PC Engine + 2 joy + 5 jx (PK Kid, Formation Soccer): 1 700 F (val.: 3 600 F). **Raphaël TABARY, 3, allée des Erables, 76240 Bonsecours.** Tél.: 35.79.80.58.

Vds cons. NEC pist. + 12 jx TBE, même pas px des 12 jx. **Nicolas GROGNET, 2, allée Georges-Braque, 94000 Créteil.** Tél.: (16-1) 49.81.75.91.

Urg. vds Sega 8 bits + phaser + 8 jx (D. Dragon, R-Type, Out Run, Tennis Ace, Golden Axe, etc.): 1 700 F. **Laurent LEPAGE, 53, chemin des Tulleries, 69570 Dardilly (Lyon).** Tél.: 78.43.82.91.

Vds Gameboy Tetris + Super Mario + ordi. laser 310 + lecteur K7 très petit px + cont. Amiga. **Dominique PERRONEAU, 18, rue Eugène-Labiche, 87000 Limoges.**

Vds Magician Lord + Memory Card pour SNK Neo-Geo: 1 450 F TBE (trails de post.grat.). **Jean-Hugues BRETIN, 319, rue Georges-Mazureau, 85000 La Roche-sur-Yon.** Tél.: 51.36.30.26.

Vds K7 Nintendo - Link, Metal Gear, Bubble Bobble, Mario Bros I et II. **Environ 200 à 300 F.** **Arnaud LEFIN, 1, rue des Grenoires, 02860 Bruyères et Montberault.** Tél.: 23.24.77.03.

Vds Gameboy avec câble vidéo et écoute stéréo, TBE, vendu avec jeu Tetris: 350 F. **Arnaud BUFFON, 5, avenue de Joinville, 60500 Chantilly.** Tél.: (16-1) 44.57.62.54.

Vds Megadrive (jap.) + 11 jx + 2 joys + rallonge 3 M joy. Val.: 5 700 F, vendu: 3 000 F. **François DUBUS, 14 D, rue du Pilovley, apt 29, 38290 Villefontaine.** Tél.: 74.96.10.18.

Vds Sega 8 bits + 8 jx + 2 man., le tt: 600 F. Vds aussi Sega Megadrive + 7 jx pour seulement 2 200 F. **Guillaume ROUFFET, 6, square Honoré-de-Balzac, 91450 Soisy-sur-Seine.** Tél.: (16-1) 60.75.20.76.

Vds Lynx + 6 jx dont Blue Lightning. Val.: 1 500 F, vendue 1 000 F ou éch. contre Gameboy. **Jean-Baptiste PELLEGRIN, 330, av. des Eucalyptus, 33700 Saint-Raphaël.** Tél.: 94.95.00.37.

Vds Nintendo avec 11 jx, val.: 5 000 F, vendu: 2 500 F ou éch. contre PC Engine avec jx. **Mathieu PENNY, 29,**

Vds Gameboy + 4 jx : Batman, Gargole's Quest, Super MarioLand, Tetris. Le tt : 1 100 F (ach. nov. 90). Yves NOEL, Chemin de Saint-Arnout, 76116 Blainville-Crevon. Tél. : 35.34.03.52.

Vds jx NEC : Afterburner, Tennis, Ninja Spirit, TV coul. 36 cm, Tensai PAL/Secam, CBS Coleco : 15 jx + exten. Atari + roller, man., neuf. Pascal VENTAX, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.18.73.

Vds jx NEC 1 et 2. Megadrive, rég. lyonnaise unij. Maurice LE QUAN TUOI, 11, rue de Francfort, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.74.42.

Vds Sega 8 bits + 4 jx + 2 man. (ss.gar.), val. : 1 600 F, vds : 1 000 F ou éch. con. NEC + jx + man. Brahim BENAMAR, 1, square Léo-Delibes, 51200 Epemay. Tél. : 26.54.62.43.

Vds Megadrive jap. 16 bits + 2 man. + Monaco, Thunder 3, G & G, Gostbuster, Golden Axe, Shadow Dancer... Stéphane BLOIS, 33, rue Sainte-Cécile Saint-Lys, 31470 Toulouse. Tél. : 61.91.47.19.

Vds ordi. Spectravideo MSX + 2 joys + jx + lect. K7 + manuel + trans : 1 200 F. Ech. possible. Joseph CAMPOS, 68, av. François-Tubau, 66600 Rivesaltes. Tél. : 68.38.62.52.

Vds 4 cart. pour MSX, les 4 : 80 F, la poe : 25 F. Vds modém 38400 BDS à 1 290 F. Ach. Atari Lynx. Rafal HYS, Florimont 6, 3962 Montana, Suisse. Tél. : 27.41.72.59.

Vds nbx jx Nintendo de 180 F à 300 F : Megaman 2, Bakoublick, Faxanadu, Dbl. Dragon 2. Vds cons. Sega : 1 300 F. Hervé LUPATELLI, 410, rue Stalindgrad, 38340 Dvorenpe. Tél. : 76.50.09.30.

Vds cons. Nintendo + NES Advantage + Sup. Mario + Spy vs Spy : 800 F. Vds jx Turtles, Mega Man, Metroid : 250 F chaque. Emmanuel CLERGET, 51, avenue du Général-de-Gaulle, 02200 Soissons. Tél. : 23.59.52.52.

Vds Sega 8 bits + control stick + Handle Controller + nbx jx (14) Hang-On + Rastan + Vigilante : 1 400 F. Christophe THOREL, 57, rue de Verdun, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.19.52.

Guru Med. Vds Megadrive jap. (01/91) + 2 jx (Golden Axe, Axis) + man. pro 2. Val. + 2 000 F, vendu :

1 800 F. Laurent LESEVE, 29, sq. Léo-Lagrange, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.16.51.

Vds Sega 16 bits + 2 man. (APS) + 11 jx, ex. : Strider, Thunder Force 3, Mickey, Chadow Dancer, etc. Olivier CANTIN, 8, rue Fontaine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.31.92.46.

Vds cons. Sega 8 bits + 2 joys + 4 jx (Out Run, Great Golf, etc.), TBE avec embal. : 900 F. Amadeo GALASSO, 56, rés. Courdimanche, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.67.28.

Vds ordin. Sanyo PHC-28S MSX + 3 jx, Px : 900 F à déb. Loïc GUIDEZ, 3, rue Paul-Langevin, 59161 Escudoevres. Tél. : 27.81.60.13.

Vds Coregrafx + jx + joys + Neo-Geo + joys + 1 jeu. Px à déb. Vds, éch. jx sur Pamicol. Vds jx 16 bits. Adel. Tél. : (16-1) 42.52.44.96.

Vds pour NEC et CD 16 jx (dont 3 pour CD) TBE à 200 F l'un (Nectaris, Tennis, F1 Circus, Mr Hell). Philippe RIZK, 140, route de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 48.25.37.64.

Urgent Vds cons. Nintendo + pistolet + NES Advantage + 2 man. + 7 jx gar., neuf : 2 300 F à déb. Thibaut CAZEMAGE, 2, avenue Michel-Ange, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.46.43 (ap. 18 h 30).

Vds Gamate + jx : 1 000 F, éch. CD port Sony + nbx accés + Bennyb... contre Amiga (val. du CD Laser : 2 500 F, BE). Karim YAMNAINE, 12, lotissement Pech Taulier, 11290 Lavalette. Tél. : 68.26.84.91 (le mercredi).

Vds Nintendo + 12 jx (Tortues) + NES adv. + plein d'accés. Px : 5 600 F, vendu : 2 800 F (unij. vers Lyon). Nicolas DURANTON, Chemin de l'Ozon, 69970 Chaponnay. Tél. : 78.96.03.76.

Vds Megadrive fr. + 10 jx (Golden Axe, Ken Last Battle, Ghoul's n Ghost, Est). Px : 3 500 F. Laurent HEBERT, 11, rue du Plessis, 60590 Talmontier. Tél. : 44.84.89.60.

Cons. Atari 2600, 2 man., TBE, nbx jx + bte et explication, exemple bte à man. Px à déb., merci. Elias BOUKHEDIMI, 4, villa Carnot, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.18.17.

Vds Sega Master System (6 mois) + 4 jeux. Prix : 799 F à débattre. Sébastien COLLETAZ, 797, rue du

Pré-de-l'Ane, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.02.90. Vds Megadrive + Stider : 900 F, NEC + Die Hard : 900 F (les 2 ss gar. 10 mois). Vds nbx jx Philippe VIEY, 16, villa J.-J.-Rousseau, 95230 Soisy. Tél. : (16-1) 39.89.43.63.

Vds pour Megadrive Golden Axe, version franç., état neuf. Px : 250 F. Maxime PACE, 13, rue du Général-Lacharrière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.36.25.

Vds sur Megadrive jap. zoom et docker : 400 F ou 200 F l'un et DJ Boy : 250 F ainsi que E-Swat. Px à déb. Fernando PERNIGO, 1, allée du Roy, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.98.51.

Vds GFA 3.0, val. : 790 F, vendu : 300 F ou éch. cont. 2 jx Gameboy + éch. jx STE. Léo LODENPO, 8, rue de la Blanche, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41.

Vds super jx sur Megadrive. Px à déb. : Dynamite Duke, Strider, Shadow, Thunder 3, Mystic, MGD... Jean-Pascal ROBERT, 11, Monmartre, 48200 Saint-Chely d'Apcher. Tél. : 66.31.18.62.

Vds Megadrive (franç.) + 10 jx : Shinobi, Batman, Hellfire, Golden Axe, Ghoul's n Ghost, etc. Px : 2 500 F vite ! Yves STECANELLA, Par. 300, Aéroport du Bourget, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.62.52.50.

Vds MSX HBF : 700 F, 1 300 F (4 cart. + 9 K7 : Metal Gear, Mandragore) + livres prog. Guillaume PETTE, 1, Dreux du Château, 59273 Fretin. Tél. : 20.59.82.23 (le soir).

Vds cons. CBS + module Turbo + adapt. Atari + 2 man. + 13 jx, le tt pour 1 500 F à déb. Eric SCHMELTZER, 10, rue de Schoeneck, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.87.65.21.

Vds cons. Nintendo (ach. le 6/11/90) + 2 man. + 1 pist. : 700 F + 8 K7 de jx : 200 F pce. Olivier PENRU, 1, rue de la Gailsonnière, 44000 Nantes. Tél. : 40.69.38.61.

Megadrive : vds jx frs et jap. de 150 F à 270 F. Ech. poss. sur Lille. Ch. contact sur Lunx. A bientôt ! Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambarsart. Tél. : 20.92.63.77.

Vds ou éch. jx sur NEC : Down Load, Toy Shop Boys, Devil Crash, Lode Runner, Blodia de 150 à 250 F. Ch. Ninja Spirit. Michel MICHELOT, 305, rue de l'Avellin, 59150 Watteles. Tél. : 20.80.46.66.

Vds cons. NEC Coregrafx + 1 man. + 1 jeu (R-Type) + 1 correcteur de couleurs : 850 F. Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.74.29.

Vds Nintendo + 2 man. + 1 jeu. Valeur : 7 000 F. Vds aussi jx NEC et Nintendo presque pas servis entre 200, 250 F. Nicolas FURIC, 95, rue Edouard-Vaillant, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.84.81.31.

Vds cons. Nintendo TBE + 15 supers jx. Valeur : 7 000 F, vendu : 3 200 F. Ch. contacts sur Megadrive. Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.

Affaire ! Vds Neo-Geo neuve jamais servie, emballage orig., gar. un an : 2 400 F. Eric MANIL, 108, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.62.20.

Vds PR Famicom Big Run Gradus3 SD, Great Battle : 500 F pce pour Megadrive Monaco GP, Hangon Foot : 250 F l'un. René. Tél. : 21.77.76.87.

Vds Megadrive jap. + 2 joys (dont l'Arcade Power Stick) + 2 jx (Golden Axe + Last Battle), le tt en TBE : 1 300 F. Gautier DEBAILLEUL, 50, Ig de Paris, 95950 Douiri. Tél. : 27.87.25.26.

Vds Nintendo Action Set + joys NES Advantage et 5 jx : 2 600 F. Julien SALERIO, 7, avenue Victoria, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.06.64.

Vds Megadrive jap. + 8 jx Chemfire, Shadow Dancer, Super Shinobi, Exual + joy XE1 SG, TBE. Px : 3 000 F. Sylvain CHAUVEL, 13, rue Eugène-Henaff, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.56.57 (tél. vers 20 h SVP).

Vds jeu Gameboy (Solarstriker). Px : 100 F. Christian LE-GAY, 22, rue de Vouille, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.42.17.

Vds jx Gameboy de 120 F à 150 F (Gagoyles Quest, Golf) + jx NEC : 250 F, Legend of Hero Tomna. Régis FAVAREL, Le Fraysse Bas, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.99.50 (Tél. à p. de 19 h).

Vds Megadrive + 5 K7 (Mickey, Golden Axe, Rambo III, Alex Kidd, Altered Beast, état neuf gar. 6 mois : 2 500 F. Arnaud BERNARD, 174, bd Lefevre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.86.74.

binaire

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

Vds jx NEC : 250 F pce : Vigilante, Marchem. Chasseq. Final. ou éch. : D. Soccer, S. Volley, Spatter House. Fabien INDEJHAGOPIAN, 142, Grande-Rue, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.21.97.

Vds jx NEC : CD Hellfire-S, CD Jack Niklaus, Golf : 260 F chaque, ST-Dragon, Violent Soldat, etc. : 210 F. Joseph PAUMIER, 76, rue du 8-Mai-1945, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.03.06.

Vds Megadrive franç. + Alt. Burner 2, Golden Axe, Mystic Defender, Alt. Beast, Shinobi (ach. le 6/11/90, vak. 3 200 F, vendu : 1 900 F). Vds Mickey : 250 F. Gérard. Tél. : 48.40.75.92.

Vds PC Engine/Core Grafic + 2 jx + cons. Vectrex + 3 jx : 1 000 F ou éch. ctre Megadrive. Bertrand GARCIA, 25, rue Jules-Jacquard, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.52.15.

Vds Megadrive jap. + 2 man. + 11 jx (ts des hit), état neuf. Px : 3 500 F. Nicolas RAFFALI, 32, avenue Joffre, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.39.47.87.

Vds Supergrafic + Gunhead 2 : 1 700 F (TBE). Cher. Darius Plus, Ghoul's n Ghost sur NEC. Cher. contact NEC 1 et 2. Azouz GUIZANI, 12, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.

Vds jx Sega 8 bits : Lord of the Sword, Kung Fu Kid, Great Basketball, Shinobi : 500 F les 4 ou 180 F l'une. Patrice JASZCZYNSKI, 181, rue La Fayette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.73.66.

Sega Master Systeme + man. + jx (Black Belt, Kenesiden) + Hangon Jp. : 750 F. TBE. Audrey DEPAOT, 28, rue des Marais, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.96.70.

Vds Sega 8 bits + man. + jx (R-Type, Shinobi, Choplifter, Bomber Raid, Spell-Caster, Thunderblade). Px : 1 200 F. Benoit BUCHY, 3, rue Boileau, 93920 Sequedin. Tél. : 20.07.57.82.

Vds Amiga 2000 : 4 500 F + mon. 1084 : 2 000 F + tuner vidéo pr TV sur mon. Printel ST629TLC : 1 300 F + joy + jx. Philippe CHEVALIER, 6, rue Oudinot, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 40.56.96.14.

Vds Sega 40 Megadrive avec 21 jx (Batman, GP, Grand Px, Alex Kids, D Boy, etc.), le tt : 4 000 F. Tél. : 48.97.21.59.

Stop affaires ! Vds Sega 8 bits + 4 jx, val. : 1 250 F, cédé : 565 F + Golf Gameboy : 130 F + Batman sur NES : 300 F. William BLONDEL, 379, rue de Vaugrand, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.57 (ap. 17 h 30).

Vds Coregrafic + 18 jx : Formation Foot, Super Volley, Final Math Tennis, Heavy Unit Legend : 5 200 F. Jérôme MASSOT, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.40.10.

Vds Megadrive jap. + Ghoul's n Ghost + Mickey + Monaco GP + Arcade Power Stick : 1 500 F. Tristan PAVIE, 163, avenue Gambetta, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.98.06.00.

Vds cons. Amstrad GX 4000 + 2 jx + 2 joys + péri : 600 F. Julien MELLIER, 14, avenue Georges-Clemenceau, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.58.10.

Urgent ! Vds Nintendo + 2 ou 3 jx (World-Cup, Skate or die, Blade of Steel ou autres jx) : 900 F. Guillaume GHILARDI, place Degulhem, 24420 Le Buisson. Tél. : 53.22.09.19.

Vds pour NEC PC Engine : Japan Warrior : 200 F ou éch. ctre Gunhed, Tiger Heil, Vigilante ou autres jx. Frédéric, 95650 Boissy-L'Aillerie. Tél. : (16-1) 34.42.16.24.

Vds cons. Sega 8 bits + phaser + 3 jx (Shoringgolly, Shinobi, Vigilante) : 800 F ou jeu seul : 100 F. Manuel ROMAND, 5, lots des treilles, rue du Clau, 13770 Venelles. Tél. : 42.61.73.85.

Vds NEC PC Engine neuve plus 8 jx (Super Star, Soldier, Ninja Spirit, etc.) à 2 500 F à déb. Yannick BOURGET, 3, rue de Lorraine, 49300 Cholet. Tél. : 41.58.71.08.

Vds Nintendo + 2 ou 3 jx (Rygar, Faxanau, Simon's Quest), bon état, affaire : 900 F. Mathieu GOSSARE, 24220 Le Coux-Bigarogue. Tél. : 53.22.04.59.

Vds ou éch. jx NEC : Rock on, Ninja Spirit, Chase HQ, P47, CD : Murder Club, Crazy Cars, Racing. Px : 200 F. CD : 250 F. Pierre-Emmanuel LE PARCO, 72, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.23.20.

Vds Sega 8 bits + 2 pads + 1 stick + Hangon, Black Belt, Out Run, Basketball, Nightmare. Px : 1 000 F. Sébastien. Tél. : (16-1) 46.77.81.14.

Urgent : vds console Sega M-S + 4 jx. Px : 1 600 F (déc. 90), neuve ! (TBE). Eric ANDRE, 6, Chemin des Géraniums, Lan Prest, 22620 Ploubazianec. Tél. : 96.20.79.08.

Vds cons. NES + pist. + robot + 1 K7 : 900 F + joys : 200 F + nbd jx de 230 à 250 F pce (unq. région 74). Franck HAET, c/o Nicoud, 74420 Habère-Poche. Tél. : 50.39.51.49.

Vds Sega 8 bits + Choplifter : 500 F. Vds jx env. 200 F : Wonderboy 1 et 2 + phaser, etc. Franck MALHERBET, 3,

ch. de la Mallombe, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.95.30.

Vds Lynx + 6 jx : 1 400 F ou éch. ctre clavier Amstrad 6128 Azerty bon état. Georges BONNAOUD, 6, rue Professeur-Tavernier, 69008 Lyon. Tél. : 78.76.31.09.

Vds jx Megadrive : Axis, Rambo 3, Eswat : 200 F pce. Mikael MEYER, 11, avenue Princesse-Grace, 98000 Monaco. Tél. : 93.50.98.22 (appeler de 17 h à 17 h 45).

Vds Megadrive jap. + Arcade Power Stick + 8 jx (Strider, Ken, etc.), val. : + 5 000 F, vendu : 3 800 F. David MALDERA, 4, lotissement Champviotte, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.63.75.

Nintendo ach. le 9.3.91 à 990 F + 1 cart. : Mario Bros, zipper Duckhunt, garantie 1 an. Px : 800 F TBE. Tarik ALY-MARECAR, 4, mail Maurice-de-Fontenay, escalier G, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.15.11.

Vds Megadrive Sega avec Golden Axe, shinobi et Insector, garantie 8 mois : 1 690 F. Gilles BACHELET, 13, avenue Maurice-Ravel, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.05.66.

Vds Sega Master System complète, P.E. ss gar. + Tennis Ace + Ultima IV + Alex Kid : 650 F. Fabrice DECHY, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.02.57.

Vds Supergrafic NEC TBE + 7 jx et 1 man. : 2 390 F le tt, Gameboy + 4 jx : 590 F. Mony PHIN, 67-69, rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.31.80.

Vds jx Sega 16 et 8 bits (Parlor Games, Eswat), Dem. liste. 1 jeu 16 bits : 250 F les 4 bits : 200 F. David SIMON, 5, rue Marcel-Klein, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.02.51.

Vds Gameboy + 7 jx : 1 000 F (Ken, Batman, Dble Dragon). Vds imprimante Atari pour 800XE/XL, pas servie, neuve : 600 F. Stéphane GROSPELLIN, rue Danremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.16.54.

Vds Megadrive jap. + 5 jx (Strider, Super Monaco GP, etc.) + 2 man. (ss gar.) : 1 600 F. Jean-François JOVARD, 25, rue Voltaire, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.02.18.

Vds ou éch. jx Megadrive : Alex Kids : 200 F et Last Battle : 300 F. Cédric ROUSSEAU, 12, chemin des Bruyères, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.34.41.

