T.O.L.T

MICROLOISIRS

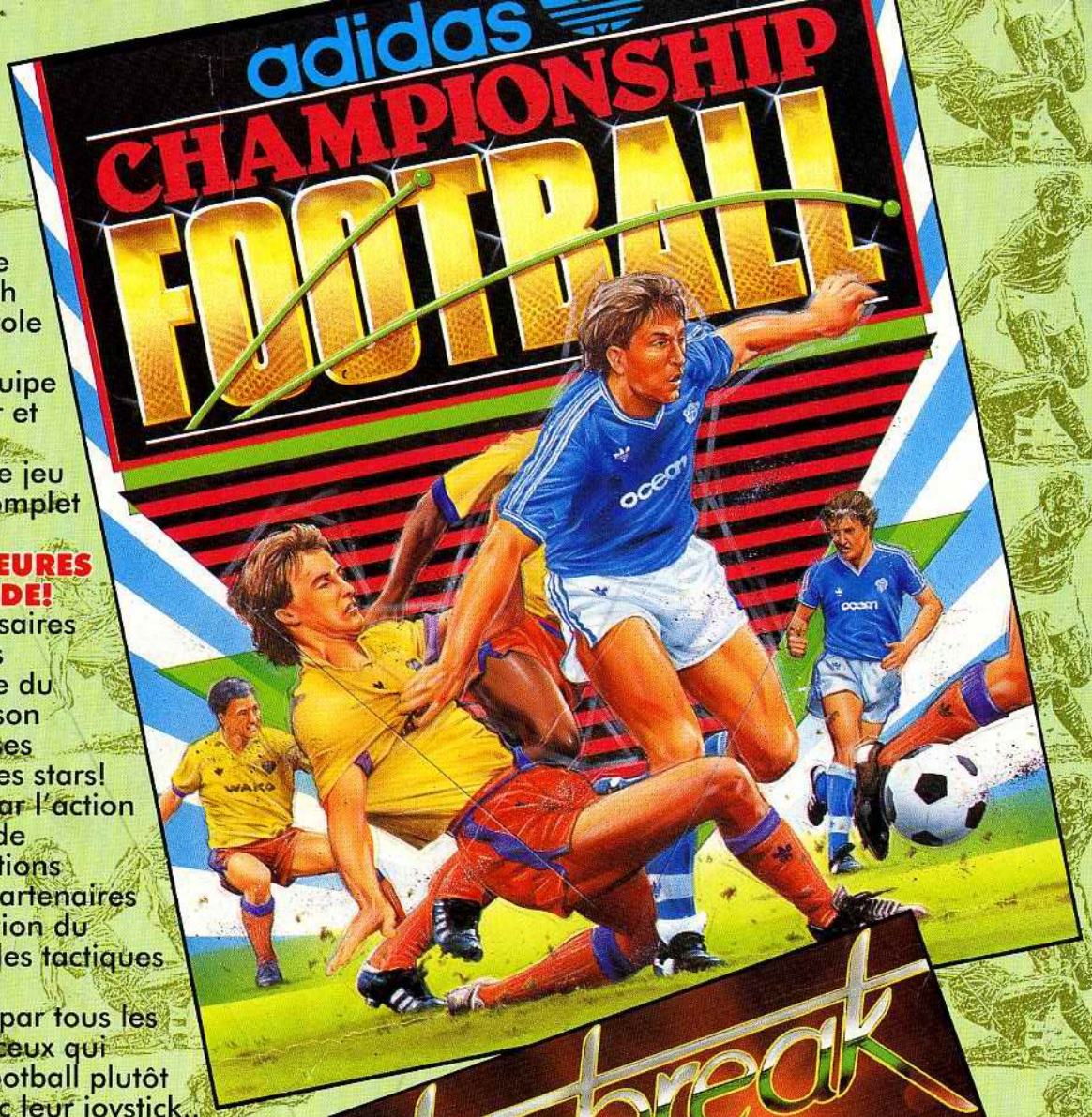
SUPER COMPARATIF:
35 joysticks au banc d'essai



INCROYABLE: *la Turbo Express de NEC, une console portable et transformable en TV* ● *Mondiale, les meilleures simulations de football* ● *Piratage: comment sont protégés vos logiciels* ● *Minitel 3615 Tilt: gagnez votre console Lynx!* ● *Warmonger, encore mieux que Populous!* ● *Une révolution: le nouvel Amiga!...*

L 2207 - 80 - 29,00 F

N°80 JUILLET/AOÛT 1990. 29F. BELGIQUE: 212 FB. SUISSE: 9,10 FS. ESPAGNE: 790 PTAS. CANADA: 8,20 $Can. MAROC: 45 DH



Une jouabilité naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements de joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un controle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe géré par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.

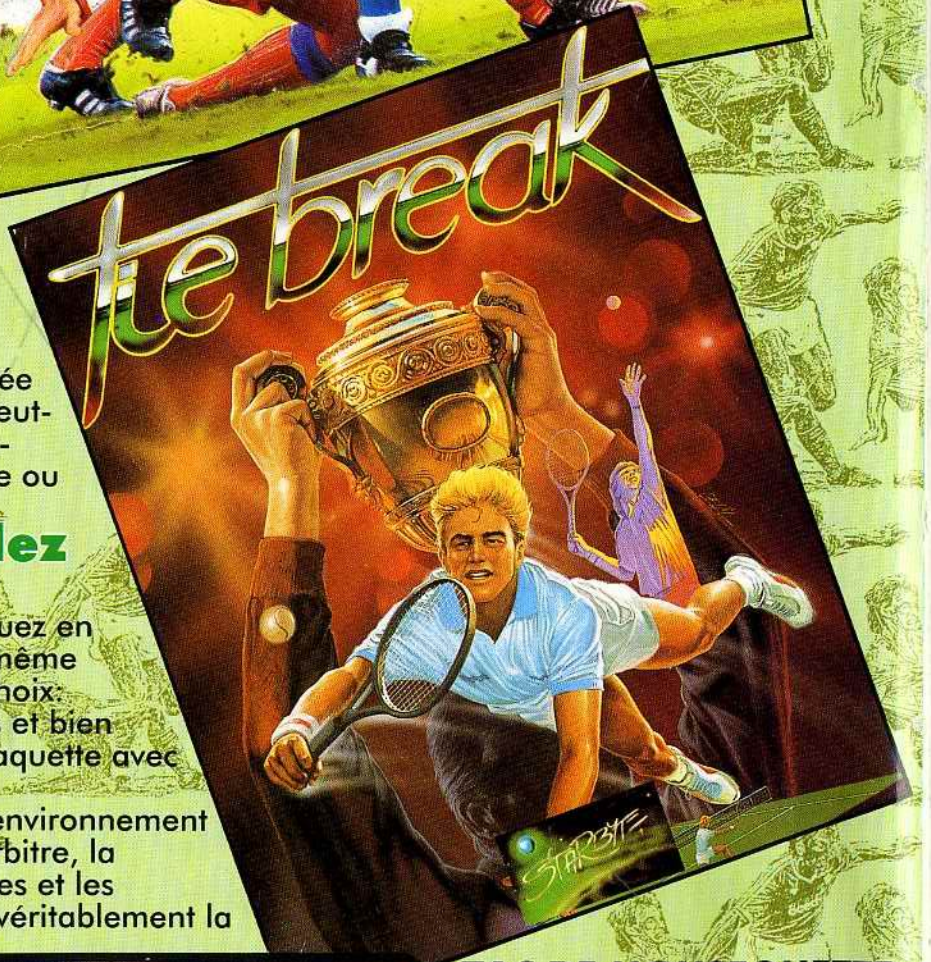
DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune à son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars! Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos partenaires et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques par icône.

Ce jeu a été adopté par tous les joueurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick.

Dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL,

vous faites le jeu!



Une balle liftée en fond de cours, une montée au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagné ce match, mais c'était sur gazon-pouvez-vous jouer aussi bien sur terre-batue ou en indoor?...

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Et les options du jeu ne s'arretent pas la- jouez en simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même temps) dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, le Coupe Davis et bien d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les cordes!

Tous les coups du tennis sont possibles et l'environnement sonore inclu l'annonce des scores le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des balles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la meilleure simulation de tennis sur tous les micro.

Amstrad
Atari ST Amiga

ocean®

ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2ème SALON DE LA MICRO

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE

la Villette — la grande halle



LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

Boum & Bang RCS PARIS B 350 063 822

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (16-1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
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
Isabelle Moatti

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Rédaction
Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Fabienne Ferrandes

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Exécution
Isabelle Salvado

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes, 73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

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.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger -
Dépôt légal : 2e trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 80

8 AVANT-PREMIERES
La guerre des consoles
aura bien lieu, telle est la leçon du CES de Chicago : tout sur les machines de jeu de demain avec, entre autres, le *CDTV* de Commodore et la *Turbo Express* de NEC, sans compter les premiers écrans d'une multitude de jeux. Et des avant-premières dominées par le dernier-né d'Electronic Arts, *Warmonger*, modelé sur *Populous*, mais aussi avec les premiers dessins de *Mystical, Explora III, Midnight Resistance, Ancient Art of War, Battle Command, Toki, Saint Dragon*...

26 TILT JOURNAL
Amiga et vidéo
se conjuguent dans un studio de montage TF1 pour former le mot télévision : reportage ! La super console *Neo Geo* : présentation. Le championnat européen de jeux vidéo : résultats. Des livres, des émulateurs, des périphériques, des logiciels, le Kid's School et quelques joysticks de plus...

48 ARCADES
Penché sur votre moto,
l'air fouette votre visage. Telles sont les sensations bien réelles que vous procure *WGP ! Badlands* remplace le guidon par un, non, deux volants. La version micro de *Block Out* reste plus stimulante que son adaptation arcade. *Pang* est un jeu d'adresse et de stratégie : de quoi se prendre la tête !

50 HITS
L'été est propice aux ébats maritimes,
vous ne serez pas dépaysés avec *Wolfpack*, une simulation de sous-marin étonnante. *Gandzort* fera béer d'admiration ceux qui n'ont pas encore vu la console NEC *Supergrafx*, et *Mystic Defender*, ceux qui rêvent d'acquérir une console *Megadrive*. Les autres Hits : *Hammerfist, Fire and Brimstone, Thunderstrike, Unreal, Plotting, Dynasty Wars, Rygar*...

64 ROLLING SOFTS
De l'adaptation réussie,
comme *Maupiti Island* ou *Midwinter* sur *Amiga*, à l'adaptation ratée comme *Ghosts'n Goblins* sur *PC*, tous les jeux du mois testés et notés par des passionnés.

76 CHALLENGE
En cette année de Coupe du monde,
le football a envahi la télé et les journaux, mais aussi les jeux micro. Ces jeux, comme les équipes en présence, ont leurs forces et leurs faiblesses, certains proches de la maestria brésilienne, d'autres rappelant le rouleau compresseur allemand. Le « Mondiale » vous a peut-être fourni la motivation, au tour de *Tilt* de vous offrir ses conseils.

84 DOSSIER
Joystick : toc ?
Le joystick, cet appendice vital, est par nature soumis à des épreuves manuelles que sa constitution parfois chétive a bien

du mal à accepter. En voici près de quarante, des délicats et des trapus, des boutonneux et même des programmables. Si vous voulez savoir quelle est la tactique pour que le tac tac du joystick ne soit pas toc, *Tilt* répond du tac au tac !

94 CREATION
Les amateurs de jeux de mots
arbitreront le match qui va opposer deux grands traitements de texte sur *ST* : *Calligrapher* et *Le Rédacteur 3*. Une comparaison minutieuse pour choisir en connaissance de cause. Un peu de PAO pour terminer en beauté : *Publishing Partner Master 1.8*, une nouvelle version en béton.

100 INITIATION
Les protections des disquettes
de jeu sont régulièrement percées par les pirates, malgré une sophistication de plus en plus poussée des techniques employées. Mais quelles sont-elles, ces techniques ? Comment les *crackers* les contournent-ils ? Que risquent-ils à ce petit jeu ? Une initiation où les faits l'emportent sur la passion.

110 SOS AVENTURE
Legend of Faerghail,
un jeu de rôle annoncé depuis longtemps, a bien profité de cette période d'attente. Le résultat est sensationnel. L'aventure fantastique proposée par *Rings of Medusa* est aussi passionnante que difficile, tout comme l'enquête de *Secret Defense : Operation Stealth* dans le milieu des espions. *The Third Courier*...

116 MESSAGE IN A BOTTLE
La suite des codes de *Populous*
accompagne une tonne d'informations, de trucs et d'astuces sur le jeu *Maniac Mansion*. Et vos combines personnelles, pour tous les jeux et toutes les machines...



Ambiance « Mondiale » même sur les écrans de jeu.

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

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



Haro sur le CDI, tel est le leitmotiv du CDTV...

126 FORUM
Humour et fantaisie,
chaleur et tendresse, rancœur et amertume, inquiétude et angoisse percent dans le courrier. C'est avec l'assurance de la connaissance et le courage de ses convictions que la rédaction répond aux lettres les plus représentatives.

132 TAM TAM SOFT
Chaud devant, voilà les infos !
Les infos qu'il vous faut, récoltées sans faillir par les journalistes de la rédaction au prix d'un labeur épuisant et souvent nocturne. Ah, ils ont bien du mérite !...

135 SESAME
Juju a la pêche
et se fend la poire : espérons qu'il ne porte pas la cerise ! Il poursuit ses explications sur les interruptions et a trouvé des assistants de grand mérite pour expliquer les *full screen* sur *ST* et concocter un « Batmenu » pour *PC*. On ne peut pas dire qu'il vous prend pour des pommes !