Vds Nintendo 8 bits + 2 man. + 5 jx (Section Z, etc.), le tt : 1 000 F ou éch. ctre Megad. Aurélien FAUCON, 46, rés. La Clairière, avenue de la Liberté, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.05.15.00.

Vds pour Gameboy (Gremains 2, Nemesis) : 100 F pce. Nicolas FERRAND, 33, rue de la Garene, 92310 Sevres. Tél. : (16-1) 46.26.32.59 (17 h).

Vds Megadrive + 3 jx (Shadow Dancer, Midnight Resistance, Altered Beast) + adapt. jap. : 2 150 F. Mathieu MONDINO, 18, allée des Dahlias, résidence des Erables, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.93.02.

Vds NEC Supergraphix + 5 jx (dont Ghoul's n Ghost) : 2 500 F ou éch. ctre Super Famicon + 1 jeu. Hendrik JAU-LIN, 73, boulevard de Châtenay, 16100 Cognac. Tél. : 45.32.22.44.

Vds Gameboy + 4 jx (Turtle, Mario, etc.) : 800 F, vds jx Sega et pistolet (R-Type, Shinobi, etc.) et Lynx. Fabrice DANGLA, 19, rue Derat, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.37.

Vds Master System + 2 C. pad et 1 c. stick + 9 jx (R-Type, Foot n° 2, etc.), px : 1 000 F, éch. c. Gameboy. Frédéric DUPUY, 140, route de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.48.96.41 (après 19 h).

Pour Megadrive jap., vds Alter Burner : 2 150 F + port. Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt. Tél. : 48.48.96.41 (après 19 h).

Vds jx Devill's Crash pour PC Engine : 200 F. Tél. : Tristan HENRY-GREARD, 26, rue Greuze, 75116 Paris. (16-1) 47.27.58.21.

Vds Sega Master System : 400 F. Nicolas JENFT, 37, avenue de la République, 37300 Joué-les-Tours.

Vds Sega + L. phaser + 10 jx (Rambo 3, Tennis Ace...) + 2 man., val. : 3 100 F, cédée : 1 000 F. Fen TBE. Martin DRE-VET, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.16.38.

Vds, éch. Game Gear neuve + Wonder Boy + GP Monaco (sérieux s'abst.) (px à déb.). Remy AZOURY, 21, rue de Longchamp, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 44.05.02.08.

Vds jx sur Gameboy : S. Marioland (430 F), Solarstriker (130 F) et Castle Vania (160 F) ou éch. Alexandre MAISETTI, 33, rue Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.

Gameboy : vds Supermarioland + Gargoyles Quest (250 F les 2 ou 150 F l'un) : TBE avec not. et btes. Frédéric BOURDELET, 10, rue Pierre-Picard, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.12.86.

Vds pour Megadrive franç. ou jap. Altered Beast : 250 F et Battle Squadron : 350 F. Frédéric FETIS, 52, avenue Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59.71.56.76.

Urg. vds Gameboy + 2 jx : 400 F et Nintendo avec pist. et 2 jx : 550 F (ss gar. 7 mois). Frédéric VALENSI. Tél. : 42.63.83.07.



Ach. ou éch. jx Sentinelle et Archipelagos pour PC, format indifférent, merci d'avce. Michel LAGARDE, 69, rue Français, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.21.76.

Déb. sur 1040 STF rech. log. d'occas. et not. Env. listes, merci. Audrey DEBONNE, 23, avenue de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.

Rech. Scenery-disk Europe, USA, Japon pour Flight Simulator II ou Jet sur Amiga. Faire offres. Patrick MAZEROLLE, 2, rue de Namur, 68110 Illzach. Tél. : 89.45.85.57.

Ach. sur STE AMC Twinworld, Bat Turbo, Out-Run (orig. pas trop cher (entre 120 et 200 F). Merci. Charly FRISON, 375, rue de saint-Léger, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.66.48.

Rech. A500 (bon ou mauvais état), DD de 40 à 60 Mo pour A2000 avec contrôleur, carte VGA +. Joris THOMASSIN, 21, rue de la Noë de l'Épinière, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.06.31.

Ach. jx pour STE. Env. liste + px + contact priorité, RP. Mo-hame BERHOUM, 1, allée de Sacy, 93100 Montreuil.

Rech. désespérément A500 moins de 1 000 F. PS : seulement clavier. Sébastien DECLERCQ, 44, rue de la Béchade, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.56.40 (ap. 19 h).

Rech. pour amiga 2000 pro. d'émul. pour Minital comp. avec modem Hayes. Jean-Pierre MORAND, 70, av. Be-thusy, 1012 Lausanne, Suisse. Tél. : 021.65.33.657.

Ch. art. de la guerre, Cohort Wollpack UMS 1 et 2. Christophe BERANGER, 30, rue Delambre, 94460 Vitry. Tél. : (16-1) 46.58.66.77 (av. 21 h).

Ach. Archimède d'occas. The propo. étudiée. Ech., vds, ach. jx Neo-Geo, et Amiga. Chris PEKAR, 21, rue saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.

Ach. cart. Ultimate Ripper, 300 F maxi. Maxime DEFRA-NOULD, 14, chemin de la Pinède, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.34.25.

Ach. Wargames sur Amiga + Nil Dieu Vivant, Kalaan avec not. Vds ou éch. l'Art de la guerre. Christian COUTEL-IER, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.

Ach. jx Megadrive (jap. ou fr.) jusqu'à 300 F. Rech. stt New Zealand Story, DJ Boy, Pascal NAUD, Rés. la Sorbonne, appt n° 12, avenue des Ecuireuls, 64140 Lons. Tél. : 59.62.71.80.

Ach. A500 + souris + joy + 1 Mega + péri. Px : 2 000 F. Vds jx Sega 8 bits. Donatien CARLOZ, 49, rue Molière, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.04.57.

Rech. sur C64 jx Dragon Wars (5 faces), urgent. Faire offre. Jean-Philippe ROUXEL, 24, rue de Gourlay, 78250 Dinville-sur-Montcient. Tél. : (16-1) 34.75.34.14 (ap. 17 h).

Ach. quintupleur NEC 150 F maxi. Cher. USA pro Basket et Power League III : 200 F maxi. Franc EWING, 5, place des Camés, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.34.56.

Rech. désespérément Space Ace et Dragon's Lair 1. Px : 75 F ou 120 F les 2. Arnaud DE LA FUENTE, rue du Prieuré, 33450 Saint-Loubès. Tél. : 56.78.90.95 (ap. 17 h).

Ach. CD ROM 2 et adaptateur CD/SGX, px max. : 2 000 F, faire offre. Ch. aussi cor. sur 56K. Urgent. Sylvain CUSTAUD, 6, rue du Pont Troué, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.64.70.

Vds Neo-Geo + 1 joy + Memory Card + Nam 75 + translo 220 V-110 V. Px : 3 800 F. Sébastien YVON, 32, chemin de l'Orme alog, 78660 Ablis. Tél. : (16-1) 30.59.03.81.

Atari 520 STE débutants ch. contacts jx et util., clubs et privés, rép. ass. Philippe CUYEU, lot. du Pic du Midi, 64400 Préchillon.

Ach. jx sur STE bas px. Tél. : 43.80.74.06 (ap. 19 h).

Ach. A500 ou 520STE en panne, ou matériel et log. PC bas px (orig.) carte son, etc. Gérard LINK, 18, rue de l'Aqueduc, 30000 Nîmes. Tél. : 66.84.98.75.

Ach. ou éch. log. jx Sentinelle et Archipelagos pour PC 5 1/4 ou 3 1/2. Merci. Michel LAGARDE, 69, rue Français, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.21.76.

Ach. It sur VNC 20, vidéopac, MSX. Ch. vieux micro en è. de marche à bas px (Adam, XL). Cedric MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Sédugnac.

Ach. jx sur Atari STE. Env. liste, px contact. BERHOUM, 1, allée de Sacy, 93100 Montreuil.

Ch. pour MSX une antiquité : le bras robot Spectrvideo +

cart. et langage, pas cher et en BE. Frédéric BOEUF, 273, rue François-Perrin, 87000 Limoges. Tél. : 55.05.98.95.

Ach. ou éch. jx SFX (ch. Fzero, Darius 2, Ys 3, Proscorer) et NEC (TV Foot, Jomurder, Cadash, Wonder 3, Vais 3). Christophe. Tél. : (16-1) 43.51.20.51.

Ach. 200 F pce jx sur Megadrive (fr. ou jap.) : Mickey, Th. Force 3, Dick Tracy, etc., port en sus. Nicolas HUMEAU, 9, rue du Sacré-Coeur, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.54.87.

Ach. A500 gonflé 1 Mega : 2 000 F. Cons. NEC Coregrafic : 500 F. Supergrafic : 900 F. Sega Megadrive : 750 F. Lionel VIART, 13, avenue du Mont-Hery, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.00.25.

Ach. cart. jx sur Megadrive de 100 à 180 F selon qualité. Christophe BOURGOIS, 14, rue des Cigales, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07.

Ach. CD ROM NEC + 3 ou 4 jx (dont Y's ou Vais II). Px : entre 1 700 et 2 100 F. Ch. adapt. CD/S : 200 F. Christophe HOEPE, La rue des Jard, 37500 Cinqs. Tél. : 47.95.92.98.

Salut, je rech. Space Ace, Dragons' Lair, Toki, Test Drive 3, World Gammes. Lud AÏRAUD, 11, avenue Capitaine-Sliry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.72.85.

Rech. sur Megadrive Phantasy Star 2 et 3, Cynoug, Fantasia, Vais 3, Sonic, Hedgehog, px entre 190 et 230 F. Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hessigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.

Pour Megadrive ch. Batman. Px : 300 F max., rép. vite. Christophe BECKER, 6, rue Ternois, 69003 Lyon. Tél. : 72.36.07.05.

Ach. jx orig. Indy, Adventure et Jak Mc Craken pour pas trop cher. Salut. Alexis MARTIN, 48, rue de reims, 69500 Bron. Tél. : 78.41.19.88.

Ach. Neo-Geo à bas prix ou éch. ctre Megadrive + jx (gar. 8 mois). Roland LACOUTURE, 16, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton. Tél. : 01.46.43.20.77.

Ach. sur CPC 6128 : HMS Cobra, 3D Pool, West Phaser, Johnny Reb II, Bataille pour RFA, by fair mean or foul. Philippe LACROUX, 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.28.77.

Ach. cons. Sega ou Nintendo avec ou sans jeu + cart. Megadrive et NEC. Roland, 67, bd Marschal-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 92.02.06.04.

Urgent ach. jx Sega 150 F. jx de rôle et RC Grand Px et lunettes 3D. Michel ISSART, 13, imp. de la Pinède, 34680 saint-Georges-d'Orues. Tél. : 34.00.46.43 (ap. 17 h 30).

Rech. désespérément disk jx : H.M.S. Cobra (Guerre navale) avec doc. pour CPC 6128. Bon px assuré. Lionel et Benoit CARTELLIER, 104, bd Victor-Hugo, 92110 Cllichy. Tél. : (16-1) 47.30.94.41.

Ach. A500 + A501 + joys + souris + tapis + docs + très nbx jx (Player Manager). Px. : 2 500 F. Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.

Ach. A500 + de 300 F + mémoires + souris + bâtons de jeu. Richard FOURNERET, rue Charles-Dumoulin, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.92.94.13.

Ch. K7 Nintendo Punch-Out. Anthony MACAIRE, 32, rue des Vignes, 51220 Courcy. Tél. : 26.49.63.85.

Ach. Turbo Express GT (env. 1 600 F). Ach. jx aussi (200 F), Ch. ts les jx de Tennis et de Basket sur ST. Régis COIA, 3, avenue George-Clemenceau, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.66.44.

PC 5 1/4 ach. ou éch. Wargames ou simul. économiques et financières. Francis GHIDINI, 20, allée Alphonse-Daudet, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.81.50.

Ach. jeu City Hunter pour NEC PC Engine. Px maximum : 300 F. Alexandre DOUKAKIS, 4, avenue Aristide-Briand, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.81.36.75 (après 20 h).

Ach. clavier A500 seul 1 000 F. urgent, dans le Jura ou département voisin, jeu ou jx inutile ! Fabien VUILLET-A-CILES, Orcières-Longchaumoux, 39400 Mores. Tél. : 84.60.61.75.

Donne 100 F à celui qui trouve l'A/C Basic pour Amiga et un créateur de pages vidéotext. Urgent ! Stéphane MAL-BEQUI, 10, rue de Barbière, 26130 Saint-Paul 3 Châteaux. Tél. : 75.04.75.72.

Stop ! rech. : simulations, aventures, stratégies : orig. pour Amiga. Env. liste. Olivier THÉRON, 9, rue Les Amandiers, 30230 Rodilhan. Tél. : 66.20.14.98.

Rech. désespérément Scenery Disk Europe/Japon pour Jet et FSII sur Amiga. Faire offres. Patrick MAZEROLLE, 2, rue de Namur, 68110 Illzach. Tél. : 89.45.85.77.

Rech. pour C64 Commodore Magasin n° 4, 5, 7 et jx sur D7 ou K7. Bruno LECLAIRE, 101, boulevard Berceau, 60250 Mouy. Tél. : 44.26.26.00.

Rech. Amiga 2000 à éch. ctre Hélico RCM complet et en TBE env. 10 heures de vol. dépêche-vous ! Jacques SMET, 21, rue du 86e-RI, BP 344, 43012 Le Puy-velay Cedex. Tél. : 71.02.21.75.

Sur Amiga ch. Airbone Ranger et autres. Vds/éch. Wings, M1 Tank, Platoon, Lotus Esprit, Rocket Ranger. David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 saint-Etienne. Tél.: 77.33.05.98.

Amiga ach. bas px av. notice : Deluxe Paint 3, BAT, Explora 2 et 3, Tetris, Murd in Space. Faire offre. Jean-Charles LANDRA, 42, rue Bernard-Buffet, 38080 l'Isle-d'Abau.

Pour Amiga : Faery Tales et Phantasy 3 ainsi que Dragonbreath. Rech. Nordix Power également. Philippe LONGA, 81, avenue Marcel-Cachin, 95100 Argenteuil. Tél.: (16-1) 39.61.47.55 (le Week-End).

Ch. monit. coul. Atari. Faire offre. Thierry BELLUT, 7, allée Saint-Hubert, 94440 Villecresnes. Tél.: (16-1) 45.69.37.44.

Ch. Gameboy, jx, étui pour Gameboy, Lightboy. Julien LEFÈVRE, 42, hameau de la Trêmerie, 91650 Breuillet. Tél.: (16-1) 64.58.70.33.

Ch. 10-yard Fight sur cons. Nintendo. Olivier MARTINEZ, 6-8, rue Bouffiers, 76100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: (16-1) 30.61.66.65.

Ach. jx sur Amiga Langage GFA Basic et livre, 102 programmes Amiga. Jean-Marie JOURDE, 31, rue Jean-Cocoteau, 77450 Souppes-sur-Loing.

Ach. Film Director avec doc. en franç. et Sprite Creator pour STF. Michel BONNIN, 16, place de la Fraternité, 93100 Montreuil. Tél.: (16-1) 48.70.78.14 (ap. 18 h).

Ach. mon. coul. pour Atari ou TV coul. 36CM très urgent ! Christian ANDREA, 5, rue Saint, Saint-Michel-sur-Orge. Tél.: (16-1) 60.16.07.02.

Rech. casses briques et flippers sur ST X accepte ttes propositions. Philippe GALVAIRE, 9, rue des Erables, 62217 Achicourt-les-Arras.

Ach. mon. coul. Atari. px max.: 800 F. Xavier BERNARD, 16, rue Rochambeau, 33000 Bordeaux. Tél.: 55.81.46.78.

Ach. scanner Golden Image + log. encore ss gar. Si poss. rép. ass. Atari. Philippe GOUREY, 130, allée des Myrtilles, 29800 Landerneau.

Ach. pour Atari 520 D7 Ring of Medusa. François MONTEROSO, 88, résidence Chambois, 14880 Hermanville. Tél.: 31.96.75.66.

Ach. bible du 6128. Ciel pour Amstrad n° 1 et 2 : 150 à 200 F le lot selon état + frais de port. Ali BOUKHARI, Les Lavandes A2, n° 14, rue Jean-Prevost, qt La Monnaie, 26100 Romans-sur-Isère. Tél.: 75.70.12.78.

Ach. carte Sound Blaster pour PC et scanner (mono). Franck WINANDY, 3, allée des Acacias, 76360 Barentin. Tél.: 35.91.35.10.

Ach. K7 de jx M05 Grand-Px 500 ou autres jx pour M05. Sébastien GAUAYACQ, 23, avenue Frédéric-de-Saint-Jayme, 64120 Saint-Palais. Tél.: 59.65.72.38.

Ach. sur NEC Motor Bike Taifo : 200 F ou éch. ctre PC Kid, etc. Edouard HORIOT, 7 bis, rue Soyer, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: (16-1) 40.74.03.48.

Ach. jx sur A500. Env. listes. Rép. aux plus offants. Antoine LEMOAL, 6, rue Anatole-le-Braz, 22590 Pordic.

Rech. lecteur 5 1/4 ext. pour PC Sinclair 200 (360 Ko). Sébastien ACKER, 21, rue Principale, 67270 Geiswiller. Tél.: 88.70.96.38.

Ch. contacts sér. sur Atari STE pour ach. jx à bas px. Env. listes. Franck VIEL, 118, avenue Gaston-Veirmeire, 95340 Parnan. Tél.: (16-1) 30.34.58.78.

Rech. K7 jx CBS-Colocvision. faire offre. Franck LABAT, 15, rue de Valenton, 94440 Villecresnes. Tél.: (16-1) 45.95.16.76.

Ach. cart. Gameboy (Tennis et Golf). Faire offre. Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Realville.

Salut ! Ach. jx pas chers sur Sega Master System. Uniq. au Havre et dans le coin ! Résalut ! Matthias KERVELLA, 48, rue Jules-Valles, BP 4067, 76610 Le Havre. Tél.: 35.51.62.88.

Ach. pour A500 orig. Destroyer. Gilles BOEGLIN, 246, rue Garibaldi, 69003 Lyon. Tél.: 78.60.70.12.

Ach. jx sur Famicon, ach. aussi Famicon complète + gar. Rech. ach. jx Sega 16 bits. Adel. Tél.: (16-1) 42.52.44.96.

Urgent rech. orig. War in Middle Est px à déb. sur Atari 520. Stéphane BONNET, 22 bis, avenue de la Concorde, 93270. Tél.: (16-1) 43.83.41.61.

Ach., vds, éch. jx Megadrive et Nec + vds Stick pour NEC + vds cons. Nintendo : 500 F. A bientôt. Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél.: 86.62.27.39.

Ach. sur Amiga : jxu orig. bte et not. Les Portes du Temps Bruno JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, 91770 Saint-Vrain. Tél.: (16-1) 64.56.10.39.

Ach. Powermonger à ~100 F ou éch. ctre Flood ou The Toyottes ou Plotting. Antoine BANZA, La Renaissance, 1, rue Jean-Jaures, 26300 Bourg-de-Péage. Tél.: 75.72.56.06.

Ach. jx Gameboy de 100 à 150 F maxi (val. : 200 à 250 F). Lionel DEPRUGNEY, 332, rue des Garines, 01700 Miribel. Tél.: 78.95.17.14.

Ach. Gameboy + jx + jx Megadrive. Michel DUPALUT, 25, rue des Bomes, 67200 Strasbourg. Tél.: 88.29.64.97.

Ech. ou ach. jx pour Gameboy (rég. multioisienne, départ. 68). Env. liste. Lionel FRIESS, 28, rue de Provence, 68260 Kingersheim.

Ach. anciens jx Sierra sur PC : Space Quest I et Police quest I. Vincent JOGUIN, 37, rue Marbeuf, 38100 Grenoble. Tél.: 76.96.12.19.

Ach. pour NEC PC Engine : R-Type I et R-Type II : 300 F environ (Nantes uniquement). Michaël MARUGAN, 12, rue François-Mabil, 44610 Indre. Tél.: 40.85.00.30.

Ach. lect. disk 5 1/4 ou autre pour CPC 6128. Maxi : 300 F, faire offre. Pas sér. s'abst. Muriel GHESQUIERE, 399, rue Jules-Guesde, 59510 Hem. Tél.: 20.83.44.12.

Rech. pour Commodore 128 : livres, compil. pour Basic 7.0, souris (lect. 1571), assembleur. Thierry GERGAUD, 3, allée du Galoubet, le Pré-Paou, 13800 Istres. Tél.: 42.55.37.78.

CPC 6128 ch. Scanner Dart et souris. Rép. ass. Merci. Emmanuelle GAY, 19, rue J.-R.-Bloch, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél.: 76.44.16.80.

Rech. jx pour Gameboy entre 100 et 150 F. Rech. jx Sierra on Line Maniac Mansion entre 150 et 200 F. Stéphane LEGRAND, 24, rue du Pont de Maregard, 78690 Les Esbarts-le-Roi. Tél.: (16-1) 30.41.95.59.

Ch. exten. M05 et listing. Jean-Luc AMOURET, rue Saint-Clair, Catenay, 76116 Ry. Tél.: 35.34.04.85.