140 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.

142 PETITES ANNONCES
Si vous voulez changer de micro,
troquer des logiciels ou si vous avez du mal à vous endormir, lisez nos annonces classées : 15 pages, plus de 1 500 offres de vente, d'achat ou d'échange !

36 15 TILT : JOUEZ TOUT L'ÉTÉ ET GAGNEZ !
A l'occasion de la sortie du soft *Back to the Future II*, Ubi Soft offre aux lecteurs de *Tilt* 50 Tee Shirts et 50 badges du film *Back to the Future III*. Révisez vos classiques si vous voulez être les premiers à bénéficier de ce privilège !

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.Cial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS CD:

100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
DRIVERS	149/199
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
LA COLLECTION CPC	160/225
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES FANATIQUES	ND/245
LES JUSTICIERS	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
AMC	125/175
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
BARD'S TALE	65/ 95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUEND	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CASTLE MASTER (VF)	109/169
CHASE HQ	95/145
CRACK DOWN	95/145
CYBERBALL	ND/ 99/149
DAN DARE 3	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWD	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DYNASTY WARS	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
FIRE & FORGET 2	129/169
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
GUNSHIP	175/225
HARD DRIVIN'	89/139
HARRICANA	149/199
HOSTAGES (OPERATION GIGN)	165/225
INDY (ARCADE)	115/169
INDY THE LAST CRUSADE (ARCADE)	95/145
IMPOSSAMOLE	95/145
INTERNATIONAL 3D TENNIS	99/149
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	ND/195
LIVINGSTONE 2	129/169
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/139
P47 THUNDERBOLT	95/145
PINBALL MAGIC	ND/145/195
POP UP	ND/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
THE CYCLES	99/169
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145
X-OUT	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
COIN OF HITS	125/160
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITON COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR VOL 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	109/169
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CHUCK YEAGER AFT	99/189
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
CYBERBALL	109/169
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
FIENDISH FREDDY'S	ND/160
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
KICK OFF	140/195
KLAX	99/149
NEW ZEALAD STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
P47 THUNDERBOLT	120/149
PIPE MANIA	ND/180
POLL OF RADIANCE	ND/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SOCCER MICROPOSE	165/225
SONIC BOOM	110/160
SPACER HARRIER 2	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
VENDETTA	109/169
WILD STEET	120/160

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
BAD BLOOD	345
BATMAN CAPED CRUSADER	195
BATTLE MASTER	295
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	345
BOMBER	349
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	249
CONQUEROR	249
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON'S WAR	295
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER	395
EAGLE'S RIDER	245
EAST V WEST	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EXPLORA 2	295
F 19 (MICROPOSE)	385
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GHOSTBUSTERS 2	329
GREAT COURTS	269
GUNSHIP	285
HARD DRIVIN'	245
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MANIAC MANSION	289
MICROPOSE SOCCER	245
MIDWINTER	345
PC GLOBE	485
PIPE MANIA	269
PIRATES	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RAILROAD TYCOON	345
RINGS OF MEDUSA	295
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SPACE HARRIER 2	245
STARBLADE	265
STRIDER	245
TEST DRIVE 2	245
TV SPORT FOOTBALL	295
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
ULTIMATE GOLF	249
VETTE	295
WOLFPACK	325
WORLD CUP SOCCER 90	245

MATERIEL

ATARI ST

520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
1040 STE + ECRAN COULEUR	6490
PORTFOLIO	2290
DISQ. DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3''5 DF	990

AMIGA :

AMIGA 500	3690
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTEN. 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3''5	990

IMPRIMANTES :

STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290

JOYSTICKS :

QUICKJOY II+	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245

DISQUETTES VIERGES :

3''5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3''5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5''1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3'' CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OF HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITON COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
TOP 10 COLLECTION	120
WINNERS	180
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DRAGON	95
DRAGON NINJA	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D TENNIS	110
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
SILKWORM	120
STORMLORD	95
STRIDER	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STEET	120



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

5 STARS OCEAN	245
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
LES AVENTURIERS	245
LES BEST D'US GOLD	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
TRIAD VOL. 3	289
A.M.C.	225
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
ATOMIX	195
B.A.T.	349
BATTLE OF BRITAIN	245
BATTLE MASTER	245
BLACK TIGER	199
BLOCK OUT	245
BLUE ANGEL (ACCOLADE)	249
BOMBER	289
CABAL	195
CARTHAGE	245
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CLOUD KINGDOMS	249
CODENAME ICEMAN	445
COLORADO	245
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
CYBERBALL	199
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	285
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYNASTY WARS	195
DYTER 07	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	345
GHOST'N GOBLINS	195
GHOULS'N GHOSTS	195
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HARD DRIVIN'	195
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HEROES QUEST	345
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
ITALY 90	195
IVANHOE	195
JACK NICKLAUSS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KHALAAN	299
KICK OFF	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KID GLOVES	245
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR (STF)	199
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
POP UP	195
POPULOUS	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERBOAT	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SECRET AGENT (SLY SPY)	195
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SKIDZ	199
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	195
STARFLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TIE BREAK	245
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE GOLF	245
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WORLD CUP SOCCER 90	199
X-OUT	195
XENOMORPH	269

AMIGA

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
LES AVENTURIERS	245
LES BEST D'US GOLD	345
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
688 ATTACK SUB	245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	245
ATOS THE CREATOR	495
ATOMIX	195
BATTLE MASTER	295
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BLACK WARRIOR	245
BLOCK OUT	249
BLUE ANGEL (ACCOLADE)	249
BUDOKAN	245
CABAL	245
CARTHAGE	245
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE HQ	245
CLOUD KINGDOMS	249
COLORADO	245
COMBO RACER	245
CRACK DOWN	245
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYNASTY WARS	245
DYTER 07	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
EAST V WEST	245
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FEDERATION QUEST	249
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FULL METAL PLANET	249
GHOST'N GOBLINS	245
GHOULS'N GHOSTS	245
GREAT COURTS	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	245
HEROES QUEST	345
IMPERIUM	249
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	249
IVANHOE	245
JUMPING JACK SON	245
KHALAAN	299
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	295
MATRIX MARAUDER	249
MAUPITI ISLAND	289
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
OPERATION THUNDERBOLT	245
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
POP UP	199
PROJECTYLE	245
RAINBOW ISLAND	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SKIDZ	195
STARBLADE	249
STARFLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TEST DRIVE 2	285
TIE BREAK	249
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	245
TV SPORT BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
ULTIMATE GOLF	245
UNREAL	295
VENDETTA	245
VENUS	199
WARHEAD	245
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199
X-OUT	195

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
a adresser exclusivement a :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____

carte bleue CB Date d'expiration — / —
Signature:

TI 80

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F

Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :** _____

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

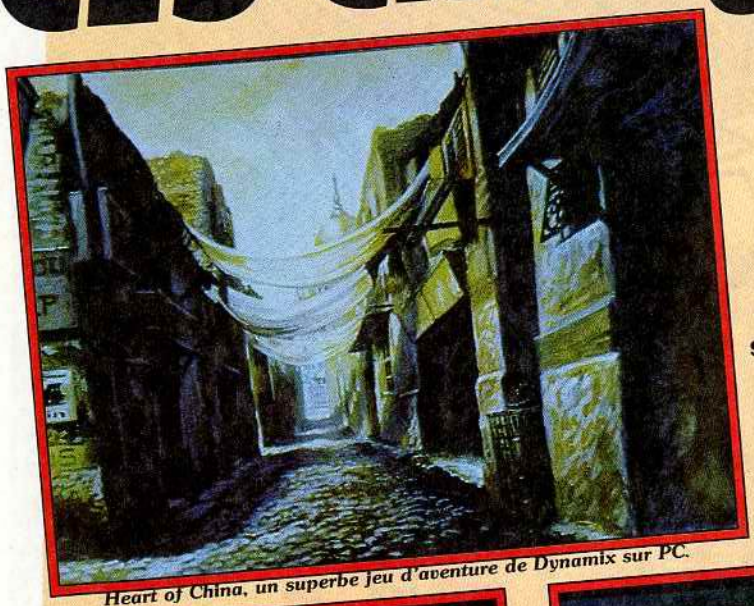
☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

CES Chicago 90

La console impériale

Le géant Nintendo affiche avec insolence son emprise sur le marché américain. La mode est aux consoles en ce moment et le CES le démontre, mais l'ordinateur individuel n'a pas dit son dernier mot ! Les jeux présentés sur PC et Amiga offrent une qualité que les consoles n'atteignent pas.



Heart of China, un superbe jeu d'aventure de Dynamix sur PC.



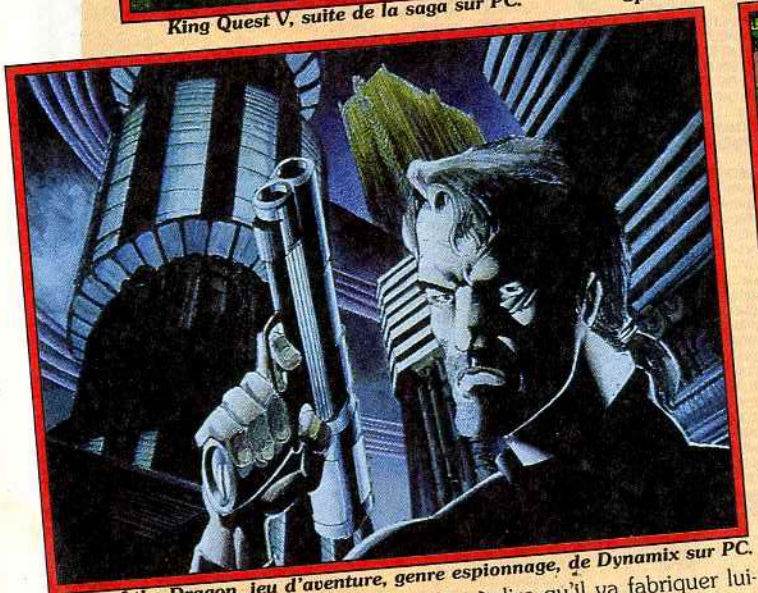
King Quest V, suite de la saga sur PC.



Space Quest IV, aventure sur PC en mode VGA.



Mother Goose, aventure sur PC/CDROM.



Rise of the Dragon, jeu d'aventure, genre espionnage, de Dynamix sur PC.



Hero's Quest II (PC).



Red Baron, un simulateur de vol (PC).



Stellar 7 (PC).



Wonderland (PC).

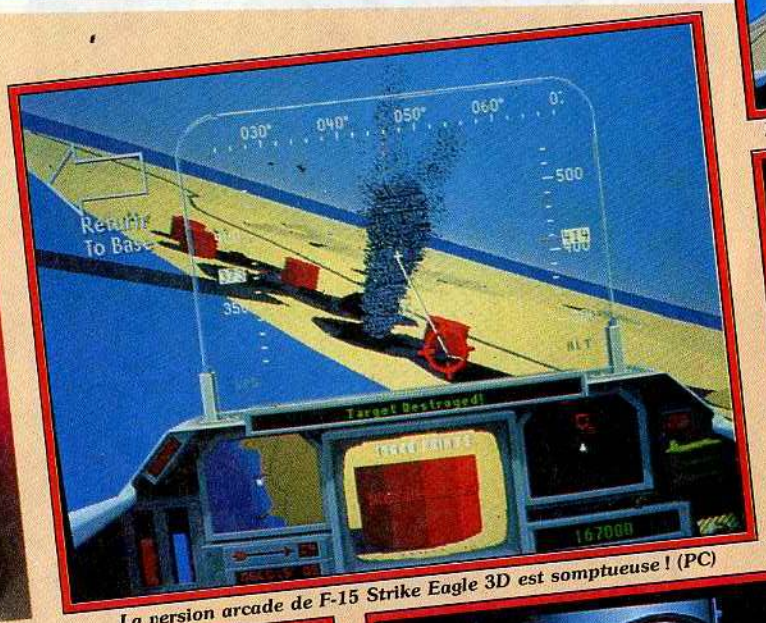
Pour commencer dans la joie, signalons que les sociétés françaises, bien présentes à Chicago, se font remarquer par une santé de fer. Jugez-en !

Infogrames, l'éditeur français le plus actif aux USA, est devenu « affiliated label » de Nintendo, c'est-à-dire qu'il va fabriquer lui-même ses cartouches au lieu d'être un simple licencié. Cela signifie peut-être des profits conséquents, mais c'est surtout la révélation d'une puissance financière considérable : Infogrames va devoir avancer plusieurs millions de francs ! Le pari et les risques sont énormes. Vous en saurez plus en septembre avec une interview exclusive de Bruno Bonnell. D'autre part, on peut annoncer que *North and South* est adapté sur console *Nintendo*. Ce sont 300 000 jeux assurés d'être vendus dans le monde. Rien à voir avec les broutilles de la micro. Même la *Gameboy* est Infogramisée avec l'adaptation de *Bubble Ghost*.

Disney se lance dans le soft et crée sa société d'édition : Disney Software. L'intéressant pour les Français est que ce sont Nathan et Titus qui vont se charger du lancement de la marque en Europe. Les premiers titres révèlent



La borne d'arcade de F- 15. Le système de jeu de la version n'a rien à voir avec celui de la version micro. L'action prime sur la stratégie et le réalisme n'est plus du tout un objectif primordial. Le jeu est tout de même un peu plus complexe que les jeux d'arcade traditionnels. Sa sortie est prévue en France mais à une date encore inconnue.



La version arcade de F-15 Strike Eagle 3D est somptueuse ! (PC)



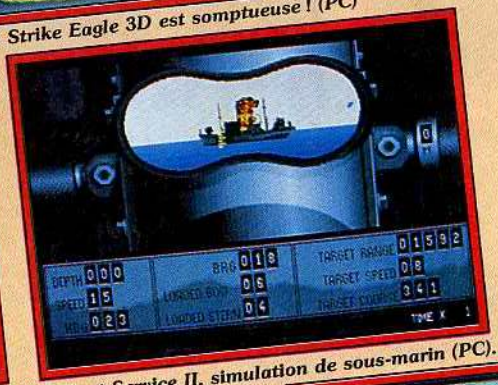
F-15 Strike Eagle version arcade.



F-15, version arcade.



Knights of the Sky, simulation de vol (PC).



Silent Service II, simulation de sous-marin (PC).



Lightspeed (PC).



Secret of the Monkey Island (PC).



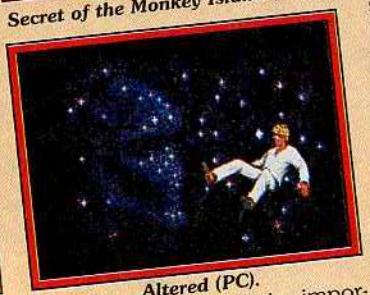
Secret Weapons (PC).



La petite dernière de NEC : une console qui pourra faire des étincelles.



Jack Nicklaus (PC).



Altered (PC).

des accointances avec le monde du cinéma. *Dick Tracy*, tiré d'un film avec Warren Beaty et Madonna, sera le premier jeu de la nouvelle marque et le deuxième, *Arachnophobia*, provient du tout nouveau Spielberg. Disney Software annonce un logiciel de création de dessin animé fabuleux sur PC pour environ 1 000 F.

Loriciel, autre français important, s'intègre aussi dans le concert mondial. Les pourparlers pour développer des jeux sur trois consoles parmi les plus importantes seraient sur le point d'aboutir.

Ubi, de son côté, s'affirme comme un éditeur à part entière aux USA et bientôt au Japon. Ubi est désormais une marque et plus seulement un sous-produit distribué par Electronics Arts. Passons maintenant aux événements plus planétaires dont le CES est le reflet et où, on vient de le voir, les Français arrivent à tirer plus qu'honorablement leur épingle du jeu.

Premier constat : l'immensité du stand Nintendo occulte pratiquement tous les autres ! Le géant nippon est confortablement implanté aux Etats-Unis (25 millions de consoles) et entend bien le rester. Pas de nouveautés chez lui, l'accent est mis sur les nouveaux jeux 8 bits, où pratiquement tous les types de jeux sont disponibles (jeux d'action, d'aventure et même jeux de rôle). J'ai vu *Wizardry*, *Bard's Tale* et *Ultima* sur Nintendo, c'est vous dire ! Autre vedette, la

CES Chicago 90



Savage Empire (PC).



Wing Leader, un superbe jeu d'action/aventure d'Origin sur PC.

Comme vous pouvez le constater, il y a une majorité de jeux d'aventure et de simulations. Rien d'étonnant à cela, le public américain, sur micro est très âgé. Son goût pour les jeux complexes dont la durée de vie est longue est un de ses traits marquants.



Questmaster (PC).



Space 1889, jeu de rôle de Microprose (PC).



Covert Action une aventure/espionnage (PC).



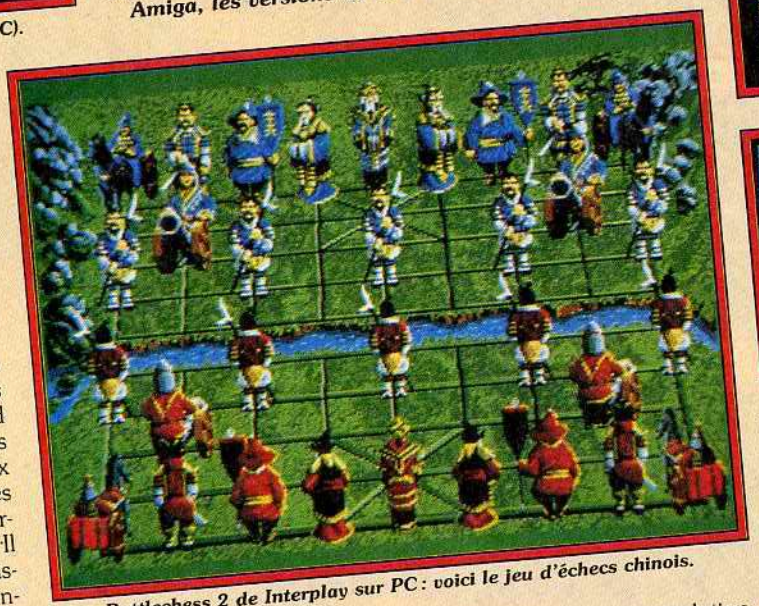
Search for the King (PC).

Les dates de sortie des jeux cités sont imprécises. Mais tous sont programmés pour la fin 90 au plus tard. Les jeux seront disponibles en premier lieu sur PC et Amiga, les versions ST et 8 bits restent à prévoir.



Lord of the Rings (PC).

Tous les jeux présentés sont en mode VGA. Rassurez-vous, ils fonctionnent aussi en EGA et VGA. L'utilisation de la carte Ad-Lib ou du Roland MT-32 est conseillée pour le son.



Battlechess 2 de Interplay sur PC : voici le jeu d'échecs chinois.



Stunt Driver (PC).



Secret of Silver Blade (PC).

Gameboy, qui se vend très bien (1 million à ce jour) et a pour objectif d'atteindre les cinq millions d'ici fin 90.

Sega, de son côté, mise sur la *Megadrive*, nommée Genesis aux Etats-Unis. Un tour du stand Sega, de taille respectable, nous permet d'observer tous les jeux 16 bits et quelques consoles *Sega Master System* qui arborent un nouvel habillage. Il faut reconnaître que les jeux disponibles ou à venir sur cette console sont superbes ! Il suffit de voir *Hard Drivin'*, *Strider*, *Vette* et *Super Monaco GP* (tous disponibles à l'automne/hiver 90) pour être totalement séduits.

Le petit outsider NEC est également présent avec sa *TurboGraphX*, nom américain du *PC Engine*. Les mauvaises ventes enregistrées par cette console ne découragent pourtant par NEC qui dévoile son NEC portable ! Ce petit bijou, nommé *Turbo Express*, fait une fois et demie la taille d'un discman et pèse 500 g. Son processeur est le HuC6280, cadencé à 7,16 MHz (8 Ko pour le système et 64 Ko pour la vidéo, pas de RAM). Alimentée par six piles, la *Turbo Express* possède une autonomie de trois à cinq heures de jeu. Son écran à cristaux liquides (2,7 pouces) offre une résolution de 238 × 312 pixels (160 × 102 pour la *Lynx*) et une palette de 512 couleurs avec possibilité de les afficher toutes simultanément à l'écran ! La NEC *Turbo Express*, dont le prix est annoncé aux alentours de 200-250 dollars (1 300-1 600 F), est entièrement compatible avec les cartouches de la *PC Engine*. En outre une mini TV Tuner (en option) transforme la *Turbo Express* en téléviseur couleur portable ! Prix de ce tuner : 80 dollars (500 F). Quand on connaît le prix de la *Gameboy*, que la *Turbo Express* est censée concurrencer, c'est-à-dire 90 à 110 dollars selon les points de

suite page 134



Une façon intelligente – pour un singe – de tirer !



Un monstre en gestation.



Phases en cours d'animation.



Gare au gori-i-i-ille !



Un passage très délicat.

Toki

Programmation originale, animations détaillées et graphismes minutieux augurent bien du futur de cette adaptation venue droit de l'arcade. *Toki* prouve aussi que, si les programmeurs y mettent du leur, l'*Amiga* peut réserver encore des surprises.



Une arme très spéciale : cracher du feu !

Je l'avoue, je n'avais jamais entendu parler de *Toki* avant que Marc Djian d'Ocean France m'en parle. « C'est notre titre de la rentrée, m'explique le P.-D.G. d'Ocean, et crois-moi, *Toki* est certainement notre meilleure adaptation de coin-op ». Tous les éditeurs vous disent ce genre de choses quand ils vous parlent de leur petit dernier (et c'est bien normal). Néanmoins l'enthousiasme inhabituel de Marc m'incite à aller voir ce nouveau jeu de plus près. Une fois sur place, on m'assied, manette de jeu en main, devant la version arcade de *Toki*. Une superbe introduction place les personnages en situation. Toki et sa belle compagne coulent des jours heureux jusqu'au jour où un magicien remarque la beauté de la jeune femme. L'affreux méchant l'enlève et transforme le beau gentil en gorille hideux.

Côté originalité du scénario on repassera ! Le jeu en lui-même me fait vite oublier cela tant il est prenant ! *Toki* fait partie de ces jeux d'arcade qui, bien que la partie beat'em up soit importante, jouent énormément sur les effets de surprise que provoquent pièges et attaques des monstres. Toki doit traverser six niveaux peuplés de « vilains » (70 types de monstres), avant d'affronter le magicien et délivrer sa compagne. Pour « dégommer » ses adversaires, notre sympathique pongidé crache des projectiles dont la puissance et l'efficacité peuvent augmenter selon le type de bonus récupérés (boules de feux, double tir, etc.). Les décors (constitués de deux plans avec un scrolling différentiel) sont très variés, fournis, riches en animations et en couleurs. Bref, *Toki* est un grand jeu d'arcade.

Marc me montre ensuite la version *Amiga* de *Toki*... les bras m'en tombent ! La vitesse d'animation est excellente, le scrolling différentiel est fluide (pixel par pixel pour le fond et deux pixels par deux pour le premier plan). La version *Amiga* affiche trente-deux couleurs simultanément à l'écran (seize pour *ST*). On a vraiment l'impression d'avoir (avec de très légères différences) la version arcade sous les yeux ! Les techniques de programmation utilisées pour donner au jeu une vitesse d'animation aussi importante avec autant de couleurs (et autant de sprites) sont simples mais très efficaces. Par exemple, redessiner entièrement le personnage de Toki pour chaque mouvement (entre 3 et 12 dessins pour un mouvement selon les jeux) prendrait trop de place mémoire. Imaginez la somme de travail (et la mémoire) si Toki avait 40 mouvements différents ! Afin d'occuper un minimum de place mémoire, on morcelle Toki en 112 parties numérotées. Chaque mouvement de Toki correspond à une combinaison de plusieurs de ces parties numérotées. Une fois implanté dans le programme, le processeur n'a plus qu'à faire appel à la combinaison adéquate, d'où un gain non négligeable de place mémoire, la possibilité d'afficher 32 couleurs et des accès disque très réduits.

La version *ST* est également remarquable au niveau de l'animation et des graphismes. Elle sera néanmoins légèrement moins belle que celle de l'*Amiga*. Impossible de vous donner des appréciations sur la jouabilité de *Toki*. Mais, vu la qualité de jeu de la version arcade, on peut penser que les versions micro seront aussi démentes ! J'attends déjà *Toki* avec impatience !

Dany Boolauck

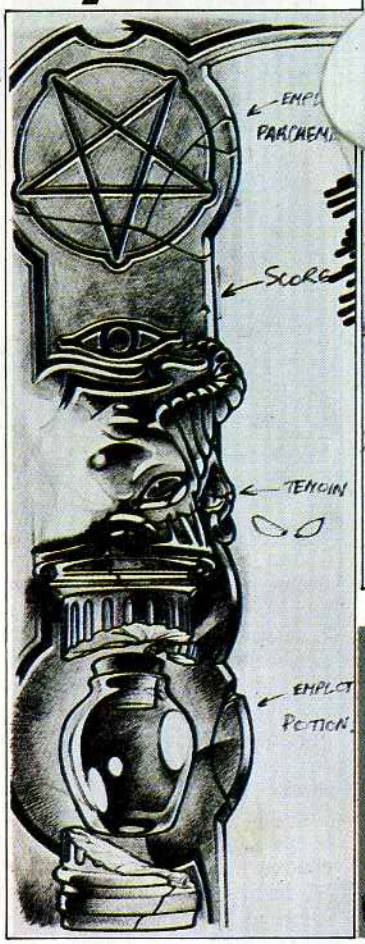


Scène de fin de niveau.

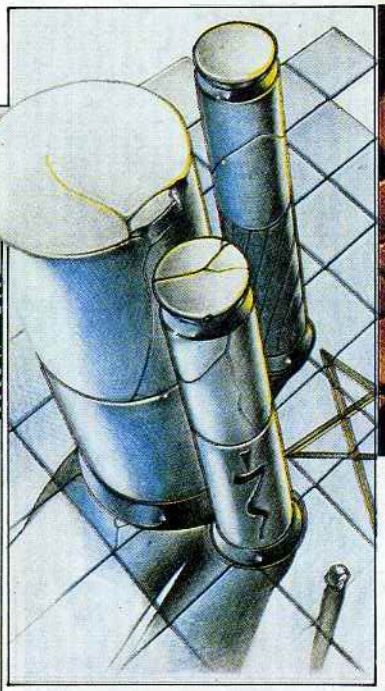


Préparez-vous à plonger.

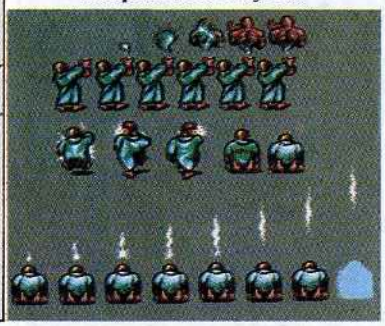
Mystical



Un poteau indicateur.