Ach. A500 prise péri. jx souris px max.: 2 500 F. ss. gar. John MARCELLIN, 18, passage de l'Industrie, 75010 Paris. Tél.: (16-1) 47.70.21.37 (ap. 17 h dem. John).

Rech. Atari 520 STE + monit. coul. : 2 500 F (+ garantie + joys) si poss. Cyril MOMER, 3 bis, rue Paul-Cazeneuve, 69008 Lyon. Tél.: 78.00.06.83.

Rech. un MP2 pour avoir la cste. sur mon Amstrad 464, petit px. Lionel BERNOS, 7, it. de la Gare, 40140 Azur. Tél.: 58.48.17.14.

Ach. sur STF : Alternative World Games, et un émulateur Amiga pour Atari. Guillaume TAILHARDAT, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 47.63.24.45.

Ach. ou éch. Sword of Sodon ; Last Battle, Basket (Megadrive) entre 150 F et 250 F. pos. Battle SO, Tuxton etc. Cédrick KURLAWSKI, 7, rue Salvador-Allende, 62160 Bully-le-Mines. Tél.: 21.72.50.88.

Ach. imp. 1 000 F pour 520 STF, env. conditions, px etc. Très urgent ! Jean-Christophe MAGNON, 5, rue Ernest-Delbet, 77320 La Ferté-Gaucher. Tél.: (16-1) 64.20.25.38.

Ch. log. de Numérologie sur Atari ST. Faire offres ! Christophe LÜTHRINGER, 40, rue du Steinyb 68800 Thann. Tél.: 89.37.27.46.

Ach. Clavier CPC 6128 en TBE 500 F. Ach. Tutoriel en BE 500 F. Faire offre. Merci. Patrick MONTAMBAUX, 2, rue des Nations, 02400 Chateaux-Thierry.

Ach. pr Atari jeu Bridge Player 2150 Galactica Edouard KAEPELLEN, 13, av. Daniel-Mercier, 07100 Annonay. Tél.: 75.33.37.22.

Ach. exten. mémo. pour A500. Ch. aussi lect. 3 1/2 à bas px. Dimitri ARCHIRIDIS, 56, rue de la Gare, 62300 Lens. Tél.: 21.43.23.00.

Ach. 1 Tuner TV pour CPC 6128 px maxi : 500 F. Urgent ! Philippe CAPITAD, 7 bis, rue de Vincennes, 93100 Montreuil. Tél.: (16-1) 48.59.99.82.

Ach. exten. de mém. A500 à bas px (- 400 F). Sallah OUK-KAL, 3, rue Eugène-Sue. Tél.: 43.76.34.47.

Rech. jx orig. pour CPC 464. de 0 à 140 F. Env. vos listes de jx. Rép. ass. Michaël EGRE, 170, rue Saint-Vincent-de-Paul, 40600 Biscarosse.

Rech. Player Manager sur Amiga. Ach. ou éch. contre jx vite c'est urgent ! Méc. Guillaume BINNS, 80 bd, Sérurier, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 42.08.43.69.

Ach. 520 STE + 1 joy max. : 2 000 F. Merci d'av. Salut ! Brian JOURGETOUX, 20, rue des Gylines, 91220 Plessis Pâtes. Tél.: (16-1) 60.84.83.02.

Atari ST rech. pour Manager urgent bon px. Philippe CARON, 7, rue de la Roseraie, 92360 Meudon-La-Forêt. Tél.: (16-1) 46.31.46.83.

Ch. carte Modem pour PC-XT ou PPC 640 avec Modem-Gaëtan MUYER, PC - 328, Panorama BP 218, 76136 Mont-Saint-Aignan Cedex.

Ach. du jeu Eswat sur Megadrive version franç. Faire offre. Tél.: Geoffrey CATELLA, 11, rue des Chènes, 42420 Suède/Erde. Tél.: 40.77.72.25.

Ach. ou éch. pour STE Atari 520 le Stos Basic pour créer jx ainsi que la doc. urgent Patrick SCHWEITZER, 4, rue de la Chapelle, 57200 Sarreguemines.

Ach. Turicam + manoir Hort sur ST(E) entre 100 et 180 F possib. Achat séparé. Urgent ! Elisabeth DUPONT, Les

Margagnas, 604, route de Tague, 74170 St-Gervais-Les-Bains. Tél.: 50.93.42.31 (ap. 19 h 30).

Rech. cons. Nintendo avec ou sans jx (si possible avec prise péri.) faire offre. Laurent GIRAUDEAU, « Jauzac », 47500 Fumel. Tél.: 53.71.49.84.

Rech. Megaille 30 ou 60 pour récup. boîtier & Alimentation faire offre. Gilles CREPEAU, 46-48, bd Gabriel-Peri, 92240 Malakoff. Tél.: (16-1) 46.54.34.94 (répondeur).

Ach. clavier et monit. CTM 644 en panne : 100 F l'un ainsi que 8256 ou 8512 en panne (enlevé à domicile sur paris et R.P.). Gilles HUBERT, 40, rue Singer, 75016 Paris.

Ach. cart. Nintendo 8 Bits entre 50 F et 150 F. Tél.: Clément PIEZANOWSKI, 52, qual Fernand-Saguet, Maisons-Alfort. Tél.: (16-1) 43.96.99.77 (ap. 18 h).

Ch. pour ST 520 SF jx Rugby Simulator. Faire offre. Bernard ROSSIGNOL, PDL BP 310, Z.I. en Jaccas Colmières.

Urg. ach. Atari, 1040 STE + SM 124 si pos. Yves MARGARIDO, 16, rue de l'Abreuvoir, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél.: (16-1) 39.70.63.97 (ap. 18 h).

Ch. impi. graph. noir et blanc bon px : TH800 F + ch. contacts sur STE Florian GIRBAC, 40, bd des Invalides, 75007 Paris. Tél.: (16-1) 47.34.25.20.

Ach. jx Megadrive : Ring Side, Cynoug, John Madden, entre 180 et 230 F + Vds jx ST vite ! Bruno MAIA, Entrée 3, cité Carodoc, 64100 Bayonne. Tél.: 59.55.99.68.

Ach. jx Megadrive, rech. Alex Kid, Shinobi, Mickey, Ghoulis, Moonwalker, entre 150/250 F. Bruno MAIA, Entrée 3, Cité Carodoc, 64100 Bayonne. Tél.: 59.55.99.68.

Ach. jx Megadrive de 150 à 300 F. Cher. Ringside, Vermilion, Musha Aleste, etc. Ech. ass. David LATASTE, 62, rue Joseph-Brunet, entrée 7, appt. 41, 33300 Bordeaux. Tél.: 58.39.36.32.

Ach. A500 avec un max. d'équipements : 3 000 F max. Ch. contacts. Anthony HALBIQUE, 59, av. Laplace, esc. 5, 94110 Arcueil. Tél.: (16-1) 46.55.17.27.

Ach. orig. sur Amiga les portes du Temps ble et notice BE (Essomtes et Alentours). Bruno JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, Saint-Vrain. Tél.: (16-1) 64.56.10.39.

Ach. log. dessin pour IBM PS/1 env. px et nom. Rép. ass. 100 %. Fabien THOLLET, 13, rue Grand-Croix, 42140 Chazelles-sur-Lyon. Tél.: 77.54.91.24.

Ach. Nec Coreograph et Lionel VAYRON, 18, rue Auguste-Renard, 42600 Montbrison. Tél.: 77.58.37.07.

Rech. jx Game-Boy (- 150 F) Batman, Castlevania, Contra + jx réflexion (- 100 F). Rép. ass. Denis RABOUIN, 79, rue de Lenis, 59480 La Bassée. Tél.: 20.09.29.18.

Ach. Portfolio Atari : entre 1 000 F et 2 000 F avec notice. Bernard AUCLAIR, 5, rue des Aubepins, 69003 Lyon.

Ach. sur STF Rody et Mastico N2 ET3 Rody Noël, Mathex, Benjamin, Conq. CEJ à 6€ (petits px). Tél.: Jérôme DELANGE, 4, rue de la Joute-aux-cerfs, 78610 Le Perray. Tél.: (16-1) 34.84.62.51.

Ach. log. et câbles (bas px) pour Yeno SL 3000 ou SG 1000 en cart., K7, DK 3 p. Env. liste. Dominique TOUSSAINT, 36/350, rue de Pangen, BP 5085, 57073 Metz-Cedex 3.

Rech. Matos pour STE, Vds T07 + log. + K7 + lect., orig. + prix 2-Spectrum. Frédéric SASSIN-SZLAGA, 1 bis, rue de l'Hautill, 78510 TRIEL-sur-Seine. Tél.: (16-1) 39.74.11.87 (ap. 16 h 30).

Ach. tes les nouv. Coreograpix (Jacky Chan, Parasol Star...) entre 150 et 250 F. Grégory BANET. Tél.: (16-1) 47.57.12.01.

Ach. ZX81 + 16K petit px, vds interface, man. VG5000, vds cons. Vectrex. Patrick. Tél.: 55.34.27.13.

Collect' les Pins'. Envoyez-moi celui à l'effigie de votre société. Rembourse frais de port. Merci. Fabrice COULANGE, 3, Impasse Allard, 13004 Marseille.

Ach. pour ST Emerald Mine et bon jeu style Pacman, merci. Thierry CANTONE, 224 E, bid de la Duchère, 69009 Lyon.

Ach. 520 ou 1040 STE si px intéressant. René-Yves STROH, rue de la Martellière, 38500 Voiron. Tél.: 75.65.96.58.

Ach. orig. pour M05 avec bte d'orig. : LL. Intrus. Px entre 50 et 100 F. Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gieres. Tél.: 76.89.44.95.

Salut cher, des soits sur A500 pas trop cher, ts. acc., env. liste. David SAGET, 8, rue des Roisiers, 70000 Vaux et Montoille.

Atari 520 STF rech. Gestion de budget performante (ach. ou éch.). Rech. contact pour éch. Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél.: 23.59.41.05.

Ach. log. pour 130-XE. Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.

Ch. Genlock GST, Gold SP + Digiview 4.0 VF, faire offre.

Thierry LIBAT, 24, rue Voltaire, 40510 Seignosse. Tél.: 58.72.85.51 ou 58.72.89.46.

Rech. lect. ext. 3 1/2 pour Atari 520STF. Faire offre (- de 600 F). Stanislas VIENNE, quartier Orfeuille, 26760 Beaumont-les-Valence. Tél.: 75.59.51.39.

Stop ! Ach. jx pour CPC 6128 + jx sportifs uniquement (moitié px). Régis HAMEL, 3, square Saint-Exupéry, appt 4, 50100 Cherbourg. Tél.: 33.93.06.28.

Ach. ou éch. jx sur Supergrafx sur NEC et sur CD-ROM (ch. Y's, JB Murder, Ghoul). Px : 200 F maxi. Christophe HOEPE, La Rue des Jars, 37500 Chinais. Tél.: 47.95.92.98.

Ach. pour PC et comp. orig. de TV Sport Football à bon px, merci d'avca. Olivier MARTINHO, 24, rue de Bigorre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: (16-1) 48.89.81.77.

Ach. jx Gameboy (100 F) : Super MarioLand, F1 Spirit, Dragon's Lair, etc. Si autres, env. liste. David LOUBERE, 6, chemin Gat-Escuroux, 33610 Cesas.

Ch. compilateur GFA 3.5 + docs sur modems, disk dur, émulation PC, extension mémoire pour Atari 520 STF. Jacky MALEPSZAK, 13, rue de la Présentation. Tél.: (16-1) 43.38.89.87.

Ach. kit : MK14, même en panne, peu importe le px ! Vds pour ST/E : Hardcopy, Bi-Tos, MV16, Son CRS ASM 68000. Egidio BASSO, 114, rue J.-Friot, B-6180 Courcelles. Tél.: (19.32-71) 45.65.23.

Ch. pour Atari 520 STE, jeu Wargame Construction Set (SSI). Orig. et TBE. Denis SCHERER, 2, rue Marcel-Pagnon, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél.: 21.76.64.94.

Rech. Ramrod sur STF et C. Strikes Back et Castle Warrior (bas px). Merci. Gregor DENIEUL, 15, rue de Metz, 44110 Châteaurenault. Tél.: 40.28.04.62.

Pour T07 T0 ach. man. de Jx + Basic 12.5 + revues Théophile et Microtom. Jean-Michel MAUPOIX, 9, rue du Lieutenant-Charles-Pégué, Coulommiers. Tél.: 64.03.49.40.

Ach. Fight Night sur Amiga (orig.). Px entre 100 et 140 F. Arias. s'abst. Bertrand EUSTACHE, 16, rue E.-Peitère, 91560 Crosne. Tél.: (16-1) 69.48.18.42 (après 17 h).

Ach. Gameboy : 350 F + Pitman ou Dble Dragon : 100 F et Gremlin's 2 ou Dragon's Lair : 150 F (à déb.). Merci ! Patrice SILLIARD, 1-1 bis, bid de la Paix, 91300 Massy-Villaine. Tél.: (16-1) 60.11.33.07.

Ach. revues Microtom et TEO. Px à déb. Loïc BREVAT, 215, avenue du 8-Mai-1945, 76610 La Havre. Tél.: 35.47.17.96.

Ach. Tilt 62 63 pour rgs Zeldia I, BE. Ach. Card ZI L 9 et 2ND Quest emp. labs 1m Lost ! Frédéric DONNET, 200, chemin du Raoc, 13270 Fosmer. Tél.: 42.05.05.60.

Ach. jx sur ST (Elvira, Light Corridor, Explora 3, etc.). 60 F max. Ch. modem V22 bis. Px max. : 500 F. Sara LUSCICH, 13 bis, route de Vaugirard, 92190 Meudon. Tél.: (16-1) 45.34.80.48.

Ach. CBM 64 (PAL). Ach. Boulderdash (I, II, etc.). Jean-Charles POINSELOT, 12, rue de l'Épervier, 52000 Chaumont. Tél.: 25.03.45.58 (midi).

Ach. compact d'vidéo Space Ace ou Dragon's Lair. N'im- porte quel px. Merci. Rodolphe KICHOU, 163, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.45.41.01.

Ach. jx Famicon et Neo-Geo. Ach. cons. Famicon, Neo-Geo. Vds, éch. ach. jx NEC et PG CT. Stéphane. Tél.: (16-1) 43.44.79.02.

Ach. équipes de football de table (Subuteo). Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél.: (16-1) 43.81.23.47.

Ach. jx Nintendo (Tetris ou Robocop). Px bas + port payé. Rodolphe CHIRAT, Les Bruyères II, n° 27 Saint-Marcel, Les Annonay, 07100 Annonay. Tél.: 75.67.13.34.

Ach. Gameboy et jx. Merci. Jean-Louis CROS, chemin du Colombier, 49124 Saint-Barthélemy-d'Anjou. Tél.: 47.64.84.32 (après 20 h).

Pour T08D ach. impi. 80 colonnes PR 90612M, cordon K1436 avec ou sans log. de tr. Edouard CUSSINET, 87, av. des Martyrs, 03410 Domerat.

Rech. jx Guide du joueur et jx sur VG5000 + extens. + log. éduc. ou jx. Anne FERNIQUE, Priez, 02470 Neuilly-Saint-Front. Tél.: 23.71.12.89.

Ach. S700 Pro Editor ou Avalon pour éditer les échantillons de S-700 Akai. Jérôme SOULAT, La Rocade, B&B, 91160 Longjumeau. Tél.: (16-1) 69.09.48.83.

Char. jx sur Amiga px modérés surtout Wargames et simul. (Nam, Mig 29, M1 Tank, Platoon). Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambarsart. Tél.: 20.92.63.77.

Ach. orig. d'aventure (doc + bte) sur 520STE : Indy AV, Explora, Elvira, Obitus, Chaos Strikes Back, Etd. Sébastien BIBARD, Les Voütes, 16250 Bessac.

Cause bug rech. Jinxter pour Atari ST. Faire offre (même sans doc.). Didier JOULIA, 4, rue des Grives, 45730 Saint-Benoît-sur-Loire. Tél.: 38.35.78.43.

PETITES ANNONCES

ECHANGES

Cher contacts sur Amiga. Pos. Démon, util. Vds sur C64 K7. Frédéric CARRETERO, 14, rue Rive Sud, 66240 Saint-Estève.

Amiga cher contacts pour éch. jx. Env. listes (rép. ass. Guillaume SAUZON, 194, chemin de Béringuery, 30100 Ales.

Amiga éch. nbs utilis et jx contre utilis uniquement env. liste. Jean-Marie QUENE, 383, rue Albert-Schweitzer, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.43.63.

A500, jx et grands classiques. Rép. ass. pour les déb. l Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes, bt. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.

Amigan éch. ou vds ntés à bas px. Rép. ass. Déb. ou confirmés. Bienenus Hervé LEVIS, 11, rue de la Libération, 60430 Warluis. Tél. : 44.89.26.66.

Cher contact pour éch. Soft sur Amiga. Rép. ass. Vite ! Très jeunes s'abst. Jacques MUNOZ, 4, av. Georges-Bataille, 60330 Le Plessis-Bellebelle.

Dém contacts A500 éch. jx. Non sérieux s'abst. rép. ass. atende nbs listes. Nicolas BOY, 22, rue de la Grave, 33450 Saint-Loubès. Tél. : 57.74.87.08.

Ech. jx STE pos. Lotus, Parza, Cost patrol. Vds orig. Figh Bomber, super skij. Court contre Bat. ou Murer in Space. Frédéric LECOMTE, 68, rue Loret, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.76.26.00.

Ech. nouveautés sur Amiga + ext. Christophe Pasiak, 29, chemin du Marais, 60510 Laneuville-en-Hez. Tél. : 44.51.68.85 (ap. 19 h ou W.E.).

Ech. 520 STF DF + nbx jx ctre Mega. Jap. + jx (ou vds : 2.000 F à déb.). Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Farnack. Tél. : 82.57.08.81.

Ch. contacts sérieux sur Atari ST éch. nbx jx et util. Rép. ass. env. liste. Laurent SULTPIE, Les Josselettes, 16370 Cherves-Richemont. Tél. : 45.83.24.33.

Ech. jx sur Amiga ctre Game Boy, Urgent Presto ! David ZERAH, 24, rue Augustino-Marchal, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.21.79.

A500 ch. contact sérieux pour éch. jx util. rép. ass. Eric HUBERT, 87, chemin des Charmilles, 77500 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 64.88.31.14.

Vds ou éch. Softs Amiga à bas px env. 1 disk pour liste. Rép. ass. Déb. Bienv. Emmanuel SCHMITT, 12, rue des Chantiers, 67600 Bischmeim (Strasbourg). Tél. : 88.81.48.50.

PC AT 3 1/2 ch. contacts sérieux pour éch. jx et util. déb. acc. Rép. ass. Jean-Louis CORDEIRO, 20-12, rue Ribot, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.45.65.

Amiga jx + util. éch. jx Guerre déplaçé (R/Paris). Ch. Battle Chess n° 2. Michel CHEN, 27, bd de la Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.92.16.

Ech. jx sur Amiga. Mathieu FIRMERY, 16, rue du Docteur Schweitzer, 57100 Thionville. Tél. : 82.88.46.06.

Ech. ou vds jx sur A500 et 1040 ST. Env. listes ou tél. Jean-François REDMAN, 26, rue de l'Eglise Dimechaw, 59740 Solré-le-Château. Tél. : 27.61.73.75.

Ch. contact sérieux et rapides sur 1040 ST Rép. ass. Joseph CHEFALO, 21, rue de Nivelles, 6150 Anderives (Belgique). Tél. : 071/526628.

Cher. Day de Thuner + Indianapolis 500 + Silent Service pour 520 ST(F). Guillaume CARPENTIER, 7, rue Thiers, 95930 Le Quesnoy.

Cher. solution pour Crash Garrett Maupit Island ; Bat Mercil pour vos réponses. Sébastien GANDON, 6, rue Louis-René Le Berlays, 50370 Brécely.

STE. cher. contact pour éch. sympas. pos. et cher. jx & démos. Ach. jx Megadrive env. 200 F. Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H. R.).

A500 éch. Lemmings (orig. d'orig.) Vds explo3 Chuck ou Speed Ball2 (ts orig.) Pascal GIAQUINTO, 34, rue Paul-Vierrelle, 61250 Conde-sur-Sarthe. Tél. : 33.26.44.08.

Tu recherches jx pour ST = The Fondation = est là pour te servir. Roberto MAURO, 58, av. de la résistance, 4630 Soumagne (Belgique). Tél. : 041/77.49.99.

Ech. noses revues ctre jx réc., (GP 5002 ; dble-Dragon 1 ou 2). Jonathan NERIN, Ecole maternelle de Saint-Pierre-les-Martigues, 13500 Martigues. Tél. : 42.07.16.69.

Ech. sur STE (Maupit ; F19 ; MIG. 29 ; Golden Axe) contre Inarc ; Powermonger ; les Guerriers Ninja ; Tableau. Jérôme LEBROUS, Estray, 14410 Vassy. Tél. : 31.68.42.62.

Ech. jx. Démotet util. sur Amiga. Ech. sér., rapides et du-

rables. Env. liste. Bruno MICHEL, 2, rue de St-Yrieix, 67480 Fort-Louis. Tél. : 88.86.43.11.

Rech. contacts sur PC 5 1/4, poss. nbx jx. Rech. 3D construction Kit. Pas d'arnaq. Mickael FRANCOIS, 4, rue des Peupliers Maizières, 54550 Pont-St-Vincent. Tél. : 83.52.75.85.

Hello Guys ! ch. contacts sérieux pour éch. sur STF/E ; jx & Démos. Env. liste, rep. ass. Philippe SEBILH, 445, Quartier Saint-Hermentaire, 83300 Draguignan.

Amigamen Bonjour ! Ech. jx sur A500 Mega. Rép. ass. contacts sérieux. Sandrine BARD, 2, rue Gambetta, 32000 Auch. Tél. : 62.05.00.52.

PC Cher contact pour éch. poss. 140 jx géniaux (4D S Driving, Golden Axe). Thierry DESCOMBES, 10, av. Lhenry, 38320 Poisat. Tél. : 76.25.35.50.

Ech. jx sur PC CGA 5 1/4. Pos. Super Hang On, It 90, Art Of War At Sea Budokan, Ch. Kick Off 2, Centurion. Rép. ass. Geoffroy HOLLAND, 113, rue des Côtes, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.12.29.28.

Cher contact fourni pour éch. Pour déb. vds 13 F avec disk + l. de Port. Romuald HAMON, La Barre, 22510 Trebry. Tél. : 96.42.60.90.

Ech. K7 sur Sega Master System (Great Football, Out Run, After Burner, Teddy Boy, Ghost House). John CIZEAU, 11, rue de l'Ardoise, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 38.83.84.54.

Ech. nbx jx util. et Démo (cher Adebog) (cherche contact sur Bordeaux). Antony FORT, 151, rue Manon-Cormier, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.18.71.

PC 5 et 3 + VGA. Cher. contacts sér. et durable pour éch. jx et util. (env. liste) déb. acc. Rép. ass. Thierry MONTANE, 1, lot Bourges, 64190 Sus.

Ech. nbx jx sur 520 STE. Christian SIAUD, 11, av. de Verdun, Villefranche-sur-Cher. Tél. : 54.96.55.77.

A2000 + XT cher. contacts pour éch. jx util. et démos. Marc PETER, 15, rue des Frères, 67540 Ostwald.

ST Ech. jx Orléans et rég. poss. : Rick2, SpeedBall2, Panza, F29, Pang, Geisha, Maupit, Turrican. Env. listes. Ludovic AUBRUN, 70, rue du Gris-Meunier, 45560 Saint-Denis-en-Val. Tél. : 38.64.94.69.

Ech. jx Super Famicom poss. Super Mario World Final Fight contre F-Sero Super R-Type Pro Soccer. Arnaud LEHAY, 16, rue du 8 Mai 1945, 28700 Beville-Le-Comte. Tél. : 37.31.85.14.

A500 Rech. jx et util. Jacques FARES, 6, rue de Wailly, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.19.87.

A500 cher. contact pour éch. Pas sérieux s'abst. Yannick GAJOCHA, 54, rue Roger-Salengro, 59490 Somain.

Ech. jx Vds Nordic Power, Bible Graphique sur Amiga. Sgys, 58, av. des Cévennes, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.26.28.

1040 STE, éch. nbx jx et util. Ech. rapide et sérieux. Env. listes. Pas sérieux s'abst. Christian QUERO, 14, rue Gabriel-Fauré, 95320 Saint-Lau-La-Forêt.

Ech. jx sur PC 3 1/2 et STE env. liste rép. rapide. Jérôme ANDRE, Route d'ambonil, 26800 Montolieu.

Cher. contact pour éch. jx (env. 1 disk pour liste) rép. ass. (A500 + ext). Alain DEJEAIVE, 703, chaussée de Fleurus, 6060 Gilly (Belgique). Tél. : 071/41.34.80.

Amiga éch. ou vds ntés à bas prix. Rép. ass. Déb. et confirmés bienv. Hervé LEVIS, 11, rue de la Libération, 60430 Warluis. Tél. : 44.89.26.66.

Vds jx sur Amiga et C64 disk. Possédes ntés et nbres démos. David LEQUPE, 3, rue François-Cevret, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.

PC VGA 3 1/2 ou 5 1/4 cher. contacts. Poss. : Red Baron, Test Drive 3, Centurion... Rép. ass. Benjamin LE ROY, 13, rue de Bourgogne, 21560 Coutermon. Tél. : 80.36.05.53.

Ech. CPC 6128 coul. + Turner Vt et Radio cre monat. SM 124 + Drive 5 1/4 pour STF 1040. Pascal PRUVOST, 3, rue Verrier-Label, Apt. 47, 80000 Amiens. Tél. : 22.43.48.48.

Ch. contacts sur ST pour éch. jx. Vente poss. Pas d'arnaq. Patrice SALVADOR, 333, av. Marcel-Paul, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.92.38.

STF-STE éch. log. récents ou anciens de ttes sortes sur Strasbourg et environs (50 km max.). Olivier KREUDER, 1, rue du Béarn, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.75.16.

Ech. jx NES et Gameboy poss. Rob. + Gyromite et Solomon Key (NES), TMNT et Baseball (Gameboy). Matthieu TEYSSOU, 34, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.15.35 (ap. 18 h).

Cher. contacts sur Gameboy (à Marseille uniq.). Eric CLOUZET, 15, allée Sainte-Madeline, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.57.99.

PC 5 1/4 et 3 1/2 rech. éduc. (Adi, etc.). Urgent. Pierre-Jean LELIEUX, 6, rue Charcot, 62330 Ibergues.

Ech. 3D jx orig. Amiga (Rick2, Beast3, Abborea, etc.) ctre Core Graf+ jx. Fabien DELRIEU, 2, rue de la Césaire,

63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.85.37 (ap. 19 h).

Rech. Jade sur CPC 6128 et contacts pour éch. Frantz HURTEBISE, 179, rue de Neuville, 80160 Fossemant.

Ech. ou vds sur Amiga jx util. éduc. DémonSlide-Show rép. ass. Déb. Bienv. Patrice ROJAT, 10, rue Blanqui, 13530 Tretois. Tél. : 42.29.24.55.

Ech. nbx jx sur 520 STF (j'al Lemm-Ngs, Swiv, Loom etc.) Liste sur demande. François JALBAUD, 32, chemin du Rieu, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.87.09.

Ech. jx ou util. sur PC 3 1/2. Rép. et rapidité assurées. Env. liste. Alfred CERDAN, 46, rue de Behobie, 64700 Hendaye. Tél. : 59.20.48.99.

Ech. ou vds jx et Démotet sur Amiga et ST. Franck LOUWARD, Saint-Pierre à Gouy, 80310 Picquigny. Tél. : 22.51.47.90 ou 22.51.84.01 (ap. 18 h).

Salut ! cherche doc. de Player Manager (sur ST). Vds Nbx jx ou éch. A bientôt. Damien DUQUESNE, 24, rue Robert-Schuman, 59700 Marcq-en-Baroeul.

Scénariste rech. Codeur, Graphiste pour élaborer jeu d'aventure sur ST. Jean-Michel ROUSSEAU, 3, Promenade du Gué, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.05.19.68.

Atari ST, éch. jx poss. : Gods, Toki, Great Courts 2, Awesome, Lemmings etc. Rép. ass. Jean-Luc GEBLEUX, Campagne-Tronc, 13140 Micramas. Tél. : (1) 90.50.14.06 (H. R.).

Ech. Megadrive Frag. + 5 jx (Gaxe, Rambo, etc.) contre NEC et jx (uniq. sur Marseille). Jean-Michel CURCI, 3, rue du Marechal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.15.40.

Vds jx sur Amiga à très très bas px. Débutants, écrivez-moi ! Eric PIVET, Aéroport de Bourg, 01250 Ceyzeziat.

Ech. vds jx Megadrive frag. + 5 Hits Ambient of Caesar, eswat, G. IGhotts, G. Axe, S. Dancer, M. Résistance, S. Hang on. Francky DHIEUX, 15, rue du Pressoir, 10320 Bouilly. Tél. : 25.40.29.47.

Expt ! 57 Mega de musics Amiga sur ST + de 500 modules pour ST(F) (E) Lst. ctr. l. env. à 2,30 F. Sound, Rés. Europe 2, Apt. 359, 17000 La Rochelle.

1040 STF Ch. contacts rapide, sérieux, durable et cool pour éch. jx util., Démotet docs. Env. liste. Yanick VANDAMME, 189, rue Achille Delattre, 7340 Colfontaine (Belgique). Tél. : 065.67.44.15.

A500 cher. contact pour éch. liste rép. ass. vendeurs et grugeur s'abst. Démo acc. John MARTEAUX, 14, route de Fontaine, 28500 Saulnières. Tél. : 37.43.67.83.

Ch. contact pour A500 pour éch. de jx et Démos. Jean-Baptiste BOCQUET, 16, rue Julien-David, 65400 Luçon. Tél. : 51.27.95.47.

Cher. routines NoiseTracker sur Seka. Poss. d'éch. Poss. sources, util. jx. Salut Zek !. Michael BECKER, 68, rue Thomas-d'Aquin, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.83.36.

Ech. ou vds jx sur Amiga. Déb. acc. Oumar SACC, 2, rue Saine-Just, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.93.43.73.

Amiga cher. contacts sérieux pour éch. jx & util. Env. liste. France exclusivement. Emmanuel MARIEN, 51, rue Nationale, 62550 Pernes.

Ech. ts log. sur ST et PC distribue gratuitement gestionnaire d'adresse (Shareware) sur ST. Julien GILLE, 50, Grande rue, 54800 Boncourr. Tél. : 82.33.49.92.

Vds, éch. nbx Softs sur STE (déb. acc.) Intéressé par console contre jx STE (nbx). Bruno EYHERAMENDY, 151, rue L-M-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.58.48.

Cher. contacts sur PC 3 1/2 poss. (Sim City, Indy 300, Zennon, Italy 90, Test drive). Arnaud BIGNON, 20, rue de la Vielarie, 33113 Domagné. Tél. : 99.00.02.45.

A500 éch. jx utilis, Démotet env. liste. Rép. assurée. Salut à tous mes contacts. Stéphane BOUQUET, Brousse-Condant, 47500 Fumel.

Ch. contacts sympas et durables pr. éch. jx sur A500. Vendeurs et arnaq. d'abst. Olivier COUSIN, 3, rue des Penotiers, 25550 Présentailles. Tél. : 81.92.35.58.

Cher. contact super cool pour éch. (jx, Démos, util.) sur A500. Env. liste. Rép. Ass. Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.

Propose Redefinition Alice, cher. perf. Alice divers. Emmanuel LENGLEY, 2, rue Ath, 59000 Lille.

Ech. Hot jx sur Amiga rép. ass. 100 %. Marc LEBLOND, 21, rue Henri-Barbousse, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.65.19.43.

Ech. jx sur Atari ST poss. : SW 4, Turrican2, Disc, GP5002, Super Monaco GP, Team Suzuki, Badlanos. Christophe MANGIN, 7, rue Emile-Gallé, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.48.80.

Cher. contact A500 pour éch. jx et util. Env. liste. Dominique LIETARD, Gendarmerie, Av. Général Roux, 38800 Le-Port-De-Claix. Tél. : 76.98.21.52 (le soir).

Cher. éch. vds jx sur C64 disk, ch. Wargames et autres jx. Ach. Power Cardige à bon prix. Nicolas DESNEUX, Rue du Lavoir, 37250 Veigne. Tél. : 47.26.25.85.

Amiga éch. ou vds Hot jx à prix bas rép. ass. Déb. bienv. Env. listes. Raphaël RANDRIANASOLO, 48, rue Gabriel-Péri, Astree B, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.03.62 (le W.E.).

Vds FM Melody Maker STF prix : 400 F à déb. Cher. Bat. Ver. Franc. sur Amiga + contact. Olivier CLOITRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.49.79.

Vds ou éch. jx NEC (F1 Circus, Winning Shot, Formatation Soccer). Sébastien LEROUX, 12, le Hainguet, Saint-Guillaume, Pontchâteau. Tél. : 40.88.00.22.

Ech., vds jx sur ST (déb. acc.). Urgent ! Vite ! Cyril JARNIAS, 24, chemin des Grèzes, 26200 Montélimar.

Utilitaires ! si ce mot est magic pour vous, écrivez-moi ! (Amiga). Nicolas JURALINA, Bt. 42, Cité Aurore, 20600 Bastia.

Ech. jx sur Amiga. Possède Beast2, Lemmings, Turrican2 etc. Philippe ALLAIN, 18, rue de la Chataignerie, La Chapelle-des-Fougères, 35520 Melesse. Tél. : 99.66.56.91.

Ech. jx et util. contre K7 800 XL ou ach. K7 env. liste + px. Sébastien QUEYREAU, Petit Sassinac, Prigonrieux, 24130 La Force. Tél. : 53.24.58.48.

Ech. jx sur PC 5 1/4 cher. Non Exit, Bat, Turrican. Pos. nbx jx. Roland CASTREC, Loisement Lanvigne, avenue Gabriel-Bebras, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.78.12 (ap. 18 h).

Amiga éch. ou vds jx. Déb. Rép. ass. 100 %. Env. disk pour liste. Raphaël HORTS, 51, rue Saint-Antoine, 5651 Somzee (Belgique). Tél. : 71.21.88.71.

Ech. sur Amiga jx et Démos + User. Contact sérieux et légal. Nicolas CARDIN, 63, Grande Rue, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.47.81.

Cher. log. pour ST env. listes + cher. Club en Belgique (pas trop loin de Bxl). Laurent HAESSENNE, Rue du Ruchaux, 1490 Court-Saint-Etienne (Belgique). Tél. : 01 0 45 23 47.

A500 ch. contacts pour éch. jx. Env. listes. Rép. ass. FWW Baillière, 14, rue des Longs prés, 6200 Châtelineau (Belgique).

Ch. contact sur CPC disk pour éch. jx ou util. Rigolais s'abste. Tél. ou env. liste. Tony CHAPUS, 94, rue Victor-Hugo, 78280 Fyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.54.46.

A 500 ch. contact pour éch. jx et util. Rép. rapide pas sér. s'abst. Gildas LE COURIC, Rue des étangs, 56680 Plouhinec.

Des jx sur Amiga avec Tony déb. bienv. Rapidité assurée. Tony DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64 (soir et W.E.).

Ech. et vds super jx et compil. Jean-Marc ZELLER, 26, Grande-rue, 90200 Giromagny.

Ch. contact sur A500. Enrire ou venir. Claude LANDRY, 23, rue des Coquelicots, 62215 Oye Plage.

Cher. contacts cools sur A500 (jx. util. etc.). Karim DAKOURI, 3, rue Cathan, 41000 Blois. Tél. : 54.43.08.50 (ap. 19 h).

Ech. ou vds jx Démosutil. sur Atari 500 STE et STF. Rép. ass. Env. listes. Sébastien GUILLAUME, 1, clos des Graves, Résidence Les Vignes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.96.06.

Ech. cons. NES + 7 jx contre cons. PC Engrine Curegraph + nbx jx. Plaisantine s'abst. Merc. Christophe DELALAIN, 16, rue Jean-Rostand, 60670 Brenouille. Tél. : 44.72.81.09.

Ech. et vds jx sur ST et STE env. vos listes pour rép. ass. déb. Bienv. David DUMONT, 8, rue George-Laroque, 76300 Sotteville-Le-Rouen.

Ech. log. sur STE. Env. liste déb. bienv. Ch. Oil impérium à - de 150 F Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.84.94.92.

Micro Mag. : Fanz à dem. vite ! coût : jndre 1 env. timbrée à 3,80 F avec adresse Fanz tous micros. Olivier MAILLARD, 123, av. des Saules, 59910 Bondue.

A500 ch. contacts sér. et rapides ts pays, déb. bienv. Ch. contacts sur Toulouse. Jean-Christophe SAURRE, 83 ter, av. Tolosane, Foyer résidences, 31520 Ramonville-St-Agne. Tél. : 61.75.95.40.

Ech. jx sur néo géo (contact sérieux) poss. (Nam 75 et Ninja combat) Olivier BERTEGUIL, route des favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.

Ech. jx Megadrive Jap (Hard, Drivin, Battle Squadron, Thunder Force 3, etc.) J'ach. vermillon : 300 F. David LA-TASTE, 62, rue Joseph-Brunet, entrée 7, apt. 41, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.36.32.

Avis aux déb. l vds ts prog. (jx. utilis) à bas px sur Atari. Atari. Julien GILLE, 50, Grande-Rue, 54800 Boncourr. Tél. : 82.33.49.92.

1040 ST Ch. contact pour éch. jx et util. env. liste rép. ass. même déb. Louis LAZARO, 21, rue Voltaire, 13140 Miramas.

Ch. transpor. pour C64 | Antoine J. JOUANNEUX, les 4 cheminées, St-Hubert, 7690 Les Jossarts-le-Roi.

Ech. vds ach. Softs ST et PC. Ach. cart. multiface et digit. de sons. Sébastien LETHULLIER, St-Aubin de Cretot, 76190 Yvetot. Tél.: 35.96.28.85 (le midi).

Ech. Megadrive Ft Sword Of Vermillon contre Phantasy Star 2. Olivier TRIEBEL, 2, rue Rabutin-Chantal, 13009 Marseille. Tél.: 91.71.24.21.

Ch. contacts sérieux et rapides sur C64 disk env. liste rép. ass. à 100 %. Frank FABRES, 87 bis, quai du Canal, 42300 Roanne.

Ch. contacts pour éch. jx sur Amiga. Rép. ass. Déb. acc. n'hésitez pas. Antony PARISOT, 20, rue du 6 septembre, 51250 Sermaize-les-Bains. Tél.: 26.73.20.45.

Rech. Mathématique Powergraph Derive 90 pour PC (contre Crime Wave, Winword par ex.) rép. ass. | Laurent FERRARI, 15, rue des Tilleuls, 68620 Bitschwiller-les-Thann. Ht-Rhin.

Rech. jw sur Atari STE et A500 pas sérieux s'abst. Vds TV coul. Sanyo : 1 500 F. Jérôme DUMAS, 2, Impasse résidence, 21310 Saulon-La-Rue. Tél.: 80.36.62.25.

Rech. log. Jeu Sentinel pour PC 5 1/4 ou 3 1/2. Faire offres. (Ach. ou éch. acc.) Michel MAGARDE, 69, rue Française, 54000 Nancy. Tél.: 83.98.21.76.

Ch. contact sérieux pour éch. jx ou ut. sur CPC 6128. Env. vos listes. Stéphane ABILY, 46, rue du Chêne, 72650 La Bazoge. Tél.: 43.25.49.33.

Atari ST ch. contacts très sér. (sér. et rap.) env. liste rép. ass. pour éch. Sabrina FERNANDEZ, 7, av. du Logis-Neuf, 13740 Le Rove.

Atari ST-Contacts Searchin for Swapping-Written French Understood 100 % Reply. Biciini FEDERICO, Via Cometa 4, 06100 Perugia (Italy).

Ech. ou vds nbx jx sur Atari 520 et A500 à bas px. Rép. ass. Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Olmperlé. Tél.: 98.96.15.29.

Ech. Populous vs Ghoulingsh. ou Golf. Ech. Budokan vs Battle Squad. Ech. Last Battle ou Shinobi vs Eswat Fr. Frédéric TOURNIER, 259, rue St-Martin, 75003 Paris. Tél.: (16-1) 42.77.02.70.

Ech. Soft sur CBM 64 et sur Amiga. Acc. déb. rép. ass. Christophe HEILIGENSTEIN, 16, rue Brugel, 67280 Niederhaslach. Tél.: 88.50.92.95.

Ech. et vds jx sur Atari ST (Swiv, Total Recall). Env. vos liste. Yuy-Bung LAO, 12, rue Mario-Capra, bât. B, 94400 City-sur-Seine.

Ch. compositeur vidéo texte pour ST (ST compo coul. si poss.). Pour mon serveur. Poss. éch. jx. Christophe PRILOTT, 03, av. Rollinat, 36200 Argenton-sur-Creuse.

Vds jx pour A500. Laurent ou Jérôme BOSCH, 18 bis, av. du Chemin de Fer, 78480 Verneuil. Tél.: (16-1) 39.65.60.79.

Ech. ou vds jx sur ST. Possède nbx Demos. 68.45.31.66 (dem. JB).

Ch. contacts sur ST poss. nbx log. env. liste, rép. ass. 200 %. Déb. ne pas s'écouter Sylvain MAILLARD, 63 bis, rue Melson-Bianche, 94470 Boissy-St-Léger.

Ch. contact sur Amiga. Poss. nbx jx et Demos. Rép. ass. seule. r. parisienne François BELIN, 11, rue de la Lambruche, 78320 Le-Meanil-St-Denis. Tél.: (16-1) 34.61.88.99.

Ech. jx et autres sur ST. Poss. jx tt genre. Si tu es intéressé ne te gêne pas. Rép. ass. Cyril SCHELLES, 34, clos des Merisiers, 91380 Villemeisis-sur-Orge. Tél.: (16-1) 69.04.23.28.