Perspective au crayon...



Etude des attitudes.



... et sa traduction en dessin micro.





Les premiers jets.



Personnages en vrac.

Si l'on en croit les premiers « rushes », *Mystical* baignera dans une ambiance fantasmagorique capable de figer le doigt sur le joystick : effet nuisible car il s'agit d'un shoot-them-up !

Virgin nous concocte un nouveau shoot-them-up à scrolling vertical dont le titre provisoire est *Mystical*. Vous évoluerez ici non dans un monde de vaisseaux spatiaux et d'aliens mais dans un univers d'Héroïc Fantasy digne d'*Advanced Dungeons and Dragons*. Le jeu se jouera seul ou à deux simultanément, chaque joueur contrôlant un personnage différent. Les pouvoirs de ces deux personnages sont complémentaires, les deux joueurs travaillant en équipe et pouvant gagner des points supplémentaires en cas de bonne collaboration (comme dans l'ancien et excellent *Joust*). Le premier personnage est un magicien. Son principal avantage est de pouvoir utiliser les nombreux parchemins et objets magiques (jusqu'à concurrence de huit au total) qu'il pourra récupérer au cours de son aventure. L'éventail des sorts est particulièrement vaste pour un jeu d'action ; ils couvrent à la fois le domaine de l'attaque et celui de la protection. Ainsi, l'Illusionary Image permet au magicien de se dédoubler en deux ou trois images. Le Polymorph permet de transformer un monstre redoutable en grenouille. Certains sorts sont plus classiques : lames radiantes, boule de feu, cône de glace, paralysie ou épée enchantée qui se bat toute seule. La lampe d'Aladin vous fournira l'aide d'un djinn très efficace par ses projectiles enflammés. D'autres sorts promettent des effets impressionnants, comme la pétrification ou le tremblement de terre. Dans le domaine de la protection, on découvre le mur d'invulnérabilité ou de flammes et le sort de soin. Pour compléter cet arsenal déjà conséquent : des archers invisibles dont les tirs peuvent affecter le magicien, le nuage de poison que les monstres intelligents chercheront à éviter, les éclairs multiples, les runes de mort causant des attaques cardiaques aux monstres qui les effleurent, les lianes capturant et étouffant leurs prisonniers, ou encore la prison se matérialisant autour des monstres. Pour donner plus de piment, il peut arriver qu'un parchemin ou une potion de mauvaise qualité n'ait aucun effet. Comme on le voit, ce vaste éventail est digne des bons jeux de rôle.

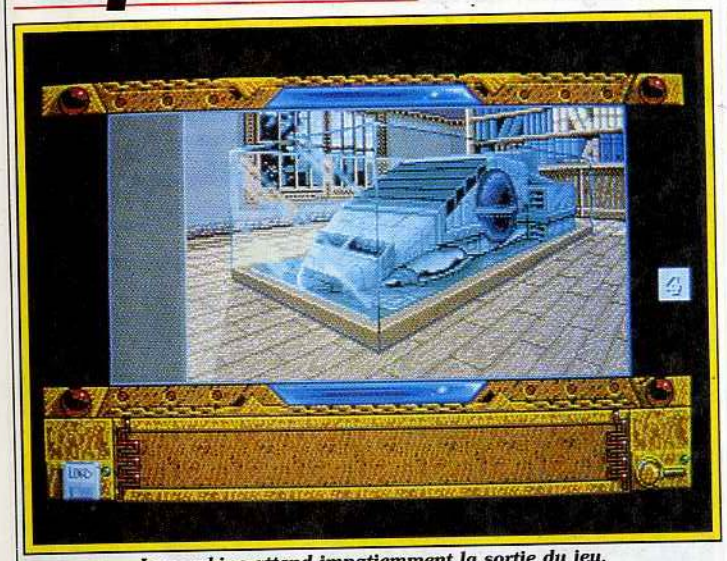
Le second personnage est un golem pouvant revêtir deux apparences. Sous forme de golem de pierre, il se déplace lourdement mais détruit les monstres en les écrasant et est invulnérable. Mais il peut aussi prendre l'apparence d'une taupe, plus agile et plus vive, capable de passer sous les obstacles. En contrepartie, cette forme est plus vulnérable. Le potentiel de vitalité du golem déterminera ses possibilités de transformation tandis que son potentiel de détente influera sur ses capacités de saut.

Les planches que nous avons pu voir laissent présager des graphismes très fouillés et une animation de qualité. Chaque tableau disposera d'ailleurs de son décor et de sa palette propres. Le jeu comprendra un total de dix-huit tableaux de neuf types différents. Ce shoot-them-up devrait accrocher tout autant les amateurs de jeux d'action que les fous de jeux de rôle. Sortie prévue en septembre sur *Atari ST, Amiga et PC*.

Jacques Harbonn

Explora III

La machine temporelle reprend du service pour un troisième épisode qui paraît être encore plus agréable à explorer.



La machine attend impatiemment la sortie du jeu.

Infomédia travaille d'arrache-pied à la mise au point finale du troisième volet de la série *Explora*. Que les amateurs de jeu d'aventure se préparent à un dur voyage dans l'étrange et le surnaturel. Vous incarnez un paisible écrivain. Certes, la vie n'est pas exempte de soucis. Ainsi votre éditeur vient de vous rappeler qu'il ne vous reste plus que trois mois avant de remettre votre manuscrit. Malheureusement, ce n'est pas ce soir que vous pourrez faire du bon travail. Pourquoi donc ne pas vous détendre un peu devant la télévision. Tiens, les nouvelles du soir. On vient de retrouver le corps d'un homme horriblement mutilé, le visage rongé par un acide verdâtre. Le meurtre a eu lieu cette nuit. Seuls deux indices ont été découverts : une carte plastifiée représentant un serpent et des papiers au nom de Bertrand Dumolet. Stop, rien ne va plus ! Bertrand Dumolet, c'est vous ! Vous avez intérêt à agir rapidement si vous ne voulez pas subir le même sort.



Que cache cette salle de bains ?



Une entrée d'immeuble proprette.

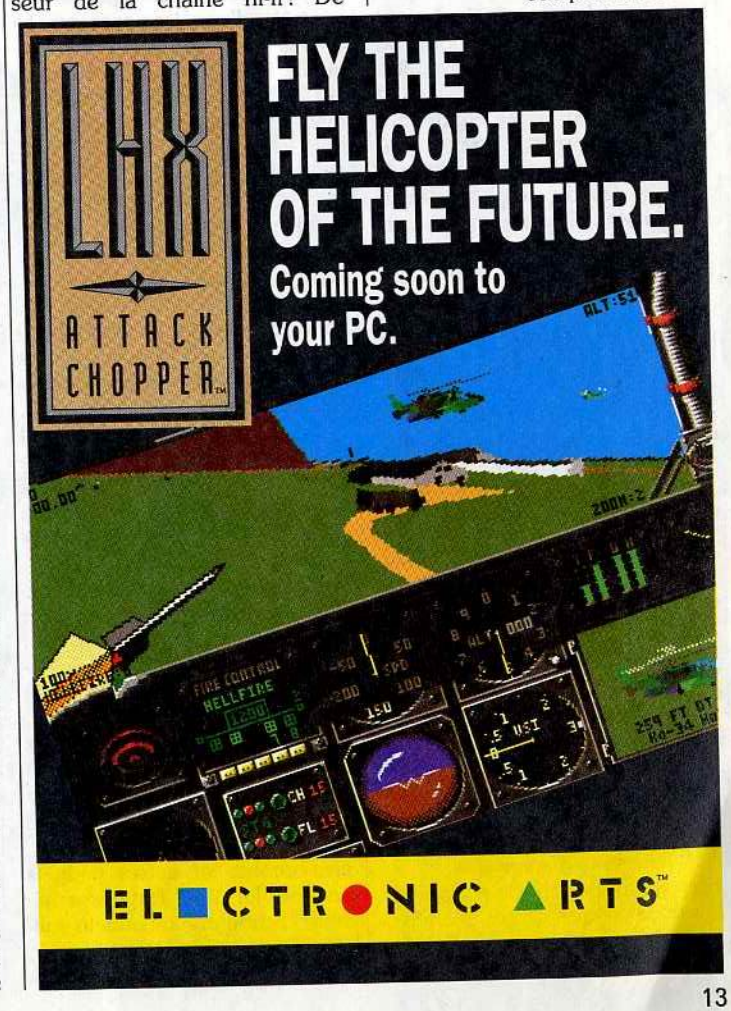
Vous allez vous retrouver plongé au sein d'une aventure inquiétante, en train d'enquêter sur la secte du Serpent, cette secte satanique qui semble reprendre corps. La superbe présentation où vous assistez à la transformation progressive d'un visage humain en tête de serpent suffit d'ailleurs à vous mettre dans l'ambiance. Cette atmosphère d'épouvante n'exclut pas l'humour. Bien entendu, vous avez recours à Explora, la machine à voyager dans l'espace et le temps, trait d'union de tous les épisodes d'*Explora*.

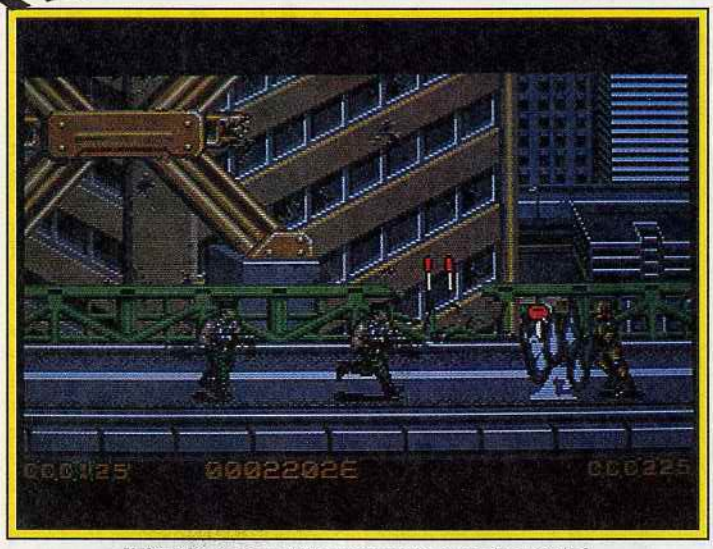
Les programmeurs ne se sont pas endormis sur leurs lauriers pour ce troisième épisode. Tout d'abord, la facilité de jeu a été encore améliorée. *Explora II* avait déjà subi un important lifting à ce niveau par rapport au premier épisode, mais ici les commandes se réduisent au minimum : une loupe pour examiner, une main pour prendre et un marteau pour utiliser, sans oublier les indispensables icônes de sauvegarde et chargement. Cette simplicité ne s'est pas faite au détriment des possibilités de jeu. En effet, la plupart des actions importantes s'effectuent en utilisant un objet en votre possession sur un élément du décor. Comme l'éventail des uns et des autres est vaste, il vous faudra faire fonctionner vos méninges pour faire le bon choix. Les graphismes sont toujours aussi superbes, avec un souci du détail particulièrement poussé : on peut aller jusqu'à compter les cassettes de la vidéothèque ou examiner les réglages de l'équaliseur de la chaine hi-fi ! De même, l'ouverture des portes, tiroirs et autres éléments mobiles, est visualisée à l'écran. Les décors des intérieurs sont très variés d'un lieu à l'autre, que ce soit pour les éléments qui meublent les pièces ou pour la palette de couleurs. En revanche, la conception de certains extérieurs est assez différente. Ils sont en effet constitués de la juxtaposition de blocs graphiques pré-définis. Ce système permet de multiplier les lieux, au prix d'une certaine uniformité qui s'adapte fort bien à certains endroits (les égouts par exemple). Pour ce qui est des animations, elles sont assez nombreuses et apparaissent le plus souvent dans une fenêtre, comme dans *Explora II*. Notre version de test ne disposait d'aucun son, mais Infomédia nous promet d'excellents bruitages, dans la lignée du second volet. Il ne nous reste plus qu'à patienter un peu pour juger la version définitive. Sortie prévue sur *Atari ST, Amiga* et peut-être *PC* (sinon deux mois plus tard) en septembre-octobre.



Décors (hyper) réalistes.

Jacques Harbonn



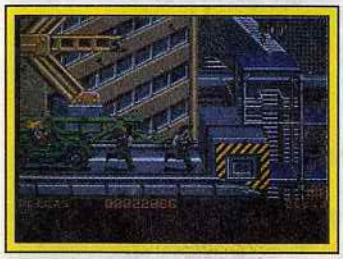


Il faut beaucoup d'énergie pour sauver le monde !

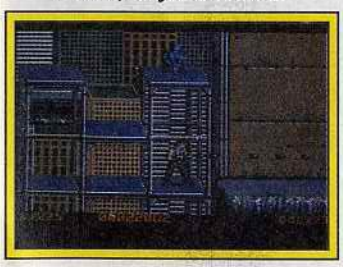
Midnight Resistance

Une histoire incroyable de mutant méchant maître du monde avec des robots bios et une armée aussi hétéroclite que redoutable, et vous voilà parti pour sauver l'humanité. On ne se refait pas !