Ech. ou vds des supér jx sur Amiga (nbn nouv.) pas sérieux s'abst. Laurent VERDUN, 25, Les Dryades, place de la Tarentelle, 13800 Istres. Tél.: 42.55.43.04 (ap. 18 h).

Ech. jx sur 1040 STF, poss. nbx : Lost Patrol, Murder in Space etc. Christophe GOLL, 15, av. du Président Salvador-Allende-Barriol, 13200 Arles. Tél.: 90.93.91.95.

Ech. Game-Boy + GSuper jx contre Neo Coregraph ou Megadrive. Sébastien KALAT, 10, rue Raymond-Pillet, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 48.88.91.97.

Ch. Contacts sérieux et durables sur Atari 520 ST/STE. Déb. acc. Env. listes, rép. ass. André PROUST, 59, rue Gustave-Delory, 59230 St-Amand-les-Eaux.

Ch. contact sur Amiga pour éch. jx. util. et sources. Possède : Neverending Story II, Hardriving II, Rémy BERREBI, 38 bis, av. des Chataigners, Boissy-St-Léger. Tél.: (16-1) 45.69.78.03.

Mega ST. vds ou éch. jx : Team Suzuk, SCI etc. Gérard MORALES, 98, rue Blanqui, 46000 Cahors. Tél.: 65.35.09.41 (WEJ).

Ech. Ghoulingsh et Herzog Zwei + Curse + Shadow Danger sur Megadrive Jap. Faire prop. Frédéric LELLOCHE, 9, chemin des Peupliers, 12200 Villefranche-de-Rogue. Tél.: 65.81.24.16.

Ech. jx et Sources. Déb. bienvenus. Rech. contacts sé-

rieux. Vds Bible Amiga et Bible Graphisme. Sgma, 58, av. des Cévannes, 26120 Malissard. Tél.: 75.85.26.28.

Ch. contacts sur 520 STE pour éch. (pas sérieux s'ab.) Env. liste, rép. ass. Stéphane HUMBERT, rés. St-Jean, rue St-Jean, 57160 Moulins-Les-Metz. Tél.: 87.60.10.99.

Déb. sur PC 5 1/4 ch. contacts pour éch. util. et surtout jx. Ch. nouv. Merci. Philippe RIGOULOT, 271, chemin du Sapeur, 30800 Nîmes.

Vous ch. un contact sérieux sur Amiga poss. jx et Demos, vous l'avez trouvé. Env. liste Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan.

Mauvais manip. j'ai effacé disque 2 Kult-Atari ST, peut plus charger ni continuer, Diva Sans Quête, pas bon. Michelle LEONARDI, 125, bd Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 47.00.97.06.

Ech. Super Grafx + 13 jx + XE1 Pro + CD rom 2 Nec + adapt. CD + 2 CD ss gar. contre Superlamicom. Jacques BENIDRI, 3, allée Salvador-Allende, 78990 Elancourt. Tél.: (16-1) 30.62.02.50.

Ech. sur PC Engine Die Hard contre Formation Soccer ou PC Kid ou Blue Blink ou Spatter House. David CHATAL, 29, rue des Terrettes, 60420 Maignelay. Tél.: 44.51.13.73.

A500 ch. contacts. Ts bienvenus | Liste de jx en pleine expans. Vive les éch. Nicolas JURALINA, Bt. 42, cité Aurora, 20600 Bastia.

Ch. contact pour STF 1040 poss. nbx jx et util. env. liste rép. ass. Jean-Philippe DELATTRE, 31 bis, rue Haut-Vinage, 59200 Tourcoing. Tél.: 20.36.17.63.

Ch. contacts sér. et dura. sur Amiga | déb. bienv. | Poss. jx. Salut à doc. Olivier BRETNACKER, 31 bis, rue Bérouard, 57000 Metz-Magny. Tél.: 87.63.31.96.

Ch. contact pour éch. de jx sur Amiga. Rép. ass. pas sérieux s'abs. Philippe MASSON, 75000 Paris. Tél.: (16-1) 48.74.30.76.

A500 ch. contacts ts pays éch. jx et util. Env. vos listes. Luc ETIEN, Montagne de St-Job, 9 1180 Bruxelles (Belgique).

Ech. ou vds Softs sur A500 sérieux et rapidité ass. Déb. bienv. Franck BARTIER, 36, rue Edouard-Herriot, 90000 Belfort. Tél.: 84.22.07.32.

Atariste éch. doc, autres. Ch. contact sérieux (obligatoire : je suis R.S.H. (sérieux rapide honnête). Christophe MAUME, rue du Praze, 41710 Mondoubleuse. Tél.: 54.80.93.45.

Ech. ou ach. jx sur Amiga et PC (VGA de prêt.) Rech. Digiview à très bas px. Joël FITOUSSI, 13, rue Fontaine-Bridet, 77280 Othis. Tél.: (16-1) 60.03.01.70.

Interface série Citizen 120D (j'ai) contre interface parallèle 120D (je ch.) Jean-Pierre BLIN, 5, allée des Mesanges, 78720 Cernay-La-Ville. Tél.: (16-1) 34.85.11.82.

Ech. Pr Megadrive Jap. Strider, Alex Kidd, Altered Beast etc. Cart. Jap. et Fran. sur Gironde si poss. Florent MOUSSEAU, Rés. Barnes, 2F, Ap. 103, 33170 Gradignan. Tél.: 56.75.10.44.

Amiga éch. op. Stealth, F29, Sim City état neuf contre Maupiti, Falcon, Populous même état. Christian BRIAND, 33, rue Emile-Bernard, 35700 Rennes. Tél.: 99.38.24.31.

PC 5 1/4 ch. contacts dans le monde entier pour éch. logs. poss. : A10 Tank, Zak Mc Kraken, Prince of Per. Thomas PAVIOT, Lycée C et A Dupuy-Roche-Arnaud, 43003 La Puy.

Urgent. Ch. possess. Fujitech 38GSX pour éch. Dos (contre logs divers) cause perite. Merci d'avance | Xavier MOREAU, 139, place de Rome, 34400 Lunel. Tél.: 67.71.70.56.

Le Croco Computer Club éch. Demos + The Demo + etc. Routines, Music, Fanzines, à bientôt. Damien WOLNIK, 446, av. Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque.

Ech. et vds Softs Megadrive Fr. et Jap. ch. nouv. Jap. sur tout. David MALLET, 16, rue du Chabry, 63360 St-Beauzire. Tél.: 73.33.90.75.

Ch. contact Amiga rapide et Cool poss. Prince of P., Panza, F. 29, Lotus Esprit etc. Xavier DUPUY, 3, rue Beaupuy, 24400 Mussidan. Tél.: 53.81.02.61.

Ch. contacts sur ST. Poss. nbx Softs A+ (env. vos listes) | David RAKOCZY, 1, rue Beauz-Sarts, 62590 Oignies. Tél.: 21.37.63.72.

Amiga éch. ou vds Speedfall II neuf : 150 F et ch. contact pour éch. Demos A500. Franck RAIJASSE, 16 bis, rue Pottier, 78150 Le Chesnay. Tél.: (16-1) 39.54.75.82.

Ch. contacts sur A500 pour éch. Damien GRAND, 4, rue des Tulipes, Montayrac, 47500 Fumel.

Atari ST/IE Ch. contact sérieux pour éch. de log. Env. vos listes. Rep. ass. Gérard SALORT, Route de Pontella, 66680 Canohes.

Amiga ch. contacts pr éch. ou vies. Spéciale dédicace pour fabrice (Suisse). And Every Body | Bye | ACKER STAR,

12, bd du Général-Leclerc, 80700 Roye. Tél.: 22.87.39.74.

Ech. nbx news (Panza, Golden Axe, The Light Corridor) Tout ça sur 520 STE. Tél. ou écr. Alexandre LE ROUVILLOIS, 22, av. Benoît Charvet, 42000 St-Etienne. Tél.: 77.32.14.46.

Ech. jx PC, nouv. (T. Cup, Crime Wave), Rech. jx et util. compatibles Adib, Urgent | Merci | Emmanuel BOUFFERET, 1, rue Pierre-Loti, 42300 Mably. Tél.: 77.68.08.17.

C64 nbx jx : Total Recall + ST. Dragon. Env. v. liste. Rép. ass., contact sérieux. Christian VALLOTTON, av. de Cour 152, 1007 Lausanne (Suisse).

Apple 2 ch. contact sur Paris et banlieue. Yvan LEROY, 37, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél.: (16-1) 46.55.40.89.

Je ch. sur Amiga ttes Demos (même les vôtres). Chr. aussi belles télécartes. Merc. Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan.

Ch. contacts sur 1040 STE pour éch. de log. util. musiq. et autres. Env. liste. Fabrice BRULEY, 18, rue de la Convention, 25000 Besançon.

Ech. nbx log. sur Atari 520 ST. Env. vos listes. rép. ass. Vincent DELCOURT, Aciou, 27800 Bironne.

Ch. contacts sur Amiga, ST, CPC 6128 pour éch. jx et Demos. Env. listes. Rech. Music-Master sur ST. Jean-François REDMANN, 26, rue de l'Église Dimechaux, 59740 Solre-Le-Château. Tél.: 27.61.73.75.

Ach. ou éch. magasin Tilt ou bien photocopie de la solution de Dongeun Master dans n° 61 à 67 merc. Pascal NICOLLEAU, 51, av. du Maréchal-Foch, 78300 Poissy. Tél.: (16-1) 30.74.44.19.

Si vous ch. des Demos, jx et util. sur STE. Ecrivez-moi, rép. ass. Frank VERMERSCH, 11, rue Albert-Bausil, 66200 Elne.

Ch. contact sérieux sur Amiga (rien que les derns) n'hésitez pas | Env. listes | Hicham DOUHABIL, 5, cour des Filieuses, 37300 Joue-les-Tours. Tél.: 47.67.83.29.

Ech. et ach. jx sur Amiga déb. acc. rep. ass. Ch. Club. Près de Lille. Jérôme WINDAL, 3 bis, Carrière-Lebrun, 59910 Bondues. Tél.: 20.46.24.52.

Ch. contacts sérieux pour éch. jx sur Amstrad disk. J'ai : Prince of P. et bien d'autres. Philippe THEGNER, 9, rue de Perthuis, 91370 Verrières-Le-Buisson. Tél.: (16-1) 69.30.17.30.

Ech. jx ou vds sérieux et rapidité ass. Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél.: 84.29.50.46.

C64 rech. K7 pour faire connaissance. mais, Sup. vite, je suis en marque | Sérieux. Vincent BOUTEMY, 7, rue Amiral-Corbeuf, 17300 Rochefort. Tél.: 46.99.01.61.

Sur Amiga, Krowms ch. : jx, Demo utilis. Env. listes (tte la France). Je ch. ti. | Fred MONTAGNON, 5, av. Daumesnil, 94160 St-Mandé. Tél.: (16-1) 43.65.94.74.

A500 ch. contact pour éch. bitenôt un club dans la Vendée passionnés des jx de rôle rép. 100 %. Fabrice HERMAND, 11, rue Gustave-Charpentier, 85100 Les-Sables-d'Olonnes. Tél.: 51.32.44.13.

Ech. pour Lymx rapporte contre Robo-Squash. Fabrice AUTOUR, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél.: (16-1) 69.06.87.80.

Ch. contacts sur Megadrive et vds Altered Beast et/ou Sword of Soden et le Golf ou les éch. Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Éaubonne, 47200 Marmande. Tél.: 53.64.09.13.

Ech. sur STF/STE npx jx contact sér. et durable. Env. liste. Déb. acc. Jérôme LAPOUGE, 17, imp. des Rouges-Gorges, Les Costes-Rouges, 12950 Unet-Le-Château. Tél.: 65.42.100 (ap. 18 h).

Ch. cont. sur Amiga. Ev. liste, rép. ass. Louis-Philippe CLERC, rue des Épineux 29, 1820 Martigny (Suisse).

Ech. jx sur C64 (disk), poss. nbx jx comme nix dangerous, Cabal, Tetris, Italy 90 etc. Env. vos listes. Fabien MICHEL, 69, rue Jean-Jacques-Rousseau, 7340 Patuyages (Belgique). Tél.: 06.5.66.91.17.

PC 3P et SP éch. nbx log. (jx, util.). Cyril PICCHIOTTINO, 16, chemin de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.

A500 ch. contact poss. nbx jx. Env. liste complète (région parisienne de prêt). Xavier BONTEMPS, 1, rue Léon-Bogeois, 92310 Névers.

Atari ST Ech. Demos et Intros. rép. ass. à 300 %. Poss. nbs Megademos, Sources, Compils Intros. Matthieu MANGAN-DUVERNEUIL, Pinède de Valbosquet, 905, rue du Malbosquet, Ilôt A, villa 5, 06600 Antibes. Tél.: 93.74.41.41.

Ch. contacts en Belgique sur Amiga. Fabien SCHLACK, 61, av. des Azalées, 57157 Marly.

Ech. nbx jx sur Amiga et ch. contacts sér. et rap. Julien JAMMAN, Chateau d'Ozan, Etrechet, 36120 Ardentes.

Ch. contact pour éch. jx sur Atari. Rép. ass. et 100 % rapidité dans ts les pays francophones. Bruno MAILLOT, 7, allée de Bernard-Agne, 4190 Ferrières (Belgique). Tél.: 41/

65.92.35.
Ech. sur 520 STF, rép. ass. Env. vos listes. Anthony DELHOMEL, 10, rue de Douai, 62300 Lens.

Ch. contacts pour éch. durables et sérieux sur Atari 520 STE. Rép. ass. Env. liste. Edouard LICHOU, Les Florales, 283 av. Pont Triquet, 34000 Montpellier.

C64 + D7 ch. corrés. (és) ts pays pour éch. Div. Ch. Assembleur symbolique. Env. liste rép. ass. Thierry BORNE, 5, rue Soufflot, 89410 Cozy. Tél.: 86.63.01.26 (ap. 17 h).

Sega 8 bits éch. Alf. Beast ou Dble Dragon contre World Soccer, Shinobi, Sup. Monaco GP, Rampage ou Chase HQ. Gauvain BOURGNE, Clos Les Alpilles, 13330 La Barben. Tél.: 90.55.25.79.

Déb. sur A500 ch. bon contact pour jx, éch. DP etc. Jean-Marc PLANTÉY, Moullets, 33350 Castillon. Tél.: 57.40.22.77.

Déb. en assembleur (Devpac ST) je rech. quelqu'un qui pourrait m'env. des sources (Scroll...). Fabrice COULANGE, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.

Ech. progr. Amiga. Cher. contact très sympa et durable env. liste sur disc. S.V.P. Viviane BERLANDA, 131, rue du Charbonnage, 6200 Châtelaine (Belgique).

Ech. jx util. et jx 5 1/4. Tony RERAT, 25, rue de l'Indépendance, 95330 Evromont.

Ech. jx sur A500 évident. Env. liste complète pour rép. ass. 100 %. Je rép. aux déb. Eddy ELUERTE, 11, place Louis-Jouvet, apt 19, 77124 Cregy-LES-Meaux.

Ech. jx contre Falcon Mission disk 2 org. avec notice fran. Faire offres. Jean-François AYROULET, 80, rue de la Boissière, 91074 Courcouronnes. Tél.: (16-1) 60.77.66.47.

Vds Profimat ST Assembleur (avec doc.). 200 F. Thomas CHAIX-BRYAN, 66, bd Notre-Dame, 13006 Marseille. Tél.: 91.54.34.81.

Ech. jx pour Amiga sur Haguenuau et rég. Rép. ass. Salut | Jean-Philippe VOLLMER, 10, rue de Bezetien, 67500 Haguenuau. Tél.: 88.73.45.84.

Vds ou éch. Softs sur Amiga (jx, orig. utilis...) Rég. parisienne unig. H : Execution Roman. Tél.: (16-1) 45.23.17.19.

Ech. jx sur A500. Rép. ass. 100 %, poss. nbx Hits. Guillaume SCHOHN, 8, av. Vergingetorix, 63000 Clermont-Ferrand.

Vds ou éch. jx et util. sur STE STF Atari déb. bienv. Pas sér. s'abst. Ludovic MAUGUIN, 7, rue Claude-Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél.: (16-1) 46.38.27.48.

Ech. 3 contre 1. Je donne 3 jx Atari ST (mini 3 disks) contre 1 cart. Game Boy. Frédéric AULAS, chemin de Content, 73260 Aiguebienne. Tél.: 79.24.03.32.

Ch. contact sérieux rapide et durable pour éch. de nbx jx et Demo. Env. liste. Salut. Lionel CORBEL, Lot Delpeuch, villas Edelweiss, 40390 St-Martin-de-Saignaux. Tél.: 59.56.13.60.

Vds jx et util. sur Atari ST et Amiga ou éch. contre jx Game Boy. Ach. jx Game Boy. Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Aignières.

PC 5 1/4 et 3 1/2 ch. contacts pour éch. ou vie de jx. Rép. ass. à 100 %. Samuel ECARNOT, Tart le Bas, 21110 Genlis. Tél.: 80.31.32.51.

Ch. contact sur ST rép. ass. Env. liste bienv. et Demos. Michaël GAGNIANT-LE-GARREC, 1, rue Rabelais, rés. le Poitou, 92170 Vanves. Tél.: (16-1) 46.45.25.66.

Ech. Softs (jx Compiles) ou vds. Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél.: 84.29.50.46.

Amiga éch. vds, ach. logs de ts poss. Vds logs DSX1-2 sur 3 1/2 cause ordi 250 : 1 000 F, poss. à l'un. Samuel BEAUGENDRE, 4, rue de l'Abreuvoir, 41300 Saubris. Tél.: 54.97.16.35.

Ach. ou éch. télécartes contre disks 3 1/2. Rech. progr. pour HP 28S - 8000 6 - PC 1403 H. Eric REICH, résidence du Parc, 57730 Petit-Ebersviller. Tél.: 87.92.39.85.

A500 : éch. ou vds. Super Hots jx. Rép. ass. 100 %, déb. acc. Alexandre MIRZAYANCE, 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél.: 50.70.46.44 (dem. Alexandre ap. 17 h).

Salut l'éch. jx sur Atari. Env. liste. rép. ass. Ech. ou ach. jx Game Boy. Géraldine MILESI, 144, bd Poissonnière, 34750 Villeneuve-les-Maguelone. Tél.: 67.69.43.12.

Atari ou Amiga : éch. log. sur les deux superbes bécanes | Christophe PASIAK, 29, chemin du Marais, 60510 La Neuville-en-Hez. Tél.: 44.51.68.85 (ap. 19 h).

Ch. pour PC Images Digit. VGA, MCGA, VGA + (640 X 480 en 256 couleurs), image X-acc. Ech. contre logs. Erwan AUBE, 5, rue de la Solidarité, 69230 St-Genis-Laval. Tél.: 79.56.39.21.

Super l'éch. jx sur Gameboy : Nemesis, Julien Way (casse-brique) et 100 % contre Castelvan Ailley MOREAU, 40, rue du 27 août 44, 10270 Montreuil/Barse. Tél.: 25.41.23.56.

PETITES ANNONCES

Ech. sur ST log. Midi et plus particulièrement Son pour Roland, série D. Ech. aussi jx Philippe RENOULT, 100, rue des Prairie-Montmain, 76520 Boos. Tél. : 35.79.07.61.

Atari 800 XL/130XE. Ch. contacts sérieux et durables pour éch. jx ou util. Env. listes, rép. ass. Quintana-D. RUBEN, villa Mexico-Los-Tilos, 426 Maipu, Santiago, Chile.

Ch. contact sur Atari rép. ass. Venez n'bx car ça va péter. Si possible dans le 83. Michel DRON, 2, impasse Mas de Clapier, 83390 Puget-Ville. Tél. : 94.33.59.60.

Amigafan de la Réunion ch. contact fiables sympa et durables. Salut à Steph Richard PANG, 26, rue François-Isautier, 97410 St-Pierre. Tél. : 19.2.62.25.35.10.

Ech. log. sur Atari STF, PAO, MAO, Tr. D. T., acc. Rép. ass. env. vos liste Jean DUCROS, Place de la Gare, 58600 Fourchambault. Tél. : 86.38.88.32.

Ech. vds sur ST n'bx jx. doc. (Team Suz. Grd px 500 2, Battle Command, Powermonger, Populous 2 etc.). Florian MARGOT, 73, allée des Lias, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.33.30.

Ach. vie, éch. télécartes usagées. Je ch. des contacts. Pour listes env. un tbra Julien BOEUF, 18, rue Bourgonnier, 49000 Angers. Tél. : 41.68.25.31.

Ech. it. prog. sur Atari ST, déb. Ok. I Rép. ass. à 100 % suis rapide et sérieux. Benoit TOUURON, 132, bd Beranger, 37000 Tours. Tél. : 47.37.93.79.

Ch. contacts sur CPC 6128. Vous pouvez me contacter sur minitel, 3614 Chez GAG 31 Gilles AMIEL, 12, rue des Rosiers, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.10.52.

Amiga ch. contact rapide et sérieux. Env. liste Damien VAN MIEGROET, avenue du Roi-Soldat, 99 1070 Bruxelles (Belgique).

Ch. contacts sur Amiga. Possède n'bx jx Full contact (Wrath of the Demon, Turica 2 etc.). Jean NACHEL, rue du Cortil, 6224 Wanfercée - Baulet (Belgique).

PC AT 5 1/4 Ega ch. contacts (rég. si possible). Poss. Larry r., Elvira, Steah, Hero'squest, Indy. Rech. tous Sierra-Sebastiani LEGGHE, 3, rue Louis-Clipet, 62100 Coulogne. Tél. : 21.96.29.81.

Stop à éch. jx sur ST, env. listes SVR. Rigoles et touristes s'abst. Cédric ISEL, Entremonts 24, 1400 Yverdon-les-Bains (Suisse). Tél. : 024.21.31.62.

Ch. Club sympa dans les environs de Nancy pour apprendre l'Assemb. Maxime. Tél. : 83.45.21.69 (le W.E. seulement).

Ech. jx Amstrad orig. sur DK et K7 contre jx sur NEC, GX 4000, Megadrive. Dem. liste Hervé MASSON, 49, rue de la Pierre-de-Malte, 16270 Roumazières-Laurent. Tél. : 45.71.28.57.

Ech. jx Sega 8 bits (Choplifter) contre Rasian (contact sér.). Olivier DENRY, Contrazy, 09230 Sainte-Croix-Volvent. Tél. : 61.66.34.96.

Ech. Sega Master System + 4 jx Opé. Wolf Alex, Kid2, Vigilantes Golden Axe contre Megadrive Jap. ou Fr. Anthony FIGUCCIO, Les Toits-de-Venelles, 19, av. du Pigeonnier, 13770 Venelles. Tél. : 42.61.13.23.

Vds jx sur C64 et Amiga. Poss. ttes les nouv. et autres. Vds Modem pour Amiga David LEQUIFE, 3, rue François-Cevert, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.

Atari 800XL/130XE ch. contact sérieux et durables pour éch. jx ou util. Env. listes, rép. ass. Quintana-D. RUBEN, Villa Mexico-Los-Tilos, 426 Maipu, Santiago, Chile.

Ech. megadrive Jap. + Strider contre moni. coul. Atari SC 1435 ou contre extén. Simms 4 Mo ou vds Laurent MESLIN, 86, rue Thiers, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.17.65.

Ech. jx sur ST. Poss. nouv. Michaël DAHAN, 10, rue Saint-George-St-Juste, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.32.66.

Ch. contact Atari ST jx util. Mac (Aladin). Ch. contact super branché. Midi rép. 100 % ass. Env. liste Franck PANEL, 4, rue Roger-Vincenceaux, 28250 Senonches.

Megadrive Jap. : éch. Nzstory, Basket. Poss. Cheat Mode pour Strider, Curse, SDanger. Si poss. rég. paris. Merci I Frédéric CULOOT, 3, place de la Mairie, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 30.74.47.47.

ST éch. jx (Powermonger, Beast, Op. Stealt, ST Dragon, Team Suzuki, Metal Master etc.). Bienv. aux déb. Alexi ROUAN, 17, av. de Provence, 76320 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.15.34.

Ech. jx sur Atari ST. Vds Hard Driving + 100 F. Env. liste rép. ass. Arnaud BILLY, La Touche Epiniac, 35120 Dol-de-Bretagne. Tél. : 99.80.00.96.

STE 4096 ch. contacts, préf. pour utils. Ach. Hardware pour ST et XE (Interface 850) Emil SOW, « La Marie » 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.

Rech. corré. dans la rég. centre de préf. pour éch. jx sur ST. Sébastien BONNARD, 6, rue Gambetta, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.47.32.00.74.

Rech. corré. sur CPC 6128 région Nord-Cotentin pour éch. jx, truc. util. Sébastien PASCAM DORENDE, 6, résidence du Petit-Hamel, 50700 Valognes. Tél. : 33.40.35.04.

Déb. poss. une trentaine de jx rech. contact sympa et ra-

vide pour éch. de Soit Vincent DELFAU, 16, rue du Douleir-Mornet, 41190 Molineuf. Tél. : 54.70.05.28.

Urgent ch. contacts sur Amiga. Dept 62 et 59 ou Belg. à bientôt. David DEWET, 203, rue d'Argentine, Calais. Tél. : 21.82.21.23 (dem. David).

Ch. progs éducs Atari. Env. listes et offres. Pierre NGUYEN, 6 bis, bd Est, 82500 Beaumont.

Ech. jx sur Megadrive 10 dont Monaco GP, Thunderblade, Last Battle et ch. Strider, Ghoulis' Ghosts, J. Bust Jérôme SOL, 17, Les Petits-Saules, 76113 Sahurs. Tél. : 35.32.45.36.

Vds ou éch. jx sur A500 pas sérieux s'abst. Rép. ass. 100 %. Vite des contacts à vite, vite Emmanuel DE DECKER, rue du Pairois 4, 7141 Camarières (Belgique). Tél. : 064.45.10.79.

Ech. ou vds jx à bas px sur Amiga. Rech. Coders et musiciens confirmés. Dem. liste Hervé LEVIS, 11, rue de la Libération, Warluis, 60430 Noailles.

Déb. ch. contact sympa sérieux pour éch. de jx sur Amiga étrangers si possible. Loïc MAGUEREZ, 7, rue Duguesclin, 29820 Guilers. Tél. : 98.07.55.86.

A500, ch. contacts sérieux et durable. Yannick GAJOCHA, 54, rue Roger-Salengro, 59490 Somain.

Grp. Amiga avec très n'bx jx fait éch. dans la France et fait abonnements sur St-Etienne. Raphaël RANDRIANASOLO, L.O. Tél. : 77.57.03.62 (W.E.).

Salut ch. contacts Amiga. Déb. s'abs. (tte l'Europe) à bientôt. Laurent BETTENS, rue du Bois 8, 6240 Pironchamps (Belgique). Tél. : 071/39.68.35.

Ech. jx et util. sur Amiga. Rép. ass. Env. liste Emerick CHARPENTIER, 88, rue Emile-Curique, 54920 Villers-La-Montagne.

Salut à déb. ch. contacts sur PC poss. un 286. Rép. ass. Arnaud s'abs. François NOEL, 79, rue de Wanfercée-Baulet, 6220, Fleurus (Belgique).

PC contacts pour éch. jx et util. 3 1/2 ou 5 1/4. Etudie te prop. Pascal DENIS, 50, rue Claude-Thion, 37000 Tours.

PC 3 1/2 cher. contact durables pour éch. jx ou util. Env. listes (rép. ass.). Cédric FIORENTINO, 90, rue Paul-Riquet, 34290 Montblanc. Tél. : 67.98.56.84.

Ech. Qix ou Locknchase ou les deux contre Gargoyle's Quest (jx pour Gameboy). Hubert CHRETIEN, 3, rue Desroses, 47550 BOE. Tél. : 53.96.59.69.

PC 3 1/2, 5 1/4. Cher. contacts pour éch. sérieux. Env. listes, rép. ass. pas de vies, que des éch. Damien PONTIER, 43 bis, Voie de la Grange-des-Prés, 60260 Lamorlaye.

Ech. jx sur Atari ST - Saint Dragon et Shadow of the B. contre jx Arcède - Action. Ulrich WOSELYNCK, 17, rue de la Comète, 34470 DEROLS. Tél. : 67.50.30.75.

Ech. jx util. pour Atari STE STF contre Pin's Publicitaires. Daniel SCREVE, 14/2/12, rés. les Fiadres, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.56.37.79.

A500 éch. ou vds orig. propuls. Pirates, Maupiti, Wheels of F. Magnun 4 contre Donjon Master : 50 à 150 F. Pierre GUERRINI, 4, villa Mollière, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.30.31.

Ech. jx Nec : Japan Warrior et/ou Super Volleyball contre formation Soccer, PC Kid, Gunhead ou Son Soni I. Cyril BROASSE, 4, rue du Commerce-Mazange, 41100 Vendôme. Tél. : 54.72.03.16.

Ech. sur Megadrive franc. Thunder Force II contre Golden Axe. Romain CARCAZOU, 153, rue Jules-Ferry, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.

Vds ach. ou éch. jx sur Lynx. Cher. en part Slim WD Rampage Klix et California Games. Dany KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 76200 Paris.

Ech. Interphase + Cyberpaint ou Spectrums12 + Cyberpaint + notices ou Compil + Giants + contre Sprite Editor (Deluxe) + Streplay4 (org I). Lahouri, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.71.68.

PC 3 1/2, 5 1/4 VGA cher. contact sérieux. Pos. - TD3, Op. Stealth, Indiana Jones, Das Boot... Env. liste, rép. ass. Mathieu DEGERMANN, 4, rue des Eglantiers, 67110 Reichshoffen. Tél. : 86.09.07.65.

A500 rech. contacts pour éch. de jx. Env. listes ou tél. (rép. ass.). Sébastien ROZANGE, 175, rue de Fg Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.52.05.

Amiga CTS Super rapide rech. Amigafans pour éch. de prog. env. liste tous pays aapt. Go on Man I David, BP, 32, 7500 Touraine (Belgique). Tél. : 069.21.19.68.

A la les Strimn : ch. contacts poss. : Powermonger, Lost Patrol, de Luxe Paint, Rick 2, Panza, SpeedBall 2. Yohann BOISDRON, 22, place Jean-XXIII, 49000 Angers.

Amiga ch. contact Sympa et durable pour éch. jx et utilis. Philippe LEVANG, 28, av. Paul-Cezanne, 94420 Le-Pllessis-Tréville. Tél. : (16-1) 45.94.20.76.

Atari 520 ST, ch. contact pour éch. jx ou apprendre à prog,

(pas par corré.). Marc CHARRIER, 34, bd Cointet « Les Floridiées », 06400 Cannes. Tél. : 93.48.10.07.

Ch. compilat. Omikron, Spectrum 512, Kilging Cloud, Afterburner, Opération Stealth, sur STE. Poss. éch. écrivain. Marc SAVARD, 45 bis, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.42.57.

Ech. sur Atari ST jx. Dompbus; Sources GFA. Assembleurs, Stos, cher. Demos. Laurent COURTEAUD, 7, rue Montant-Rales, 55320 Dieue.

Amigafan déb. cher. correspondants (uniquement déb. pour éch. sympa. Poss. Rick 2... Laurent LUCIDO, Le Garat, 38500 Voiron.

Déb. ch. contacts pour éch. jx pas sérieux s'abst. Rép. ass. Nathalie PAREDES, 89, route d'Aulnay, 93270 Sevran.

Cher. corresp. ayant Spectrum + pour éch. jx, divers... Salutations rép. ass. 100 % Rachid TAZI, Ylla Yacine, Bd Bir-Anzarane, Angle rue Assakhaoul, Casablanca 02 (Maroc). Tél. : 19 02.36.43.59.

Ech. Mega jx et Demos sur Amiga rép. assurée. Déb. bienv. (de préf. RP ou Paris). François BELIN, 11, rue de la Lambruche, 78320 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.88.99.

Amiga cher. contacts pour éch. jx util. etc. rép. ass. Richard DURANO, lot 5, La Charmerale, 30510 Generac. Tél. : 66.01.87.49.

Ech. jx poss. Narc, Team Suzuki, Pang, Turrican, Gremlins2, Migaty Bombjack, Mean Streets et autres Benjamin GAHAGNON, 28, rue Sagebien, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.30.30.

Yo There! Je rech. des contacts sur Amiga. Env. listes rép. ass. Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.

Elvira VF, Goditz, Lemming au 29.03.91 sur Amiga contact sérieux. Hervé GREZES, 21, rue Edouard-Vaillant, 03100 Montluçon.

A500 cher. contact sér. et durable. Rép. ass. Poss. Turrican 2, Lemmings etc. Frédéric HEEM, rue de Callicannes, 59270 Godelweersuilde. Tél. : 28.42.53.34.

Vds ou éch. n'bx log. pour Atari 520 jx, éducs. Vds lecteur 3 1/2 interne pour Amiga : 600 FLOIC LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Guimperlé. Tél. : 98.96.15.29.

Ech. jx et util. sur Amiga Atari ST et PC rép. 100 % assurée. Patrice FARINEY, 8, Ker-en-Coz, 56680 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.

Ch. contacts sur CPC 6128 env. liste. Farid EMTIR, 9, rue les Goelands, 76370 Neville-les-Dieppe.

Ech. Softs sur Atari ST. Nbx titres. Env. liste. Vds Handy Scanner type 4 : 1 100 F A. David RAKOCZY, 1, rue Beaux-Sarts, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.63.72.

Cher. contacts pour éch. sur ST poss. n'bx jx F19, F29, Cells de GT Parza Boxing. Env. listes Philippe FORTIN, 58 bd de l'Armité, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.32.37.11.

A500 : éch. ou vds Super Hots jx. Rép. ass. 100 %, déb. acc. Alexandre MIRZAYANCE, 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44 (ap. 17 h).

Vds, éch. jx sur Amiga (Kick Off 2, Final Whistle, Speedball 2, Env. disk pour liste ou tél. Stéphane BARBONT, 24, rue Saint-Elienne, 37300 Joué-Les-Tours. Tél. : 47.27.67.11.

Amigafan cher, Toki, disc, Swiv, poss. Lemmings, GP 500II, Team Suzuki, Horror Zombies. Env. liste. Merc. Fabrice HELOIR, 8, rue Salvador-Allende, 54850 Meslain.

Amiga éch. ou vds supers Hot jx. Rép. ass. à 100 %. Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98 (ap. 17 h).

Ech. n'bx jx sur STE (90). Env. liste, déb. s'abst. David SIBON, 6, place de la Demi-Lune, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.67.05.

Ech. Demos sur STF. Rép. ass. si liste. Guillaume STRUNCK GUILLET, 70, rue de Lagrange, 57100 Manom.

Ech. Sega 11 j + 2 MA + pist contre Nintendo ou vds : 2 500 F. Bon état. Maxime CREUSE, Foissiat, 01340 Montrevel. Tél. : 74.52.31.03.

Apple 2C ch. contacts pour éch. jx (surtout éducs). sérieux. Poss. n'bx jx Philippe JALLAQUIER, La Rondannière, 68690 Courriou. Tél. : 74.70.93.83.

Attention I rech. contact sur A500 poss. nouv. déb. acc. rép. ass. Bye Bye. Philippe ERIPRET, T.D.F. Réalis Mont-Lambert, 62200 Boulogne-sur-Mer.

PC AT cher. contacts pour éch. log. ts formats acceptés. Env. listes. Eric ALOCCO, HLM, Paul-Langevin, 2 bt. J1, 93130 La Garde. Tél. : 94.21.14.53.

Possède n'bx jx A500 rech. contacts sér. déb. et ttes régions no problem. Christian COUGNAUD, 42, av. Docteur Picaut, Le Long-Beach, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.

1500. ho. jx et grands classiques sont ts là. Rép. à 100 %.

Déb. acc. Lamers, 60 Out. Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes, Bt. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.

A500 cher. contacts rép. ass. 100 %. Déb. acc. à bientôt I Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes Bt. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.

A500 cher. contact pour éch. jx bienvenue à tte le monde. Env. liste ou télé. Guillaume BEAUBIS, Guillaume, Les Pezards, 24240 Monbazillac. Tél. : 53.58.25.43.

Amigafan éch. jx ds rég. parisienne. Florent GAMBRELLE, 20, rue du Pavé de Grignon, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.57.59.

Ech. jx sur STF et STE (Gremlins II, Starblade, Robocop II, etc.). Frédéric PION, 27, bd Sainte-Thérèse, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.69.04.

Attention I ch. contacts sur 520 STE/F. poss. nouv. déb. acc. Rép. ass. Bye I Frédéric PATTYN, 4, rue de la Résistance, 62230 Outreau.

Ech. pour Atari 520 orig. de Populous (520 STF) ou Battle-Master (STF-STE) contre orig. Player-Manager. Patrick HERNANDEZ, Quartier Betteille, 33270 Boullac. Tél. : 56.20.94.08.

Ech. ou ach. Demo et jx sur 520 STE. Poss. n'bx jx et Demos + utils. Olivier VAGLIO, 11, impasse Yves-du-Manoir, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.58.50.37.

A500 cher. contacts pour éch. Déb. bienv. Env. liste. Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.

Tis les Ultra-Nouv. dont vous rêvez sur Amiga. Rép. ass. Rech. contacts Archi et Neo Geo CHRIS, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.

Ech. jx utils Demos sur STF Stéphane LIBERT, Bliail, 33340 Gallian-Medoc.

Ch. jx sur PC VGA 5 1/2. Poss. : King Quest 5, Wing Commander, Blue Max. Ech. sér. Env. liste. Nicolas CHARVIN, 18, chemin de la Retourde, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.81.48.16.

Ech. ou vds log. sur ST : Kick Off II : 100 F, Italy 90 : 100 F, OPE. STE Alth : 130 F ou les deux : 100 F Fabien RIMBAULT, 38, rue Roger-Salengro, 62130 Si-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.09.84.

Ch. contact sur STE j'ai de n'bx Soft sur STE. Env. liste (120 j). Vincent VANDAMME, 28, rue Robert-Schoman, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.31.60.11.

Ch. contacts sur Atari 520 STE. Poss. News : Speed2, Lotus, Spindizzy, Rép. ass. Pas sérieux s'abst. Sébastien GLADY, 27, les Pavillons de l'III, 68890 Gueishheim. Tél. : 89.81.10.20.

Stooup I Amigafan rech. contact poss. der. jx : Turrican 2, GP 5002 etc... Rép. ass. 100 %. Bye I Alain GAVILLET, avenue Eugène-Lance, 80, 1212 Grand-Lancy, Genève (Suisse). Tél. : 022.43.33.08.

Ech. ou vds jx Amiga env. disk pour liste et rech. aussi Sources ass. (Vectors etc.). Hoc OUMEZZAOUCH, 8/9, allée Marivaux, Rès. Sellier, 62300 Lens.

Ech. jx et util. sur Amiga. Poss. n'bx jx contacts sérieux et rapides. Matthieu ZAMPA, 67, rue du Chemin de Fer, 57490 Carling. Tél. : 87.93.69.57.

Ech. vds ach. jx sur Neo Geo, Megadrive, Nec, Famicom. Cher. contacts sér. pour éch. rapides. Djamel DJENADI, 13, impasse du Pont-Banc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.15.13.

Ech. jx util. cher. surtout Simul. de Vol (rép. ass.) déb. bienv. Daniel VAUDRON, Hôtel-La-Cendrée, Rte de Bourges, 45720 Coullons.

Ech. ou vds nouv. sur A500 bien sûr déb. ne pas s'abst. Env. listes rép. ass. Jean-Claude APPADO, 16, rue de Cambray, 75019 Paris.

Ech. jx sur Atari ST. Si possible sur Lyon. Sébastien SOUCHE, 8, allée des Cerisiers, 69200 Vernissieux. Tél. : 72.50.27.10.

Cher. contact Super Cool pour éch. (jx, Demos...) sur A500. Env. liste, rép. ass. Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.

Amiga cher. contact sér. poss. n'bx jx rép. ass. Env. liste. Christophe SOLER, Les Myosotis Bt. B3 Apt. 71, 26, av. de la Martheline, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.19.02.

A500 ch. contacts sérieux et durables. Vincent OBERLE, 3, rue Mal-Leclerc, 57700 Haegen. Tél. : 88.91.27.49.

Ech. K7 Amstrad 464 : Gremlins2 contre tortues. Jean-François CAMPBELL, 7, cité des Fermes, 59930 La Chapelle-d'Armentières. Tél. : 20.77.19.84.

Ech. clavier CPC 6128 + jx contre Turner TV pour 6128. Affaire à saisir I Jérémy OZENNE, 42, bd du Temple, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.16.99.

PC-Man cher. contact pour éch. (région D'ajaccio) Rép. assurée 100 %. Cédric WARAS, 200, Domaine de Loretto, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.91.65.

Si vous avez des télécartes, env. les moi (rembours. des titres, éch. autocollants et télécartes). David QUER, 42, rue Bocary, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.90.41.

CLUBS

PC 1512 cher. contact pour créer Club éch. vte Amitié solide. Salut. Onésime GUTIERREZ, 3, rue du Muguet, Uckange. Tél. : 82.52.86.24.

Le Club Sympatari est de retour : après une brève interruption placée à de nix éch. sur STF/STE. Johan JALAGUIER, Aire du toit n° 8, 13127 Vitrolles.

Ech. Demos sur Atari ST. Rép. ass. si liste (ne pas tél. merci). Guillaume STEUNCK, 70, rue de Lagrange, 57100 Manom.

Le nouveau MSH Game Guide (100 % MSX1, 2, 2+, Turbo R) est sorti : dispo. ctre 3 titres A 2, 30 F. Cédric PETIT, 98, Immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Biherel. Tél. : 35.50.25.23.

CPC Free Fanzine Amstrad D7. Dispo. Env. D7 + Demos (si poss.) + tbe : 3,80 F. Rép. Rapide ass. Fabrice GOUINEAU, 37, rue André-Malraux, 17250 Ponant l'Abbe-d'Arnaud. Tél. : 46.97.09.15.