La paix et la prospérité règnent sur la Terre jusqu'au jour où Crimson le Terrible, l'ex-maître de l'univers, déjà vaincu dans le passé, fait un retour inattendu. Son corps de mutant, transformé par des spécialistes de la génétique, possède une puissance surhumaine. Il a néanmoins un point faible : il doit régulièrement s'administrer une dose d'un élixir vital qui lui permet de supporter la gravité de notre planète. Grâce à ses pouvoirs télépathiques, Crimson prend le contrôle d'une immense armée d'êtres bio-mécaniques avec laquelle il entreprend de détruire la Cité. Très rapidement les humains réagissent et organisent la *Midnight Resistance* (la résistance de minuit). Hélas, le courage et la détermination ne suffisent pas pour briser une armée composée de froides machines tueuses.



Courir, toujours courir...



Sur des échafaudages.

L'armée de Crimson paie un lourd tribut avant de tuer un résistant mais elle parvient à ses fins : anéantir le vaillant groupe de combattants... enfin presque. Les deux survivants de *Midnight Resistance* sont frères. Ils se lancent sans trop calculer leurs chances de réussite dans le jeu de la mort en misant leurs vies contre celle de Crimson.

Jouable à deux simultanément, *Midnight Resistance* est un shoot'em up composé de neuf niveaux bien gardés par les créatures bio-mécaniques à la solde de Crimson. Chasseurs aériens, scies circulaires géantes, serpents mécaniques et destroyers sont quelques-uns des monstres que vous devrez combattre. Quant à Crimson lui-même, ses missiles, nitro-bombes et autres gadgets font de lui une forteresse vivante ! Sortie prévue en juin/juillet sur tous les formats.

Dany Boolauck

Ancient Art of War

Le wargame, florissant sur *Mac* et *PC*, délaissait quelque peu les *ST* et *Amiga*. *Ancient Art of War* comble cette lacune. Le réalisme de la simulation plaira aux néophytes. Si vous voulez vous mesurer à César ou à Napoléon...

Ce somptueux jeu de stratégie qui passionne depuis quelques années (1984-1985) les possesseurs de *PC* et de *Macintosh* arrive enfin sur *ST* et *Amiga*. *Ancient Art of War* est un wargame dont les principes sont inspirés des tactiques de guerre mises au point par le philosophe chinois Sun Tzu. Produit par Broderbund, c'était, à l'époque, le tout premier et véritable wargame sur ordinateur, les autres ne faisaient que reprendre le système de jeu des wargames sur carton.



Le champ de bataille.



Un grand choix d'illustres adversaires.

Hormis la possibilité de créer ses propres scénarios de guerre (grâce à un éditeur), le joueur peut se mesurer contre l'ordinateur dans les onze scénarios du jeu. Huit adversaires de choix vous sont proposés (Bonaparte, César, Alexandre, etc.). Vous dirigez vos unités à partir d'une carte où toutes les informations sont disponibles.

Quatre éléments font le succès de ce logiciel : le réalisme de la simulation, l'action en temps réel, des graphismes animés et une interactivité plus poussée que celle qu'offrent les wargames traditionnels. Un bon stratège doit tenir compte des accidents du terrain avant de procéder à des déplacements de troupes, le programme sanctionne tout mauvais calcul dans ce domaine. Une fonction zoom vous permet de visualiser vos troupes. Lors des combats, vous pouvez prendre une part directe au combat en dirigeant vos hommes. Le jeu étant en temps réel, les décisions doivent être immédiates. Bref, ce wargame est conçu pour plaire aussi bien aux initiés qu'aux néophytes. Prenant, très convivial, ce sera sûrement un des succès de la rentrée sur *ST* et *Amiga*.



Le mode zoom d'une attaque.

Dany Boolauck

Battle Command

Vous bouclant dans un char derrière les ennemis, *Battle Command* reprend le concept action/stratégie qui avait fait le succès de *Carrier Command*, mais en insistant plus sur l'action.



Un décor 3D et un char dans les lignes ennemies.

Beaucoup d'entre vous se souviennent de *Carrier Command* créé par Realtime pour le compte de British Telecom. Ce superbe jeu d'action/stratégie a d'ailleurs remporté le Tilt d'or de l'originalité en 1988. C'est la raison pour laquelle notre sixième sens a fait tilt quand nous avons appris que Realtime s'apprêtait à sortir un autre jeu de même genre sous le label Ocean.

Battle Command est effectivement un jeu d'action/stratégie qui vous invite à prendre part activement dans une guerre futuriste. Deux camps, le Nord (c'est le vôtre) et le Sud s'affrontent depuis dix ans dans une guerre dont la situation présente d'étonnantes similitudes avec celle de la Première Guerre mondiale. Les deux armées sont face à face, séparées par un large espace veiné de tranchées occupées par des fantassins et des canons. Toute attaque de front équivaudrait à un suicide. Reste donc comme alternative les incursions derrière les lignes ennemies entreprises par des troupes



Pilotage dans les collines.

d'élite ou des blindés conçus à cet effet. *Battle Command* vous place justement aux commandes d'un de ces blindés nommé Mauler. Ce tank, équipé d'armes hyper-sophistiquées, est aéroportable par hélicoptère « furtif » (invisible aux radars) derrière les lignes ennemies. Le joueur doit mener à bien seize missions pour venir à bout du jeu. Contrairement à *Carrier Command* où l'aspect stratégique avait une grande importance (prévisions à long terme), *Battle Command* privilégie l'action avant tout. La démo sur *PC* présente quelques plans en graphismes vectoriels (3D, faces pleines) que nous vous présentons.

Dany Boolauck

FULL METAL PLANETE FEUILLE DE ROUTE	INFOGRAMES LA MICRO SPECTACLE		
DESTINATION	FULL METAL PLANETE		
SITUATION	PERSEUS RA 3H 14m39s 33°35'		
CODE	HAUTE SECURITE/TOP SECRET	**EMPLOI/VALEUR**	MINE EXTREME
MISSION/OBJECTIFS	Priorité 1 Priorités annexes	Récolter/Ramener minerai Détruire extracteurs ennemis Organiser défense locale	



COMMENTAIRES Planète extrêmement dangereuse à cause de ses gigantesques marées modifiant en permanence sa géographie.

Nécessité d'agir avec stratégie, certains ennemis n'ayant aucune valeur humanoïde classique et se montrant hyperviolents.

Bon courage.





Warmonger est sensible aux saisons : d'abord le printemps...



... puis vient l'été, le temps des moissons.

Warmonger

Electronic Arts s'est lancé dans l'ambitieuse entreprise de créer, sur le même principe, un jeu encore plus complexe que *Populous*. Une réalisation en bonne voie d'achèvement.

Ça y est ! Nous avons enfin le feu vert d'Electronic Arts pour parler de *Warmonger*, le futur jeu de Bullfrog, l'équipe créatrice de *Populous*. A première vue, le système de jeu de *Warmonger* est identique à celui de *Populous*. On retrouve des icônes de commandes ainsi que la partie centrale de l'écran réservée à l'agrandissement d'une partie du monde (fonction zoom). Peter D. Molyneux, responsable du projet, nous confie que l'idée qui a donné naissance à *Warmonger* était de créer un monde d'un réalisme encore jamais atteint jusqu'ici. « L'idée n'est, bien sûr, pas nouvelle. D'autres jeux permettent au joueur d'évoluer dans un univers réaliste. Disons, qu'avec *Warmonger* on ne parle plus de monde réaliste mais de monde vivant ! » En effet, il suffit d'observer le monde de *Warmonger* pour se rendre compte qu'il s'y passe des choses incroyables. Tout d'abord, sachez que le monde de *Warmonger*, nommé Marilas, est mille fois plus grand qu'un monde de *Populous* !

Marilas est une immense île divisée en quatre régions (Calymar, Josamar, Bilador et Swaindor) où vit une population organisée en société du type médiéval. Chaque région appartient à un Warlord (seigneur de guerre), personnifié par un joueur (ou géré par l'ordinateur le cas échéant). Le but du jeu est simple en apparence : rendre sa région suffisamment puissante pour attaquer et conquérir les autres zones. Pour ce faire, le Warlord dispose de six capitaines, visibles à l'écran, qui remplissent plusieurs fonctions. Un capitaine peut, sur votre ordre, aller dans une ville (ou un village) pour enrôler des hommes ou s'approvisionner en nourriture. A noter que chaque capitaine possède divers attributs qui peuvent le rendre plus ou moins efficace (charisme, agressivité, etc.). Vos officiers peuvent échanger entre eux hommes et nourriture. On peut donc ainsi constituer une armée importante (sans limite du nombre d'hommes) et placée sous les ordres d'un seul capitaine. Attention, une grosse armée consomme beaucoup de nourriture (en cas de famine vos hommes désertent !) ; il suffit alors d'ordonner à un autre capitaine d'approvisionner régulièrement votre (ou vos) armée(s) en nourriture. Autre fonction de vos subalternes, ils peuvent ordonner à une ville vassale d'inventer des armes ! Par exemple, si la ville se trouve à proximité d'une forêt, les citadins fabriqueront des arcs et des flèches. Cette action se fait au détriment de la production de nourriture, à vous donc d'approvisionner la ville. Un point important : vos ordres sont transmis aux officiers par l'intermédiaire de pigeons voyageurs qui partent toujours de la capitale de votre région. Ce système de communication présente certains



Une source et un village.



La neige de l'hiver.



Comme dans Populous, la jouissance d'être maître du monde !



Effet zoom sur la source.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

DÈS SEPTEMBRE

SEGA MEGADRIVE — 1890 F

LA CONSOLE + LE JEU ALTERED BEAST

Garantie constructeur. Conforme aux normes françaises.

GAME BOY — 590 F

LA CONSOLE PORTABLE NINTENDO
+ LE JEU TETRIS + ÉCOUTEURS STÉRÉO
+ CÂBLE DE LIAISON AVEC 2e GAME BOY

PROMO VACANCES

SEGA — 425 F

PACK GAME'S 3 JEUX : THE NINJA
+ GALAXY FORCE + SUPER TENNIS

BIENTÔT SUR VOS MACHINES

	ATARI ST	PC	CPC
Opération Stealth	299 F	329 F	
Bomber			149 F / 199 F
Blade Warrior	249 F	249 F	
Combo Racer	199 F		
Addidas Champion Foot	249 F		99 F / 149 F
Midwinter		349 F	
Back to the Future 2	249 F		109 F / 149 F
Last Ninja 2	249 F		
Lost Patrol	249 F		
Vendetta	269 F		99 F / 149 F
Shadow Warrior	199 F	249 F	99 F / 149 F
Raiders	289 F	289 F	

LA SÉLECTION GAME'S AU MEILLEUR PRIX

Kick off 2	Atari ST	289 F
F 19	Atari ST	199 F
Elvira	Atari ST	299 F
Sim City	Atari ST	299 F
Kick off 2	CPC Disque	149 F
Ninja Warriors	CPC Disque	149 F
Double Dragon 2	CPC Disque	149 F
Shinobi	PC	249 F
Kick off 2	PC	249 F
Railroad Tycoon	PC	349 F

Une revue gratuite pour tout logiciel acheté.
Tous les jeux sont garantis échange.

Dans la limite des stocks disponibles.

Centre commercial Vélizy 2 - Tél. 34 65 18 81
Centre commercial Saint-Quentin-en-Yvelines - Tél. 30 57 13 43
Cagnes-sur-Mer - 67, bd du Maréchal-Juin - Tél. 93 22 55 21



Grossissement maximal de la source.

désavantages, notamment celui d'avoir des pigeons tués par des archers ennemis ! La perte de ces pigeons voyageurs peut devenir dramatique étant donné que leur nombre est limité !
Lors de votre campagne de conquête attendez-vous à quelques surprises. Il ne s'agit pas de lancer bêtement ses troupes sur part ! Libre à vous d'envoyer des renforts si vous le jugez nécessaire. D'autres questions se posent automatiquement. Comment évaluer la force d'une ville ou d'une armée ? Que font les autres Warlords, où sont leurs troupes ? « En effet, répond Peter, le joueur ne voit que ses villes et ses troupes sur la carte



Les villages fortifiés se défendent.

un village. Il faut étudier la force de l'adversaire. Sont-ils nombreux ? Possèdent-ils des armes techniquement supérieures aux vôtres ? Sachez également que si vous attaquez une ville située sur un terrain surélevé, vos chances de surprendre l'ennemi sont nulles, car les citadins aperçoivent votre armée à temps et s'organisent aussitôt en défense. Vos villes vassales agissent de la même manière (dans le même cas de figure) sans que cela nécessite une intervention de votre



Le bout de la route.

de Marilas. Mais il y a un moyen de connaître, dans une certaine mesure, la force de l'ennemi. Il faut donner l'ordre à un capitaine de se transformer en espion. Ce dernier ira dans une région ennemie, élira domicile dans une ville et sera peut-être enrôlé dans une armée. Dès que le joueur place un espion quelque part, il voit sur sa carte les positions ennemies de la région ! » Que font les autres Warlords pendant que vous fourbissez vos armes ? La même chose que vous et ils attaquent (vous ou vos voisins) ! N'oublions pas qu'il s'agit de devenir le maître de Marilas. Chaque Warlord peut soit mener sa campagne en solitaire soit lier une alliance avec une région voisine ! Il vaut mieux établir de bonnes relations avec au moins un voisin, en offrant de la nourriture à une ville par exemple. Voilà, schématiquement, la partie interactive de *Warmonger*. L'ordinateur, en dehors de la prise en charge des Warlords non humains, gère un monde d'une complexité effarante ! Marilas vit au rythme des saisons (une saison dure une demi-heure) et les activités des habitants sont liées à ces changements de climat ! En automne, par exemple, les villageois, après avoir engrangé le blé, organisent des jeux ! Autre exemple : chaque Marilésien possède une maison (qu'il soit citadin, villageois, ou châtelain...) et un métier c'est-à-dire paysan, guerrier, pêcheur ou commerçant. Mieux encore, chaque individu connaît son nom et son adresse ! On se marie et on fait des enfants dans *Warmonger* et le fils (ou la fille) reprend les activités des parents à leur mort ! Pourquoi un tel luxe de détails ? « Ne parlons pas de luxe mais plutôt de réalisme ! Tout le monde a bien un nom et une résidence. J'ajoute que tous les éléments de ce type ont leur utilité dans le jeu, dit Peter. Les informations concernant chaque Marilésien seront accessibles au joueur : en cliquant sur un individu, le joueur connaîtra son nom et sa région d'origine ce qui permettra de déterminer si c'est un ennemi ou un allié. Un Warlord averti n'enrôlera pas trop d'hommes dans son armée. Son peuple pourra ainsi produire plus de nourriture et s'accroître en faisant des enfants ! Les jeux organisés par les villageois sont des occasions pour le joueur de lier de bonnes relations (et de se faire des alliés) avec eux ! Je le répète, tous les éléments du jeu sont utiles au joueur. »
Il nous faudrait encore des pages pour décrire *Warmonger* ! Disons pour terminer qu'un à quatre joueurs pourront guerroyer simultanément dans ce jeu (connection par la prise MIDI ou câble null-modem). Les informations communiquées ici sont à prendre avec réserves car le jeu peut subir des changements avant sa commercialisation. Sortie prévue à la fin août sur *ST, Amiga et PC*. Dany Boolauck.