Diffuse nbs D7 DP + Fred Fish et autres sur Amiga. Catalogue 2 bras 2,30 F. Association loi 1901 FREE DISTRIBUTION, BP 134, 59453 Lys-Les-Lannoy Cedex.

Amigaists Drômios ou Ardechois le Club 64 Dispense des Cours sur le Graphisme, la PAO, Les Samadis. Club 64 Informatique, 4, allée Simone-Garais, Bat. F-9, 26200 Montelmar. Tél. : 75.53.01.48.

Urgent ! Cher. Clubs et contacts sur Atari en France ainsi que Listings en GFA Basic. Sébastien SCHRAM, Lieu dit « La Vache » 24200 Sarlat. Tél. : 53.59.20.70.

Nouveau Club Amiga dans le Nord-Pas-de-Calais. Vte éch. nix. Cher. nbx contacts. Rép. ass. Club Amiga, 74, rue Michelet, 62800 Lievin.

Club Techno Soft Propose éch. sur MD, NEC II + II + CD, Atari 520 STF, Apple II, GS, PC et Game Boy. Cédric MARION, 2, rue Frédéric-Mistral, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.86.71.89.

Amiga Rech. Programmeur pour deux projets jx (si poss. région 93, 95, 92). Arnaud HOLLEVILLE, 7 Square des Platrières, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.28.80.

PC 5 1/4 & 3 1/2 ch. contacts sérieux rép. ass. Env. listes. Frédéric LEVET, 17, chemin de Golemme, 74600 Seynod. Tél. : 50.45.50.92.

Vds pour ST/STE jx, log. et copieurs à bas prix. Club ST/STE. A bientôt ! Mathias ESTRADA, rue de la Chapelle, 64340 Salviac. Tél. : 65.41.52.11 (ap. 18 h).

The Cybernetics rech. codeur (se) env. C.V. + photos + coordonnées (rép. ass.). The Cybernetics, BP 247, 25016 Besançon Cedex.

Vous possédez un Amiga ? Si oui, tant mieux, écrivez au Club Mega. Ech. nbx jx. Laurent BIDEZ, 2, bd du Nord, Résidence Les conques, 30133 Les Angles.

Graphiste Pro Amiga ch. Prmeurs et graphistes entrepreneurs pour création boîte. Ralph LE GALL, 24, rue du Château, 68720 Zillisheim. Tél. : 89.06.38.96.

Amigaman, affamé de jx, bas px, cher. Club du Groupe divers pour se nourrir ! Env. liste. Cédric DE CROZANT, 47, bd Garrison, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.28.81.

Rech. contacts sympas sur Amiga. Poss. jx et Demos. Env. liste. Cher. télécartes. Merci. Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cezanne, 11200 Lézignan. Tél. : 68.27.33.54.

Club indépendant sur Megadrive loue cart. à t. b. px. Club Indépendant sur Megadrive, 14, rue des Cigales, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07 (W.E.).

Micros Fanz Amstrad Sort Son n° 5 : 22 pages ! Interv. Elmer Food Beat ! Env. 5,70 F pour frais d'envoi. Carole DUGUY, Bel-Ego, 44850 Saint-Mars-du-Désert.

La Game Boy Club rech. des adhérents ! Rens. : Titre à 2,30 F. Matthieu CHERIX, 116 bis, bd de la Liberté, 59900 Lille.

Cher. Gars sérieux pr former Club sur Atari ST. Stéphane DUZZINSKI, BP 21, 29350 Moelan.

Diffuse vos Demos (ST) ds le Pas-de-Calais. Contact : 36.14. RTEL 2 B.A.L. mgs. (pour renseignements). Eric VALLIN, 331, rue d'Hastings, 62400 Béthune.

Lisez Amson, Le premier Fanzine des Utilisateurs. Envoi timbre à 3,80 F. Amson International, 7, rue Dom. Mocreureau, 49280 La Tessoualle.

Rech. contacts pour fonder club en banlieue nord sur ST. David CUETKOVIC, 21, rue Louis, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.29.31.65.

Cher. Clubs ou contacts rég. Lille. Possède Atari STF et nix

jx Sébastien BLONDIAUX, 2/4, rue Maxence Van Der Meersch, 59223 Roncq. Tél. : 20.46.52.73.

Ch. Intros ou Demos pour réaliser Compis. Rech. aussi Coder (rég Nord si poss. ou autre). Olivier VERSTRAET, 26, rue Louis-Selos, 59130 Lambersart.

Rech. contact sérieux et durables pour éch. de Demo et utils sur A500 env. liste (rép. ass). Franck DE PIENNE, 104, rue Jacquard, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.06.97.

Hi French Scene ! Contact me for some coping friendship, Or Legal Swapping ! Send Disk, No Lammers ! Bacteria/SE, Source 35, 1032 Romanek, SwitzErland.

Ch. Club Amiga sur Nice et sa région Help. Robert IPEKDJIAN, 55 bd Virgil-Barel. Tél. : 93.26.39.14.

Des centaines de logiciels du Dom/Pub à 25 F/disk DF pour Atari ST. demandez notre super catalogue. Dom' Pubs Diffusion. Résidence du Parc-les Noisetiers, 38430 Moirans.

Club Atari ST : 3000 log. en consultation par la poste (même France) A 25 F/disque 1 liste grat. EMC, BP 50, 4400 Flémalle 1 (Belgique).

Bonjour, un nouveau groupe légal franç. cher. codeurs GFXman et ziqueurs : N'hésitez pas ! Amiga. Nicolas GYXES, 29, rue des Bruants, 30900 Nîmes. Tél. : 66.84.91.71.

Super Club Amiga vds jx. Prenez contact. Christophe BAK, 9, route de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.

Programmeur Amateur sur Amos cher. contacts pour former petit Groupe sympa. Thomas BOUDIER, 143, rue Oberkampf, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.58.83.

Enfin un journal Freeware sur disques pour Amiga ! Demos, Tests, prg, Bidouille, Anim, Zique, RP, etc. Atacom CERBERIE News, BP 15, 50130 Octeville.

Club Megadrive ! éch. nos jx pour 60 F seul. Poss. d'achat. François TAJAN, Gazave, 65250 Labarthe de Neste. Tél. : 62.98.97.17 (ap. 18 h).

La Filiale Interceptor aux U.S.A. vds magazines américains (50 F pièce ou 10 \$). INTERCEPTOR CENTRAL FRANCE, 13, av. Jean-Jaures, 73000 Chambéry.

Cher. contacts Ultra sérieux. Jordan Corporation, BP 152, 62220 Carvin, France.

PC 3 1/2 éch. Domaines Publics pas sérieux et amagés s'abst. Jacques DAMIEL, BP 34, 95560 Montsoult.

Rech. Club d'Amateurs Sega 8 bits, rég. Bordeaux. Jonathan BAILLET, 65, rue de la Tour, Le Narnou-du-Château, 33320 Eysines. Tél. : 56.96.43.87.

IBM PSI, cher. contacts 77 Daniel AVOT, 10 pl. de la Mairie, Montceau-les-Meaux. Tél. : 1.64.35.94.12 (soir).

Mon Amiga à l'aim. Il veut des jx à bas px ! env. listes il les dévorera ! Vite il souffre. Marc FUNARO, 1 bis, av. de Paris, 94300 Vincennes.

Enfin ! Il est là ! un mini-club pour les Amigalomans déb. de la rég. Lyonnais. Sébastien RUY, 25 rue, Challemeil-Lacour, 69007 Lyon.

Vds éch. ach. sur Megadrive, Nec 1. It tens. contre 1 tbe. Ne pas tél. Alexis Couturier, 1, rue Victor-de-Laprade, 42110 Feurs.

Tu as envie de jx du DP alors téléphone moi. Franck LOUVAUD, Saint-Pierre à Gouy, 80310 Picquigny. Tél. : 22.51.47.90 (ap. 20 h).

Demandez le catal. grat des log. du Dom. Pub et une offre Amigapacks promotionnelle de Bienvenue. A.C.A., BP 23, 59212 Wignehies.

Musicien et Scénaristes cher. Prgrms pour créer jx ou autres sur ST par correspondance sérieuse. Olivier Club System, D. Soft 1 DEWASME, 11620 Villemeustrasson. Tél. : 68.71.67.69.

Pour carté sound Buster, vds utilit et prg. pour utiliser le Speaker. Romain GOUILL, 7, Impasse des Aires, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.00.94.

Ech. jx cons. megadrive, Sega, Nec, Gameboy, Nintendo, Lynx, et autres rens. FUN CLUBI, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory.

Location reg. parlième Scanner à main pour PC et ST 25 F/j. Vds disks images DAO/PAO 25 F chaque. Frédéric BRUNET, 88/92, rue Philippe-de-Girard, 75018 Paris.

Atariking-Mag permet au débutant de programmer facilement aussi jx. Poke, Soluce, Aventure. PA. : 5 F + 2 tbes. Atari-King DUBUR, 3, rue Saint-Barbe, 54810 Longlavia. Tél. : 82.24.35.91 (ap. 8 h).

Diffuse les meilleurs Dompus sur Amiga. Demandez cata. jdre 2 tbes à 2,30 F. FREE DISTRIBUTION, Association Loi 1901, BP 134, 59453 Lysiez-Lannoy Cedex.

Club Amiga & PC : « Micrologic Belgium » Rens. écr. et joint : 5 FB pour Catd. Phil DETAILLE, BP n° 13, 7011 Ghlin Belgium.

The Best Of The C64 éch. jx env. liste (seulement France, Suisse et Belgique). Yves BUCHER, rue principale, 1588 Cudrefin (Suisse). Tél. : 37.77.28.51.

Ch. sur Amiga prog. ou Groupe Sympa pour apprendre

l'Assembleur. Ech. aussi nbx sources et Demos. Michel BACH, SP 69661 00500 Amées (France).

Tdz St Club procure nbx jx pour pas cher, poss. éch. Pour adhérents, journal mensuel assuré. Olivier DOPIRE, 5, rue du Poncheau, 59310 Nomain.

Club mar. Ech. jx sur PCI SG CD MD et SP Famicom. Vds PCI + 6 jx : 2 000 F. Vds A500 + mon Stéréo + jx : 5 000 F. Pierre CONSTANTIAL, 1, av. des Gardians, 30132 Caisargues. Tél. : 66.38.25.14.

Vds ou éch. dom. Public sur Amiga. Rech. Sponsors en Vidéo et informa. (Commodore) 1 tme pour réponse. The Commodorexplor/Corsaire Production' Ass. Loi 1901 déclarée, A6, la Rocade, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.49.42.

Enfin un vrai catal. de DP sur ST ! Env. un disk + env. timbrée. GAMME NBC, 43, rue Berzelius, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.79.59 (le soir).

Le Mega Club est né et vous attend sur A500 ST, PC, (16 bits). BP 13, 6792 Halanzy (Belgique).

Si tu as pas mal de jx et tu cher. Club sur Nice ou Monaco sur le ST Appelle moi. Philippe ECORINO. Tél. : 93.55.25.82.

Géant ! vous possédez Megadrive ou Gameboy 1 pour 50 F seul. ch. jx lne perdez pas de temps. Jean-François ATTEOGBRE, 104, rue Fontaine-Saint-Germain, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.69.08.

Urgent ! ch. Personne pour NV Club Apple. Déjà nbx log. (bonne relation) totalement grat. Guillaume ETEVE, 11, rue de la Blette, 54320 Maxeville. Tél. : 83.98.62.97.

Des centaines de Dom Pubs de Qualité à px Super Canon pour Atari catal. grat sur dem. Christophe COTTE, Résidence du Parc-les-Noisetiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.44.08.

Sur STE et F, éch. Vds, ach. jx et uti. rapide très sérieux. Liste sur Disk sur dem. Jean-Luc GEBLEUX, Campagne Tronc « Source 1 », 13140 Miramas. Tél. : 90.90.14.06.

Ch. Club de Nintendo maniaque dans les Aientours de Cholet (Club Super S. Antony CHARBOYEAU, 2, place de la République, 49122 Le May-sur-Eure. Tél. : 41.63.13.79.

Cher. Club Atari env. de Verviers Belgique. Thierry GAILLARD, 31, rue Saint-Hubert, 4880 Aubel (Belgique). Tél. : 087/68.60.73.

GRP. Ch. cours ass. 68000 Pas cher et codeurs sympas pour création Demos jx env. liste. Electabyte LCD, av. de Navagne 24, B-4600 Vise Prov-Liege (Belgique). Tél. : 041/75.58.42.

Cher. cor. pour former Club + Création d'un journal. Ites marques acc. env. Photo. Didier VERECKE, 30, rue Charles-Demuynck, 62320 Rouvroy-sous-Lens.

Ch. former Club ST partout ch. France pour éch. dernier log. déb. admis. Non sérieux. Boris MARINIER, 42, av. Grangs-Champs, 63570 Brassac-les-Mines. Tél. : 73.73.54.24.97.

Diffuse log. dom. Public sur Amiga cati. sur disk ctre 5 tbes à 2,30 F. Poss. éch. BP 35, 95560 Montsoult.

Cher. contact sur CPC si possible sur rég. Dieppoise. Sébastien MALGOWSKI, 19, rue de Blainville, 76200 Dieppe.

Vds ch. à vs faire connaître, à déb. ds contacts ou simpl. corresp. alors ach. au Club « Pts. Amics ». Doc sur Dem. Chedy ZOUAI, Résidence RIF, avenue Fal Ouldoumer (AGDAL) Rabat.

Vds jx env. disk pour liste. Rech. membres pour Club. Laurent DUREUX, 4, chemin du Coqolet, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.

Bientôt l'ouverture de l'Association Amiga-Prestige : env. un disk pour inform. Yan SCHMITZ, 42, rue Godefroy-Cavaignac, 75011 Paris.

Atari XL/XE 1 seul Club en France. Club Cenacle, BP 49, 95110 Sannois, Cotation annuelle : 50 F. Daniel CARRODANO, Les Oliviers, B1 326 Montée de la Calade, 83300 Draguignan.

Vous êtes sur Amiga et vous pensez que vos réalisations (GFX, Music) sont honorables ? Rejoignez R-Pixel. Antoine ROTEREAU, 7, Impasse des Renoncules, 72560 Changé. Tél. : 43.40.01.85.

Vous avez un ST, vous avez des virus ? commandez Purgator contre 30 F à l'ordre de : Benoît FERNANDEZ, 30, avenue Division-Leclerc, 92310 Sevres.

Urgent ! Prog. sur Amiga (Amos) cher. Graphiste(s) sérieux pour projet jeu d'arc. (comme SD : OP) rép. assurée. Olivier GIRARDOT, 29 bis, av. Quesnay, 93190 Livry-Gargan.

Vds Log. pour MSX1 et MSX2 doc. grat. ctre env. timbrée. MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.

Shareware sur PC 3 1/2. BP. 34, 95560 Montsoult.

Vds jx. Contact + vite sur le 36.14 RTEL 2 en BAL « Jordan Corp. ». JORDAN CORPORATION, BP 152, 62220 Carvin, France.

Nouveau Création du Engine Club 1 pour it rens. tél. ou tapez 36 15 AL'Fanzine. ENGINE CLUB, C3, les Perrenches, 10 bis, av. Sainte-Anne, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46.

Ech. jx sur Game Boy (dble Dragon, F. Field, CBillon, etc.) Rech. in Your Face, contra, etc. Benjamin LE BRETON, Cité des 15 arpents, Bâtiment à porte 111, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.68.13.10.

Enfin ! Fanzine Spectrum sur K7 n° 1 : tests jx, Préviews, P.A. etc. Fini la solitude. Ecr. Honnête. Pascal Tournois, 21, rue Sainte-Aldegonde, B 7540 Kain (Tournai) Belgique.

Vds Demos ST STE 15 F le disk (port compris) contact : 36.14 RTEL 2 BAL : The Shadows.

Ch. Scénaristes, Graphistes pour créer jx env. Scenarios et dessins. Pascal LEMAIR, 235/629, rue Allende, 92700 Colombes.

Club F.L.P., cher. toujours nouv. mbres. Ecrivez. Fabien CARLIER, 54, rue Berlioz, 59111 Bouchain. Tél. : 27.34.85.91.

Log. dom. Public ST, Amiga et PC. Catal. Gratuit. IFA, 549, route nationale, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.58.11.

PC. Man le waiting for contact in Europe (EGA-VGA) May the C.P.U. Be with you Long live chaos corp. DARKNESS OF CHAOS CORPORATION, 118, av. du Roi Soldat, 1070 Bruxelles (belgique).

La vérité toute la vérité c'est propagation (mag Amiga) bientôt disponible. Ca va faire mal, très mal ! Joseph DIALLO, Quartier Mermoz, Bat. D2, 54240 Joël. Tél. : 62.46.95.12.

Club Eclipse 500 bientôt en vendée pour A500 env. questions et suggestions. Fabrice HERMAND, 11, rue Gustave-Charpentier, le Château d'Olonne, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.

Achat, éch. et en plus un journal. Mais où ? réponse : Le Game Boy Club ! Rens. ctre Titre à 2,30 F. Matthieu CHERIX, 116 bis, bd de la Liberté, 59800 Lille.

Cher à créer « Club NES Nintendo » Plaisants priés de s'abst. Soyez les bienvenus ! Thibaut ALLANIC, 20, rue des Cendriers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.68.46.

Graphiste réalisé dessin(s) ts genres pour Demo, jx, Env. projets(s) et une D7. ZOOD (dessins réalisés sur ST), See You ZOOD and Good Boot..., 41 Ch. Saint-Bruno, 38700 Corenc.

Atariste rech. contacts sérieux Avant t' sur paris et Banlieue. Christian BOUSQUET, 21, rue Pompadour, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.41.03 (ap. 18 h).

Européen ST ! un Club où l'on trouve tout et où l'on est sûr d'être écouté. Siège dans le 82 (gratos t.1). Bruno DUGAS, rue du 18 juin, 82350 Albias.

DIVERS

Vds collec. TILT n° 44 à 90, chq numéro à 5 F en début du px normal (dem. précisions). Fabien DUBOIS, 17, rue au Change, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.93.29.90.

Vds Tilt n° 63 à 93 au px incroyable de 100 F ! Dépêchez-vous ! Px à déb. Mallory VOULOIR, 1, place de Gand, 37100 Tours. Tél. : 47.41.41.94.

Vds sampleur clavier Roland S50 px neuf : 21 000 vendu : 11 000 F avec DT 100 accés. Digital à déb. Gabriel LOUCHE, 14 bis, rue du Puits de la Loire, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.67.30.

Vds Stars d'Hollywood (compl. Donjean Maser et Chaos, Knight Force. Affaires, entre 1 000 et 200 le jeu. Sébastien CAREIL, 18, rue Gerbert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.93.71.

Vds operation Stealth : 120 F. Explora 2 : 30 F et Chaos Strikes Back : 175 F neuf. Ach. Midwinter entre 100 - 150 F. Yann GOULIBO, 3, Square Abbé-Maillet, 92360 Meudon-La-Forêt. Tél. : (16-1) 46.31.60.47.

Vds SMS + Pistol + 3 man. : 500 F. Vds jx de 150 à 240 F (rampage, Y's. Rastan, Kense, Den, Casino Games, etc.) Sébastien PUDDINU, 17c, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.

Vds Tilt n° 60S - 64 - 67 - 68 - 71 - 72S - 73 - 75 - 76 - 80 à 84 - 86 et Joys. n° 5 à n° 12 : 10 F le n° + port. Alain PERRAULT, 7, av. Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.

Vds synthé. Yamaha SY 22 excel. état gar. 18 mois cause dble emploi : 5 900 F à déb. Mohammad Reza SADEGHIN, 2, allée de Pologne, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.23.71.

PETITES ANNONCES

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 92

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

Vds nbs jx pour Spectrum : elite, Swords 2 Sorcery, TT Racer : 30 F pcc. Jérôme BERETTI, 151 D, avenue René-Gasnier, 49100 Angers. Tél. : 41.34.35.25.

Vds Scanner radio réalistic pro 2010 état neuf cause dble emploi. Px : 1 990 vendu : 1 290 F. Xavier TOUGNE, 77, chemin Salade-Ponjan, Toulouse. Tél. : 63.66.51.80.

Vds ord, musical Yamaha MSX2 + clav. Music + Edit FM + séqenc. 4 pistes + 3 jx cart. + 3 jx K7 + doc. + liaison : 1 500 F. Michel ROBIN, 123, rue de Chelles, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.21.30.72.

Vds TV coul. 36 cm, Pal/Secam, Peritel, télec., tt automatique, garanti 1 an (1990) | px : 1 000 F (Vite ! Sébastien ROHAUT, 22, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél. : (16-1) 34.16.62.69.

Vds imprimante Citizen 120DT et nbx jx orig. bas prix (Loom-Speedball 2 - Bat - Indy Avent. etc.). Hugues LE-COMTE, 19, rue Bayard, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.51.30.

Attention ! vds 3 bts de jx de rôle - L'oeil noir - + 8 livres de scénario. Acheté : 672 F, vendu : 450 F. Anthony PREZ-MAN, 10, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.54.93.

Vds Agenda élect. Casio SF 4000 32 Ko : 300 F + ordi. poche Sharp PC 1402 10 Ko Basic Stats : 450 F. Richard EXCOFFIER, 11, Sente du Pressoir, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.38.45.

Vds spectrum + 2 + moni. Philips + 2 joy + livre + nbx jx. Le tt : 2 500 F à déb. (peu serv.). Laurent GIROUD, Les Perthusettes, 01340 Cras-sur-Reyssouze. Tél. : 74.30.94.53.

Vds AIGS coul. Souris. Joyst. 1,2 Mo DD, 32 Mo, 2 X 3 + 1/2 - 2 X 5 = 1/4 - Modem int. Imp. coul. Imwill - nb doc. log. : 15 000 F. Alain BIESCAS, Bât. A2, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.15.48.

Vds batterie élect. Yamaha DD-6 + baquettes + partition px : 800 F. J'achète. Frédéric FRANC, 60, quai de la Libération. Tél. : 35.37.54.95.

Vds monit. coul. Philips CM8801 : 1 200 F. Olivier GASS-MANN, 9 av. du 11 novembre 1918, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.05.85.

Vds radio dble K7 Akai, 2 voies 3 h par., duplication rapide, Booster system : 600 F à déb. Damien LACHUER, 202,

rue de Saint-Cyr, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.37.22.

Vds livres dont vous êtes le héros. 8 F l'un ou 65 F les dix. Ronan LEROUX, Goas an Morvan, 22110 Glomel.

Vds Life Force, Ikari Warrior, Kung Fu, Mega Man (Ikari + Kungfu : 150 F) ou 200 F chaque, ou 400 F les 4. Bye ! Yohann SKWERES, La Comaille, 71400 Tavernay. Tél. : 85.54.10.63.

Vds Roland 510 TBE 3 600 F + Seq Alesi MMT8 TBE : 2 000 F. John BAJORSKI, 16, rue du Vieux-Marché, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.29.89 ou 98.67.11 (ap. 19 h).

Vds Tilt du numéro 1 au numéro 90, hors-Série inclus. Exc. Etat. Patrick GARZANI, 9, Square de Bonn, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.44.12.42.

Vds bte à rythmes Sonny 7 Pads Val. : 360 F, vdu : 200 F. Bretagne et env. si poss. Jean-Dante VUILLEMIN, 35, rue de Rival, 35000 Rennes. Tél. : 99.51.62.66 (ap. 18 h).

Vds moni. mono CGA : 500 F. Carte CGA coul. (600/200) : 300 F. Carte XT à déb. TBE. Pascal DENIS, 50, rue Claude-Thion, 37000 Tours. Tél. : 47.37.36.13.

Mega Sons pour synthés : D50/550 - DX/TX7 - D10/20/110 - MT32 - FB01 - M1 - K5 - TX 91Z. Catal. sur dem. Ludovic. Tél. : (16-1) 34.60.03.95.

Vds portable AT 386 SX 4 D 40 Mo 1 lect. 3 1/2 de 1,44 Mo Ram de 1 Mo écran rétroéclairé VGA, LCD Urgent, 16 000 F à déb. cse armée. Sylvie BURNIER. Tél. : (16-1) 34.68.96.21.

Urgent. Vds souris pr 464 : 250 F / prise péri. : 270 F le tt : 500 F (MP2). Hamid SAIDI, 56, av. Gabriel-Péri, 92230 Gennevilliers. (16-1) 47.90.37.04.

Vds orgue élect. Bontempi KF 616.20 : 2 000 F (px neuf : 4 000 F). Thomas LEROY, 115, rue Emile-Zola, 62160 Bully-Les-Mines. Tél. : 21.29.12.55.

Vds K7 vierg. 3 1/2. Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12 (19 à 20 h).

Vds synthé Ensoniq eqa 1 + synthé Yamaha pes. 480 + Expander yamaha FBO 1 + bte à rythmes Boss DR 550. Px à déb. Joachim BERGOT, 64330 Garlin.

Pour Exkelt, vds ou éch. nbx log. jx ou util. dem. liste. Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59279 Loon-Plage. Tél. : 29.27.38.27.

Vds orig. Sierra KQ4, SQ3, PQ2, Silpheed, 200 F chac.

Mickey Aven. : 100 F, F-19 5 1/4 : 250 F DD 100 F, Guerilla War : 150 F. Eric MARCHAND, 100, rue Jean-Soula, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.34.43.

Vds GFA assembleur + compila. GFA px : 200 F. Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cornelles, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.94.54.

Vds synthé casio CT 670 (8 mois) : 2 700 F (à déb.) Vds CD portable philips : 600 F (val. : 1 300) ch. Synthé K1. Eric TRAPY, Leymarie, 24330 Saint-Laurent-sur-Maunoir. Tél. : 53.04.27.21.

Vds jx Mattel intelligivision : Tennis, Soccer, Golf, etc. Olivier Cajfinger, 96, bd Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.83.49.

Vds Tandy coul. comp. + D.Dur + nbx jx Kit Téléchar + joys + revues + souris + RS232. TBE Px : 6 000 F. Laurent BOUTELLE, Impasse de la Nivolière, 01150 Leymant. Tél. : 74.34.93.32.

Vds Spectrum, Spectrum + et acc. boîtier Clone PC. Alim. carte 10 MHz, 640 K Ram HD 10 Mo. René LONGUEMART, 45 bis, rue Charles Schmidt, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.64.66.

Urgent ! vds Tandy TRS 80 moni. Mono. + lect. disk et K7 + lot discs + nbx revues. Px : 2 000 F, à déb. David BECHET, Bureau de Poste, 17490 Siecq. Tél. : 46.26.62.91.

Vds ord. Exkelt état neuf, 4 log. intégrés FCT Minitel, Micro-serv, répondeur-entr, synthèse voc., Px sacrifié. Jean-François PRIVE, Résidence Mozart C-G, 35 Rte de Garges, 95200 Sarcelles-Village. Tél. : (16-1) 39.90.96.57.

Kick Off 2, Powermonger, Indiana Jones, Adv. Murders in S. Maupiti, F-29. V. du temps Int. Soc à 150 F. Jean-Pierre MICHAEL, 1, rue des Gavilliers, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.40.68.

Vds ZX Spectrum Sinclair + man. + jx TBE. Px intérés. Pierre PEJOINE, La Chapelle, 19190 Le Chastang. Tél. : (1) 55.27.26.63 (le soir).

Vds jeu de rôle « oeil noir » (initiation à l'aventure + accessoires du maître) + livres jx (oeil noir) : 250 F. Frédéric LEBOEUF, 32, rue Georges-Trespeuch, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.44.14.

XT 512 Ko - Mono - DD 10 Mo - Souris : 4 000 F. Laurent COLOT, 64, rue Gallieni, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.38.57 (ap. 19 h).

Vds Dragonball : 250 F ou éch. ctre jx style Megaman 1, 2, Ghost'n Goblin, merci d'au. Olivier JOLLY, Le Rivals, 81150 Rouffiac. Tél. : 63.54.51.62.

Vds mobylette Peugeot 103 SP, Kit 75 en fonte, Carbu 19, Pot Polini, px : 3 000 F. Victor SILVESTRE, 19, rue Branly, 94110 ARCUEIL. Tél. : (16-1) 47.46.98.70 (ap. 18 h).

Tandy 1 000 ex. moni. C. imprim. Tandy Dot. Matrix DMP 132 + doc jx divers. Px : 6 000 F. Sandra. Tél. : 66.53.17.58 (de 15 h à 18 h).

Vds Imp. LC 24-10 + feuilles etc. : 2 000 F. Vds 6 orig. : Sim City - Rainbow Isl-Maup. Isl. : 120 F. Kindwo : 250 F. Thomas MERY, 175, rue du Fg. Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.23.08.40.

Vds Handy Scanner 1 100 F (val. 2 990 FF) + Master Sound : 300 F (val. 450 F) ou l'ensemble : 1 200 F. Sylvain DESBORDES, 10, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.39.91.

Vds Revues de ts pays pour Amiga Atari C-64. Px et liste sur demande. Pierre STERIN, 17, av. Aristide-Briand, 27930 Gravigny. Tél. : 32.33.57.90.

Vds 286 16 20 1 Mo Mémoire VGA 512 carte minitel souris opt. Copro Math. pcc px : 10 000 F. Yvon BRECHEN-MACHER, Résidence Le Liers, Bâtiment Baudelaire, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.43.97.

Vds impr. DMP 2160 + SA D7. val. : 400 F. Le tt : 600 F. Px à déb. Dominique DUQUENOY, 14, rue Durillo, 62100 Calais. Tél. : 21.96.88.75 (18 à 19 h).

Vds synthé polyphonique prog. à 6 voix Roland Juno 2, 128 Sons, 5 octaves, LCD + programmeur, CD4 : 100 F. Olivier GARCIA, 1, passage Lemoine, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.39.64.06.

Vds Line Of Fire, Vigil, Guerriers Ninja, Bivouac, Bub Ghosht, Pass Du Vent ou éch. contre Player man. Pascal URBANO, 155, av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.

Vds orig. TNT, Prohibition, Newze, Aalandstory, Conquer, Ghuntz Et Chaos, Barbar II, Kult, Defender, Nighth, etc. Frédéric. Tél. : (16-1) 69.04.79.98.

Swapper et Modemtrader Indépendant vds jx à petit px. Qualité et rapidité garanties ! Bye. Stéphane, 39, rue Jean-Moulin, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.25.58.

TILT

MICROLOISIRS

ENQUETE... sur ses LECTEURS !

Pourquoi ces questions ? Tout simplement pour mieux vous connaître et nous permettre d'améliorer le magazine que nous faisons pour vous.

REPONDEZ VITE A CETTE ENQUETE

vous pouvez gagner, par tirage au sort : 5 polaroids et 100 montres TILT !
(envoyez vos réponses avant le 30 juillet 1991)

I / QUI ETES VOUS ?

1) VOUS ETES DE SEXE :

Masculin Féminin

2) DANS QUEL DEPARTEMENT VIVEZ-VOUS ?

3) VOUS HABITEZ UNE VILLE :

- De moins de 20 000 habitants
- De 20 000 à 100 000 habitants
- De 100 000 à 500 000 habitants
- De plus de 500 000 habitants

4) VOUS ETES AGE DE :

- moins de 8 ans
- de 9 à 11 ans
- de 12 à 14 ans
- de 15 à 17 ans
- de 18 à 20 ans
- de 21 à 24 ans
- de 25 à 34 ans
- de 35 à 49 ans
- de 50 à 64 ans
- de 65 ans et plus

5) VOTRE PROFESSION OU CELLE DE VOTRE PERE :

- Agriculteur
- Artisan- commerçant
- Profession libérale
- Fonctionnaire
- Cadre supérieur
- Employé
- Cadre/technicien
- Petit patron
- Fonctionnaire
- Ouvrier
- Sans profession

6) VOUS N'ETES PAS CHEF DE FAMILLE : VOTRE SITUATION SCOLAIRE

- Ecolier
- Lycéen
- Etudiant
- Sans activité

II / VOUS ET TILT

7) VOUS ETES ABONNE A TILT

Depuis quel numéro :
Vous réabonnerez-vous ? OUI NON
- Si non pourquoi ?
.....

8) POURQUOI VOUS-ETES VOUS ABONNE A TILT ?

- a) Pour le cadeau
- b) Pour la réduction de prix
- c) Pour être sûr de ne rater aucun numéro
- d) On vous a offert l'abonnement

9) VOUS N'ETES PAS ABONNE A TILT, VOUS LE LISEZ :

- Tous les mois
- De 6 à 10 fois par an
- De 3 à 5 fois par an
- De 1 à 2 fois par an

10) COMBIEN DE PERSONNES LISENT VOTRE TILT ?

1 2 3 4 5 6
Plus, précisez :

11) VOUS ARRIVE-T-IL DE RELIRE CERTAINS ANCIENS NUMEROS DE TILT ?

- Souvent
- Parfois
- Jamais

12) QUEL EST VOTRE AVIS SUR NOS RUBRIQUES ?

Vous êtes :

- a) très satisfait, b) assez satisfait, c) peu satisfait,
- d) pas du tout satisfait des rubriques suivantes :

	a	b	c	d
I Avant premières	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
II TILT journal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
III Hits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IV Rollings soft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V Exhaustilt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VI Challenge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VII Création	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VIII Dossiers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IX SOS aventure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X Banc d'essai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
XI Arcades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
XII Message in a bottle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
XIII Forum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
XIV Tam tam soft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
XV Sésame	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
XVI P.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13) CES DIFFERENTS ASPECTS DU MAGAZINE VOUS SEMBLANT-ILS :

- a) très agréables, b) assez agréables, c) pas du tout agréables.

	a	b	c
I la présentation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
II les illustrations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
III le ton	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IV la fiabilité des tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V les thèmes des dossiers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14) SOUHAITEZ-VOUS QUE NOUS DEVELOPPIONS LES ARTICLES TRAITANT DE : *

- ST
- MACINTOSH
- CONSOLES
- AMIGA
- PC COMPATIBLE

15) TROUVEZ-VOUS QUE TILT SOIT CRITIQUE A L'EGARD DES LOGICIELS ?

- Trop
- Pas du tout
- Assez
- Pas assez

16) QUELS SONT LES AUTRES MAGAZINES MICRO QUE VOUS LISEZ REGULIEREMENT ? *

- Micro News
- Gén 4
- Joystick
- Player one
- SVM
- Amiga revue
- ST Mag
- Atari mag
- L'ordinateur individuel
- Micro Systemes
- Compatible PC Mag
- P Compatible Mag
- Soft & Micro
- Amstrad PC Mag
- Amstrad 100%

17) SOYEZ PUR ET DUR, NOTEZ SEVEREMENT LES MAGAZINES SUIVANTS :

- TILT /20
- Gén 4 /20
- Joystick /20
- Micro News /20
- Player one /20



18) SOUHAITERIEZ-VOUS TROUVER DANS TILT DES RUBRIQUES SUR : *

LE CINEMA LA VIDEO LA BD AUCUNE

19) AIMERIEZ-VOUS LIRE UN JOURNAL EXCLUSIVEMENT CONSACRE AUX CONSOLES ?

OUI NON

III VOUS ET LA MICRO INFORMATIQUE

20) QUEL MICRO POSSEDEZ-VOUS ? *

- Amstrad 464-644-6128 - Amiga 500-1000 -2000
 - Commodore 64 ou 128 - Atari MEGA ST,520 ST, 1040 ST
 - Apple Macintosh - Autres :
- Compatible PC
 XT 286 386 Autre
 configuration écran :
 CGA EGA VGA Autre.....
 carte sonore Si oui laquelle ?

21) POSSEDEZ-VOUS UNE OU PLUSIEURS CONSOLES ? *

- Si oui, précisez :
 - NINTENDO : 8 Bits Super Famicom Game Boy
 - SEGA : 8 Bits Megadrive Game Gear
 - NEC PC Engine GT Core GrafX Super GrafX
 - ATARI : VCS LYNX
 - NEO GEO AUTRES :

22) ETES-VOUS SATISFAIT DE VOTRE CONSOLE ?

OUI NON

23) SI VOUS NE POSSEDEZ PAS DE CONSOLE, ENVISAGEZ VOUS D'EN ACHETER UNE ?

OUI NON
 - Si oui, précisez laquelle :
 - NINTENDO : 8 Bits Super Famicom Game Boy
 - SEGA : 8 Bits Megadrive Game Gear
 - NEC PC Engine GT Core GrafX Super GrafX
 - ATARI : VCS LYNX
 - NEO GEO AUTRES :

24) ETES-VOUS POSSESEUR ?

D'une console et d'un ordinateur
 d'une console seule
 d'un ordinateur seul

25) ETES-VOUS ?

pro console anti-console tolérants indifférent

26) VOUS VOUS SERVEZ DE VOTRE ORDINATEUR POUR : *

- Le jeu - Votre travail
 - Vos études - La programmation
 - Le graphisme - la création musicale
 - Autre.....

27) VOUS JOUEZ : QUEL TYPE DE JEUX PREFEREZ-VOUS ? *

- jeux d'aventure - musical
 - simulation - éducatif
 - action - graphique
 - réflexion

28) COMBIEN DE JEUX ACHETEZ- VOUS PAR MOIS ?

0 1 2 3 4 PLUS

29) QUEL BUDGET CONSACREZ-VOUS PAR MOIS A L'ACHAT DES SOFTS ?

- de 0 à 300 F - de 500 à 1000 F
 - de 300 à 500 F - au delà

30) COMPTEZ-VOUS INVESTIR DANS L'ANNEE QUI VIENT :

A) Pour l'achat d'un ordinateur :
 - de 0 à 2 500 F - de 5 000 F à 10 000 F
 - de 2 500 F à 5 000 F - DE 10 000 à 15 000 F
 - au delà :
 B) Pour l'achat de périphériques :
 moniteur scanner imprimante
 cartes disque dur lecteur externe
 - de 0 à 1 000 F - de 3 000 à 4 000 F
 - de 1 000 à 2 000 F - de 4 000 à 5 000 F
 - de 2 000 à 3 000 F - au delà :

31) COMBIEN "CONSOMMEZ-VOUS" DE JOYSTICKS PAR AN ?

1 2 3 4 PLUS

IV VOUS ET LE MINITEL

32) POSSEDEZ-VOUS UN MINITEL ?

OUI NON

33) UTILISEZ-VOUS UN MINITEL:

- Tous les jours - Plusieurs fois par semaine
 - Une fois par semaine - Moins souvent

34) VOUS CONSULTEZ 36 15 TILT

- Jamais - De temps en temps
 - Une fois par semaine - Tous les jours

35) CONSULTEZ-VOUS D'AUTRES SERVICES TELEMATIQUES " MICRO" ? *

- NON - Si oui, lesquels :
 - GEN 4 - Micronews
 - Joystick - RTEL
 - ATARI - ST MAG

36) UTILISEZ- VOUS LE TELECHARGEMENT ?

- NON
 - Si oui, sur quel service :

37) QUE SOUHAITERIEZ-VOUS EN PLUS GRAND NOMBRE DANS UNE RUBRIQUE TELECHARGEMENT ?

démos jeux utilitaires musiques
 si autres, lesquelles.....

38) QUELLES SONT LES RUBRIQUES QUE VOUS UTILISEZ LE PLUS SUR VOTRE MINITEL ? *

SOS aventure jeux help messageries

V VOUS ET VOS LOISIRS

39) QUELLES SONT VOS 3 EMISSIONS DE TELE PREFEREES ?

.....

40) QUELLES RADIOS ECOUTEZ-VOUS ?

.....

41) JOUEZ-VOUS AUX JEUX DES SALLES D'ARCADES ?

- Toutes les semaines Tous les mois
 - Quelques fois par an Jamais

42) EN DEHORS DES MAGAZINES " MICRO" QUELLES CATEGORIES DE MAGAZINES LISEZ-VOUS REGULIEREMENT ? *

- Magazines sportifs - News
 - Hebdo télé - BD
 - Magazines rock, musique, cinéma - Presse jeune

* Plusieurs réponses possibles

Pour participer au tirage au sort, complétez également ce bulletin et adressez le tout à :
 TILT Microloisirs. Enquête lecteurs, 9-13 rue du colonel Pierre Avia, 75015 PARIS.

NOM: _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL _____ VILLE : _____

Quickjoy

ENFIN "THE JOYSTICK"
POUR ETRE "THE BEST"
SUR TON MICRO

LES CLASSIQUES A LAMELLES



SV 119
QUICKJOY "JUNIOR"



SV 122 QUICKJOY 2

LES MICRO-SWITCHES POUR AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON

SV 128
QUICKJOY 8



"MEGABOARD"



SV 130 QUICKJOY
INFRA-ROUGE

SV 125
QUICKJOY 5



SV 126
QUICKJOY 6



"SUPERBOARD"

LES SPECIALES CONSOLES NINTENDO ET SEGA

SV 123 QUICKJOY 3
"SUPERCHAGER"



SV 301 NI 5 NINTENDO



SV 127 QUICKJOY 7
"TOPSTAR"
AXE EN METAL
RALENTI / TIR EN RAFALE
MICRO-SWITCHES
"PRO"



LA STAR DES MANETTES

SV 305 NINTENDO "PRO"



SV 210



CARTE 2 ENTREES
POUR SV 202
A FREQUENCE D'HORLOGE
REGLABLE

EMBASE SUR AMORTISSEURS

SV 202 JOYSTICK
MICRO-SWITCHES "PRO"
SPECIAL IBM ET
COMPATIBLES



AudioSonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99
93203 ST DENIS Cedex

QUICKJOY est distribué par :
IBM, NINTENDO, SEGA, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
sont des marques déposées
En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces
et magasins spécialisés.

AudioSonic



**IL ONT DETRUIT TOUT CE QU'IL AVAIT
TOUT CE QU'IL AIMAIT
TOUT CE QU'IL ETAIT**

**MAINTENANT LE CRIME A UN NOUVEL ENNEMI
ET LA JUSTICE, UN NOUVEAU VISAGE**

DARKMAN

ocean®

TM & © 1990 UNIVERSAL
CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED,
LICENSED BY MERCHANDISING
CORPORATION OF AMERICA, INC.