Harangue dans la campagne.



Les paysages sont divers : ici, à l'orée du bois.

LOST PATROL

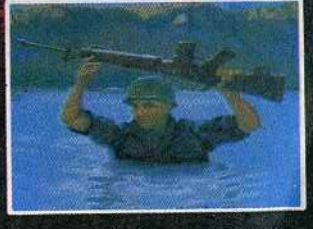
4 D'OR 90 de GENERATION 4
pour le Meilleur Graphisme
"Un événement graphique..."
GENERATION 4
"Les paysages de ce jeu d'action/aventure sont splendides avec des animations soignées"
JOYSTICK

NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE

ARRIVES CHEZ NOUS!!

Notre hélico s'est écrasé après avoir été touché... le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir ...ro et un détraqué dans notre groupe – il faut que je trouve qui il est avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!



AMIGA **ATARI ST**

ocean

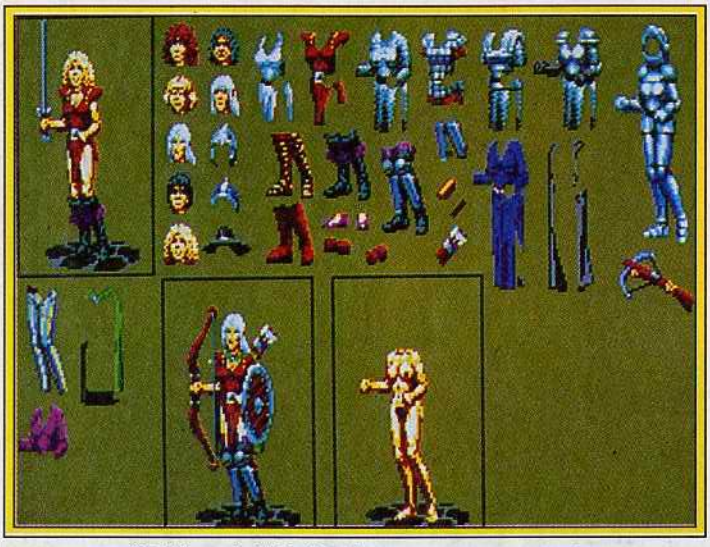
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

AD&D

Advanced Dungeon & Dragon est présenté par ses auteurs comme une avancée marquante dans le domaine du jeu de rôle. Grâce à une interface graphique évoluée, AD & D a l'ambition de jeter aux orties les produits équivalents.



Une galerie effrayante : les monstres ennemis.



Habillage de l'héroïne : heureux programmeurs !

La société allemande Rainbow Arts est surtout connue pour ses développements originaux commercialisés sous son propre label. L'autre activité de cette société, moins connue du public, concerne le développement pour le compte d'autres sociétés. Lors de ma visite chez Rainbow Arts, Teut Weinermann, responsable de développement, a accepté de lever le voile sur un de ces produits « clés en main ». Il s'agit d'une nouvelle série de jeux de rôle (une trilogie) qui vient s'ajouter aux titres commercialisés sous le label SSI/TSR. Le premier volet de cette saga, dont nous ne connaissons pas encore le titre, bénéficiera d'une approche totalement nouvelle en matière de réalisation d'un jeu de rôle. En effet, Teut (prononcez Toït) et son équipe, après avoir analysé les systèmes de jeu des précédents SSI/TSR, ont pensé qu'il valait mieux adopter un nouveau système afin de donner un « look » distinctif à cette trilogie.

Tout d'abord le jeu sera très visuel, donc entièrement en graphismes animés car c'est ce que le grand public affectionne. La représentation des personnages (ainsi que tous les autres éléments du jeu) seront fidèles aux principes de l'*AD&D* de TSR. D'ailleurs, il n'y a qu'à voir le luxe de détails apporté aux graphismes des personnages pour s'en rendre compte. Autrement dit, tout changement (y compris les blessures, la fatigue, etc.) dans l'apparence du personnage ainsi que tout habit et objet porté sera visible. « Les jeux de rôle sont, dans leur grande majorité, beaucoup trop statiques », explique Teut, « nous voulons éviter cela en plaçant des séquences cinématiques aux endroits importants du jeu, les points de passages obligés par exemple ». Douze séquences de ce type (où le joueur assiste passivement au déroulement des événements) seront intégrés dans le jeu et c'est un minimum.



Une séquence en perspective isométrique.

Il y a du nouveau également pour les combats. En sus des traditionnels combats rapprochés entre aventuriers et ennemis, le nouveau système de jeu autorisera des affrontements entre armées ! « C'est une grande première dans un jeu de rôle sur micro, affirme Teut, le scénario prévoit un siège, l'invasion d'un archipel suivi d'une bataille sur terrain ouvert ainsi que d'un combat naval ! »



Château féodal suspendu.



Statut du personnage.

Pour terminer avec le système de jeu, un mot sur la représentation à l'écran des intérieurs de donjons où la perspective isométrique sera utilisée (voir photo). Quant au scénario, il est très proche des véritables scénarios AD&D. Tout commence dans un château où les aventuriers sont les invités d'une belle châtelaine. C'est une région coupée du monde et encore un peu sauvage. Le château et le petit village de pêcheurs sont les seuls signes de civilisation. La ville la plus proche est à plusieurs jours de marche.

L'aventure démarre réellement quand le chef du village vient voir sa châtelaine pour lui faire part du nombre croissant de disparitions d'hommes. Nos aventuriers découvrent, après enquête, que les disparitions sont le fait de goblinoïdes... Stop, nous n'en dirons pas davantage ! Vous en saurez plus lors du test sur la version finale. Sortie prévue fin 1990 sur *PC, Amiga, ST* et *C 64*.

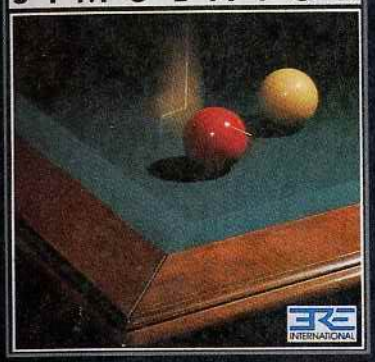
Dany Boolauck

CHERCHE PARTENAIRE disponible, patient et adapté à mon niveau pour parties passionnées. TEL

INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE

La COLLECTION CLASSIC d'INFOGRAMES répond aux plus fortes exigences en matière de simulation de jeu. Novice ou professionnel, découvrez enfin le partenaire idéal que vous recherchez !

BILLIARDS SIMULATOR



- visualisation 2D ou 3D
- score par boulier
- paramètrage des balles et des effets

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC et compatibles

BRIDGE SIMULATOR



- 8 conventions intégrées
- manuel complet d'apprentissage
- possibilité de travailler une partie

Disponible sur AMSTRAD CPC

DAMES SIMULATOR



- choix du niveau de jeu
- nombreuses ouvertures
- conseils tactiques

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC et compatibles, AMSTRAD CPC

BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989 Software Publisher Association

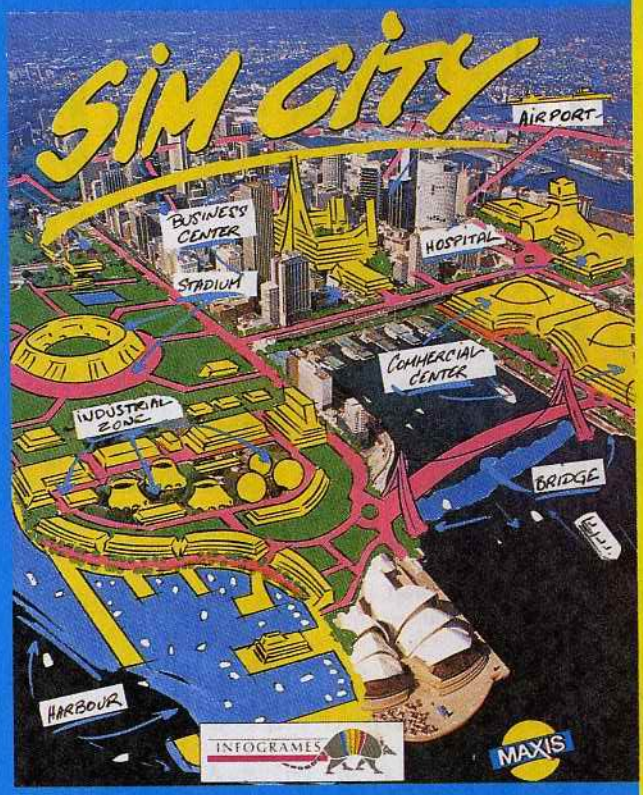
BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989 Software Publisher Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR Tilt Magazine

BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989 Video Games and Computer Entertainment

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989 S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990 European Computer Leisure



SIM CITY



Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde !
Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts..., à vous d'être grandiose et infaillible. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

- *Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST-STE, AMSTRAD et SPECTRUM*

INDISPENSABLE : **Terrain Editor,** complément du jeu Sim City, vous permettra de créer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes, selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

- *Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA*

INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE

Born in USA

Si vous avez un *PC*, réjouissez-vous. La société américaine Mindscape, soucieuse de satisfaire un marché où cette machine est prééminente, présente trois jeux d'un coup : *Skid Mark*, *4D Boxing* et *Bad Blood*. Heureux les petits Français délaissés qui vont bientôt en profiter !

En attendant la fantastique simulation de moto entrevue au PC Show, l'éditeur américain nous propose trois nouveaux programmes développés sur PC, ce qui n'est pas surprenant compte tenu du succès de cette machine outre-Atlantique.

Skid Mark est un programme qui s'inspire très largement du célèbre *Hard Drivin'*. Vous pilotez une puissante automobile sur un parcours des plus acrobatiques, qui est pratiquement identique à celui de *Hard Drivin'*, avec le pont, les virages inclinés et la boucle. Le graphisme n'est guère différent non plus, ainsi que l'animation 3 D surfaces pleines. Toutefois, on notera quelques innovations intéressantes : vous avez le choix entre plusieurs véhicules et vous disposez de plusieurs angles de vue, de l'extérieur de la voiture. On retrouve également l'option replay qui permet de revoir un accident. Mais le véritable point fort de ce programme repose sur la présence d'un éditeur de circuits, qui vous autorise à vous laisser aller à votre inspiration. Cette nouveauté est fort intéressante, car *Hard Drivin'* perdait beaucoup de son intérêt une fois que l'on connaissait parfaitement le parcours. Cet éditeur semble assez simple d'emploi et il devrait prolonger nettement la longévité de ce soft.

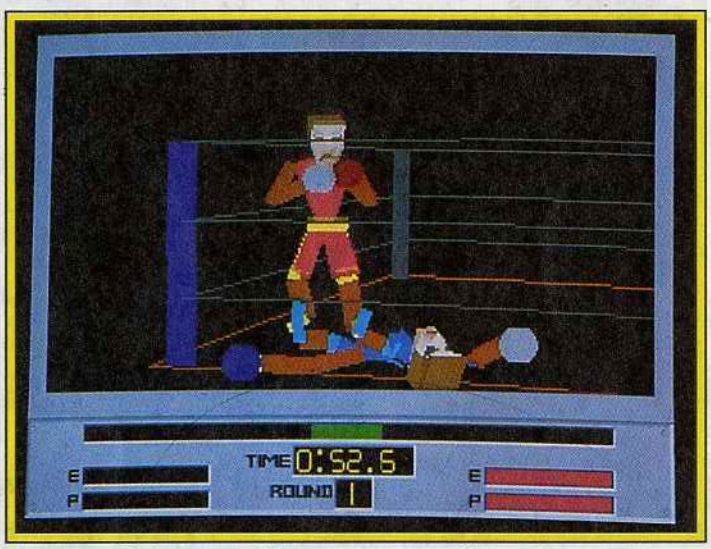
4 D Boxing est une simulation de boxe pas comme les autres, puisqu'elle est réalisée en 3 D surfaces pleines. L'utilisation de cette technique est assez surprenante dans ce type de programme, mais il faut reconnaître que l'animation des mouvements des boxeurs est nettement plus réaliste que tout ce qui s'est fait auparavant. C'est un véritable plaisir de voir des mouvements aussi coulés, mais bien sûr cela se produit au détriment du graphisme qui n'est guère flatteur. Nous n'avons pas pu juger de la jouabilité de ce programme dont nous n'avons vu qu'une démo mais, si elle est réussie, *4 D Boxing* devrait être un soft très intéressant.

Bad Blood, enfin, est un jeu d'aventures animées qui se déroule sur la Terre, ravagée par un conflit nucléaire. Dans ce monde d'après la bombe, la cohabitation est difficile entre les humains et les mutants. Votre mission est d'une importance capitale : vous devez tout faire pour éviter qu'un nouveau conflit sonne le glas de l'humanité. Vous contrôlez les actions de votre personnage grâce à un agréable système d'icônes et vous avez même la possibilité de dialoguer avec certains personnages. La réalisation est très soignée et on appréciera particulièrement la finesse du graphisme et la richesse des couleurs. Un programme très prometteur.

Alain Huyghues-Lacour



Skid Mark.



4D Boxing : meilleur en animation qu'en graphisme.


4D Boxing.



Skid Mark, un Hard Drivin' aux circuits infinis.



Bad Blood, une aventure post-nucléaire.


Bad Blood.

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA

FIRE & FORGET™ II™

LE CONVOI DE LA MORT

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... *Stop.* CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES ...*Stop.* Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE...*Fin de transmission.*



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

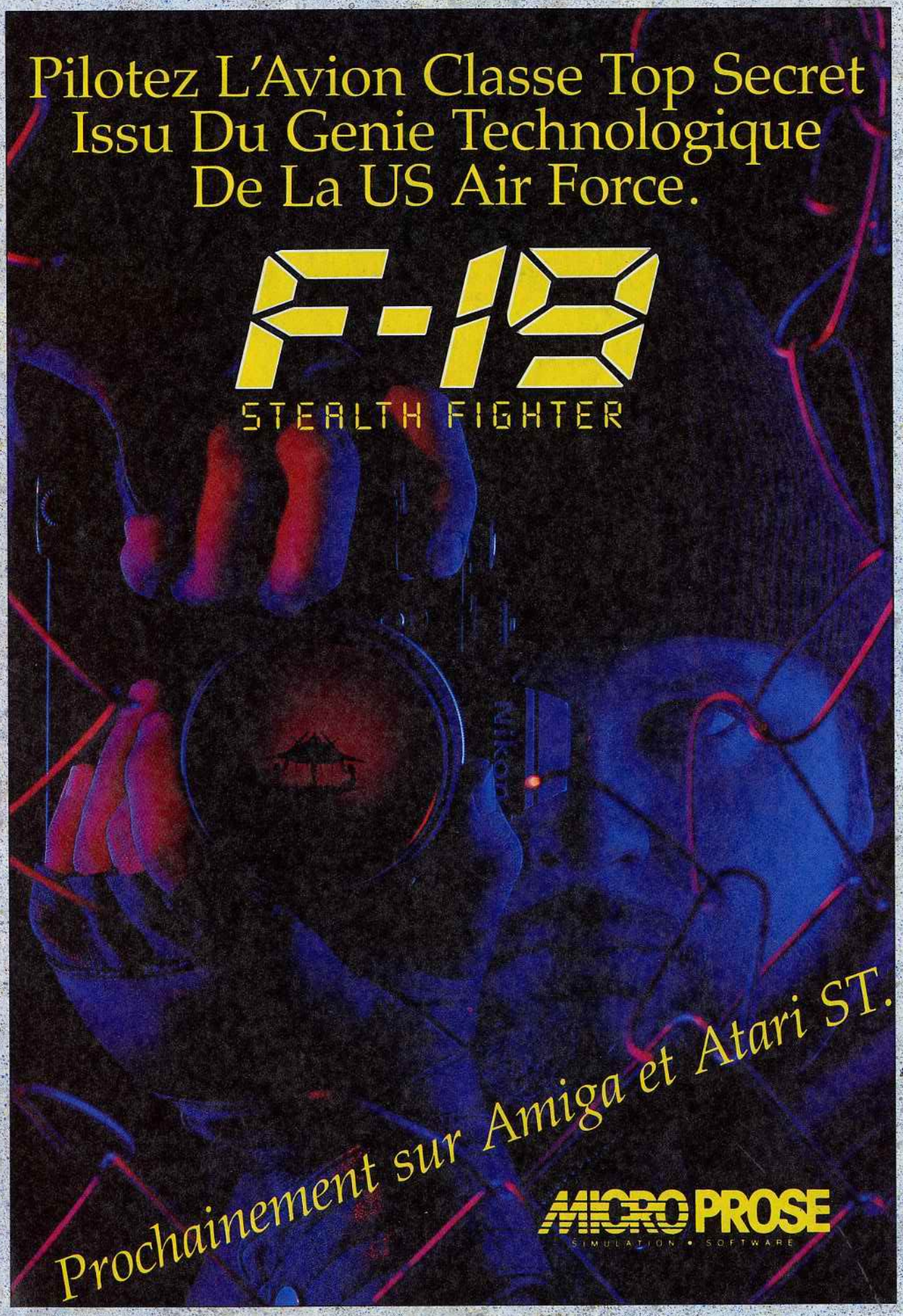
ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS

TITUS™
ARCADE

UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel : (1) 43 32 10 92


Pilotez L'Avion Classe Top Secret
Issu Du Genie Technologique
De La US Air Force.
F-19
STEALTH FIGHTER
Prochainement sur Amiga et Atari ST.
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

D'époustouflants graphismes en 3 D

F-19

STEALTH FIGHTER

PILOTEZ L'AVION CLASS TOP SECRET ISSU DU GENIE TECHNOLOGIQUE DE LA US AIR FORCE.





L'Armée de l'Air ne laisse filtrer aucune information sur lui mais MicroProse vous place aux commandes de cet avion de chasse unique, invisible au radar,

Tant pis si les radars ne voient rien car F19 Stealth Fighter est un régal pour les yeux. Ses graphismes sont si réalistes que vous ne pourrez vous empêcher de tendre la main pour toucher le ciel et le vrombissement d'autres avions qui vous dépassent, à quelques mètres de votre carlingue, vous fera parfois sursauter. Les changements de cap sont plus coulés que dans tous les avions que vous avez pu pitoter jusqu'à aujourd'hui et vous vous émerveillerez de la précision incroyable des cibles comme de celle du paysage qui défile en dessous de vous.

Voilà pour la présentation. Mais l'essentiel, direz-vous: les fonctionnalités? Là aussi nous avons fait le maximum: vous parcourrez quatre régions stratégiques du monde réel lors de missions au nombre quasi illimité. Vous apprendrez comment garder votre profil électromagnétique en deçà du seuil de détection des radars. Quelle ivresse et quelle puissance que l'invisibilité!

F19 Stealth Fighter: Disponible sur IBM PC, Tandy et compatibles. Compatible avec les protocoles graphiques VGA / MGCA, EGA, Tandy, CGA et Hercules. Possibilité d'implantation sur disque dur. Disponible sur supports disquettes 3 1/2" et 5 1/4".



fnac





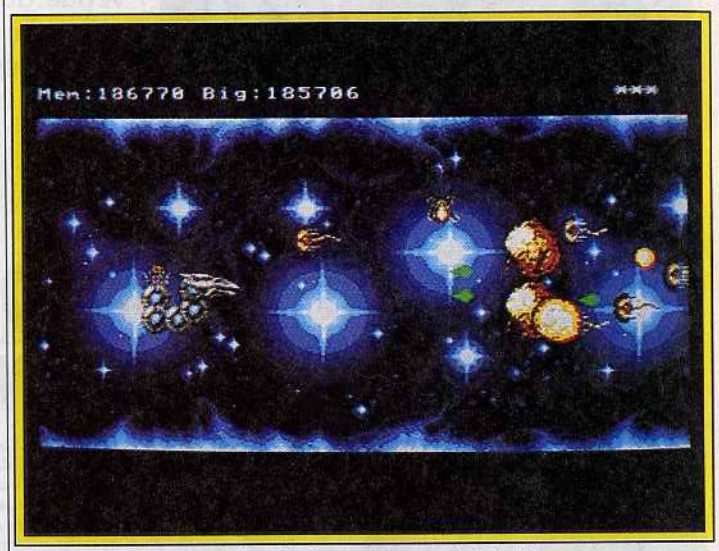
PROCHAINEMENT SUR AMIGA ET ATARI ST.

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Saint Dragon

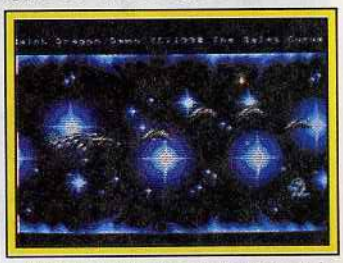
Rien à voir avec Donjons et Dragons ! Aux commandes d'un dragon vous vous heurtez à une horde de monstres. De l'action aérienne à gogo !



Une meute de mécréants s'oppose à Saint Dragon.



Un vaisseau lent à démolir.



Attention à la queue du dragon !

Déjà présent brièvement dans le précédent numéro, nous revenons brièvement sur *Saint Dragon* de Sales Curve (label Storm). Rappelons que cette adaptation d'arcade (label Ja-le-co) est programmée par l'équipe Random Access connue pour sa brillante adaptation de *Silkworm* sur *Amiga*. Le scénario de *Saint Dragon* est exactement l'inverse de la fameuse histoire de saint Georges.

Ce n'est plus le chevalier qui est le héros mais un vaisseau en forme de serpent-dragon. En outre, il ne s'agit pas de tuer un dragon mais de le sauver des griffes d'une armée de monstres. Le joueur contrôle donc ce vaisseau-serpent à travers les six niveaux du jeu dotés d'un scrolling horizontal. Votre puissance de tir peut, selon les bonus récupérés, devenir un sème-la-mort des plus dévastateurs !

Vous pouvez, par exemple, troquer vos projectiles standards contre des lasers, des boules de feu et des balles ricochantes.

La première difficulté de *Saint Dragon* réside dans la maîtrise des mouvements de votre vaisseau. En effet, les débutants se concentrent trop sur la tête du vaisseau-serpent et « oublient » que les ondulations du corps et la queue de ce dernier peuvent les exposer aux tirs de l'ennemi ! A noter que, bien utilisée, la queue constitue un excellent bouclier.

La toute dernière version jouable (sur *Amiga*) que nous avons reçue, nous a permis de vérifier (sans sons) la bonne fluidité de l'animation et la beauté des graphismes. *Saint Dragon* bénéficiera, nous assure-t-on, du même système d'appels lecteur que *Ninja Warriors*, c'est-à-dire du chargement des sprites sans interruption du jeu. Sortie prévue en septembre sur *Amiga, ST, CPC, Spectrum* et *C 64*.

Dany Boolauck



1

On vous a déjà fait le coup du jeu d'arcade à la maison, n'est-ce pas ? Evidemment, vous n'y croyez plus... Pourtant, tout droit venue du Japon, une nouvelle console fait vaciller les convictions des plus endurcis ! Elle est fabriquée par SNK et se nomme :



2



3

NEO GEO: la super console

Architecturée autour d'un 68 000 et d'un Z 80, la NEO GEO (1) offre des prestations étonnantes. Véritable machine d'arcade, elle dispose de capacités sonore, graphique mais aussi d'animation que même un Amiga ne peut offrir. Bien que fort coûteuse pour une console, elle sera sans doute une référence pour les mois à venir. Signalons que Magician World (2) et Nam 1975 (3 et 4) sont parmi les premiers jeux disponibles pour la NEO GEO et qu'ils font environ 46 Mo ! Etonnant, non ?



4

Amiga 500: passez au PC!

A l'image du *ST*, l'*Amiga* goûte aux joies de l'émulation hard. Dernier en date, le Power PC Board peut transformer un *500* en modeste *PC*.

C'est à l'occasion d'un voyage de presse organisé en Hollande par ses importateurs français qu'a été révélé à la presse micro le Power PC Board. Conçu et fabriqué par la firme néerlandaise KCS (les Commodoristes se souviennent certainement de la Power Cartridge), cette carte d'extension est à l'*Amiga 500* ce que PC Speed est à l'*Atari ST*. C'est-à-dire : un émulateur PC interne à la machine. Précisons dès maintenant que le Power PC Board est importé par Bus+ et Power Products. Son prix est d'environ 3 500 F TTC, MS DOS 4.01 compris.



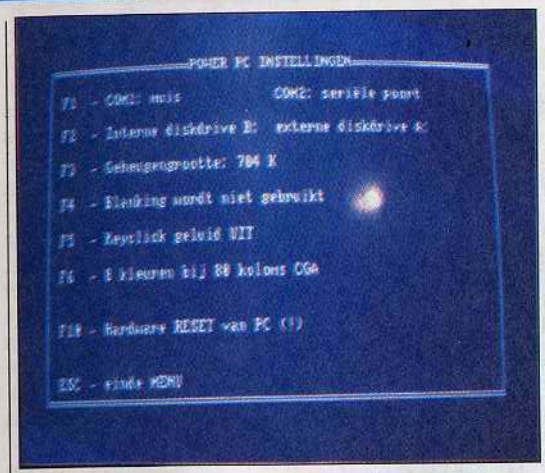
M. Dumas (à droite) et M. Watts (à gauche) en pleine discussion...



La Power PC Board sera livrée avec MS DOS 4.01 en version française.

UNE RÉALISATION SOIGNÉE

L'ensemble se présente sous forme de carte d'extension que l'on connecte sur le port extension mémoire situé sous l'*Amiga 500*. Contrairement à *PC* Speed, l'installation se révèle ici fort simple, la garantie de la machine reste de mise. Inutile de souligner que cela empêche la mise en place d'une véritable extension RAM afin de porter l'*Amiga* à 1 Mo ! Le Power PC Board dispose cependant de 1 Mo dont la moitié sert d'extension mémoire en mode *Amiga* ou de RAM Disk en mode PC... Judicieux n'est-ce pas ? L'étude de la carte montre qu'elle est architecturée autour d'un 8088 (cadencé à 7,14 MHz) et d'un circuit spécifiquement développé. Du reste, celui-ci a une histoire : son concepteur travaille au Brésil et la liaison avec les Pays-Bas a été effectuée par



Accessible à tout moment en mode PC, un logiciel permet de paramétrer la machine afin d'exploiter au mieux les capacités de la Power PC Board. Il offre en outre la possibilité d'effectuer un Reset.

modem. Toujours est-il que l'ensemble est fort compact et donne confiance au premier coup d'œil du fait d'une qualité de réalisation irréprochable.

UN LANCEMENT AISÉ

La mise en œuvre du mode *PC* s'avère très classique. Une disquette programme autoboot met en œuvre la carte, reste à charger le système d'exploitation. C'est tout ! On se retrouve alors dans le classique environnement PC. Les performances du système s'approchent de celles dun *PC* de base. Soulignons qu'outre le mode CGA, la Power PC Board propose le mode Hercules. Par la suite, la gestion des modes EGA voire VGA n'est pas exclue. En matière d'émulation ce serait une première ! Autre point important : le son. A ce niveau pas de problème particulier, compte tenu des performances limitées du *PC* en la matière. Côté mémoire de masse, il est important de souligner que la gestion de disque dur est impossible – que ce dernier soit en mode *PC* ou *Amiga*. En revanche, il est possible de connecter à la machine des lecteurs 3 pouces et demi ou cinq pouces un quart (respectivement 720 et 360 Ko) en sus de celui de l'*Amiga*. Bref, l'ensemble s'avère, bien que non dénué de défaut, assez convaincant. Et cela d'autant plus que la compatibilité semble correcte.

LE JEU ET LA CHANDELLE

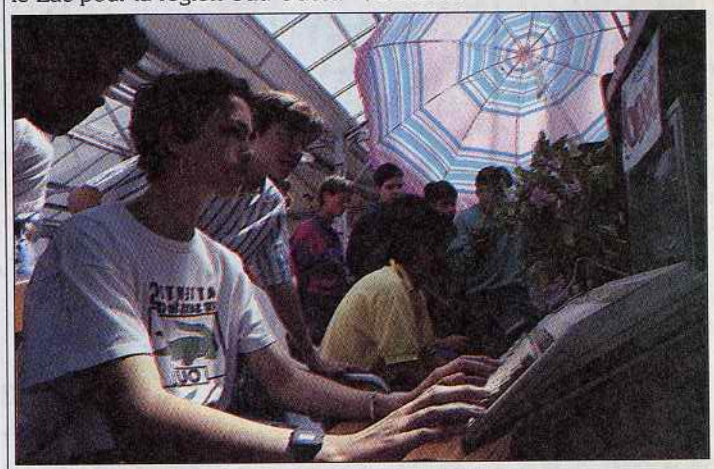
Seul produit de ce type présent actuellement sur le marché, Power PC Board offre la possibilité aux possesseurs d'*Amiga 500* de goûter aux joies de l'univers MS DOS. Toutefois, le prix de cette extension semble relativement élevé, ce qui limitera sans doute sa diffusion. Il est vrai qu'il ne faut pas perdre de vue que cette carte rend inutile l'achat d'une extension mémoire, mais tout de même : 3 500 F, c'est le prix d'un vrai *PC* ! Les acheteurs potentiels ne seront-ils pas tentés par une machine proprement dite ? L'avenir le dira...

Mathieu Brisou

Championnat européen de jeux vidéo : la tension monte

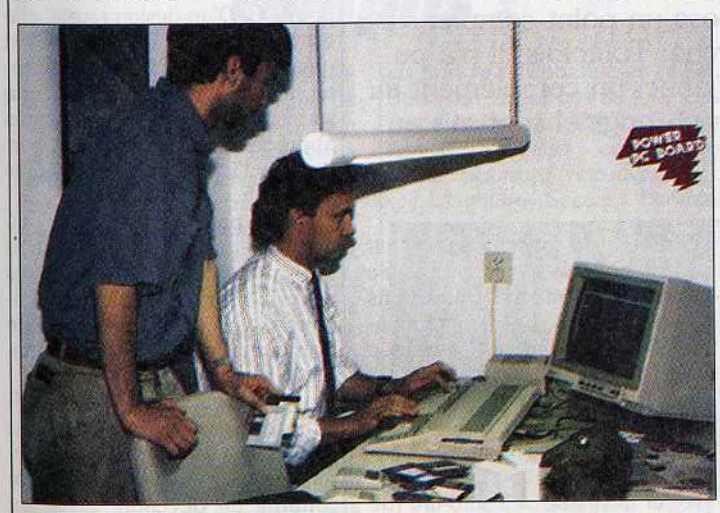
En enquêtant au rayon jardinage du magasin Auchan d'Avignon, l'envoyé spécial de *Tilt* tombe sur une véritable pépinière de champions.

La tension est encore montée d'un cran lors des finales régionales du championnat européen de jeux vidéo qui se sont déroulées le mercredi 9 mai dans quatre magasins Auchan : à Avignon pour la région Sud-Est, à Villeneuve d'Ascq pour la région Nord, à La Défense pour la région parisienne et à Bordeaux-le-Lac pour la région Sud-Ouest. 80 000 points le 4 avril à Fontenay-sous-Bois, a pulvérisé son propre record en atteignant 81 500 points ! L'entraînement en famille a du bon, puisque Alireza Sadeghin était arrivé en seconde position derrière Mohammad lors des épreuves éliminatoires, en obtenant 60 300 points le 21 mars à La Défense.

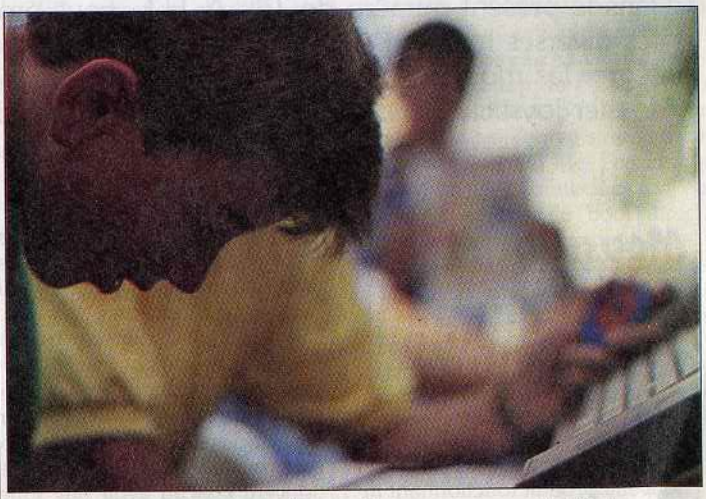


Lors de cette sélection, spectateurs et protagonistes se mêlent.

La distance n'avait pas découragé les participants qui se retrouvèrent nombreux pour disputer ces épreuves régionales. Contre toute attente, un seul record est tombé. Mohammad Sadeghin, qui avait déjà obtenu Les vingt gagnants, qui ont empoché au passage un chèque de 1 000 F, se retrouveront le 27 octobre sur le stand *Tilt* du Salon de la micro pour une épreuve autrement plus difficile : la finale nationale. Ils devront, cette



Deux responsables de KCS au chevet de leur PC Board...



Un futur gagnant en pleine action : encore un petit effort...

Liste des gagnants des éliminatoires du second European Videogames Championship

	Atari STE	Amiga 500	Amstrad 6128	Sega	Nintendo
Région Avignon Magasin Auchan Le Pontet	**Vespler G.** 38560 Garrie (79900 points)	**Fraiz D.** 13400 Aubagne (62590 points)	**Masson L.** 74000 Annecy (21900 points)	**Morgana S.** 06300 Nice (116 800 points)	**Torbisco A.** 66250 St-Laurent (42650 points)
Région Nord Magasin Auchan Villeneuve-d'Ascq	**Lasquellec L.** 62500 St-Omer (60 700 points)	**Smigielski A.** 59128 Haspres (52 990 points)	**Wan L.** 59210 Loos (23 300 points)	**Manier S.** 59153 Grand Fort Philippe (117 800 points)	**Bail D.** 59600 Maubeuge (55 850 points)
Région parisienne Magasin Auchan La Défense	**Sadeghin M.** 91300 Massy (81 500 points)	**Ronot P.** 45770 Saran (60 990 points)	**Leberre F.** 91070 Bondoufle (21 400 points)	**Donge L.** 95480 Pierrelaye (116 800 points)	**Mettra S.** 95040 Saint-Witz (59 400 points)
Région Bordeaux Magasin Auchan Bordeaux-le-Lac	**Barbot P.** 16250 Blanzac (19 600 points)	**Rebeyrotte J.-F.** 33310 Lomont (50 820 points)	**Blanco M.** 33400 Talence (17 800 points)	**Coton R.** 16000 Angoulême (18 000 points)	**Charensac C.** 16700 Ruffec (12 500 points)



Des joueurs sélectionnés à l'occasion des éliminatoires de l'European Championship, certains deviendront des champions. Lesquels ?

fois-ci, concourir successivement dans chacune des cinq catégories, sur des machines qu'ils connaissent moins. Le premier recevra 10 000 F, le second 5 000 F, le troisième 2 500 F, les quatrième et cinquième 1 250 F. Les autres ne repartiront quand même pas les mains vides : un bon d'achat de 500 F à faire valoir au rayon informatique des magasins Auchan finira par sécher leurs larmes.

Ces compétitions successives auront alors permis de dégager l'élite des joueurs français, qui devra ensuite se comparer à celle d'autres pays lors de la finale européenne. Mais là, c'est une autre histoire...

Jean-Philippe Delalande

Dossier joysticks complément...

Dans le présent numéro de *Tilt*, A.-H.L. vous propose un point complet sur les diverses manettes de jeux présentes sur le marché. Toutefois, il n'a pu intégrer les modèles présentés ci-dessous. Au menu donc, un complément au dossier joysticks où avancées technologiques et design original sont mis au service des amoureux des bâtons de joie.

Mousestick controler : interface-stick

Gravis, une société canadienne, spécialisée dans les joysticks, haut de gamme, propose un nouveau produit fonctionnant indifféremment sur *Atari ST* et *Amiga*. Il s'agit d'un joystick associé à une interface, le tout est destiné à faire office, à la fois, de souris et de manette.

L'interface se connecte sur la prise souris de la machine, le joystick à décodage optique fourni étant, lui, relié à l'interface. Il dispose d'une excellente prise en main, de trois boutons pouvant chacun avoir une fonction différente et d'un réglage de la dureté du manche selon huit positions. Il est ainsi possible d'obtenir un manche mou, sans auto-centrage. La programmation de l'interface est visualisée par l'écran LCD incorporé.

Grâce à cette programmation, il est possible d'attribuer une fonction différente pour chaque bouton (bouton droit ou gauche), de régler la vitesse de l'auto-fire (de 0,1 à 5 secondes), de définir le mode de déplacement du curseur (classique ou vectoriel) et bien d'autres choses. Malheureusement, on se perd un peu dans les sous-programmes et les modes d'appel. De plus un joystick, si perfectionné soit-il, a bien du mal à procurer la même aisance qu'une souris. Il ne reste en définitive, de vraiment utile, que la qualité de cette manette et la possibilité de réglage de l'auto-fire... Cela revient bien cher : le produit est en effet loin d'être donné. Une extension originale mais finalement bien peu pratique. (Prix : F.)

Jacques Harbonn

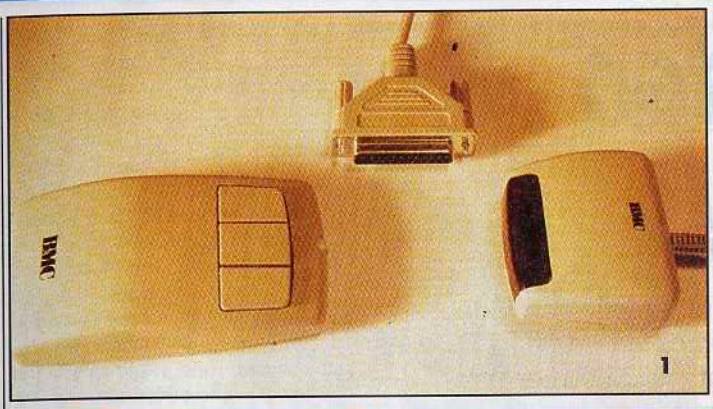
Souris et bâtons de joie

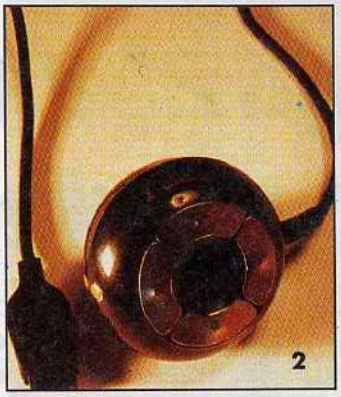
Innelec distribue désormais la souris Naksha, qui est compatible *ST* et *Amiga*. Elle est fournie avec deux câbles dont l'un s'adapte sur *ST*, l'autre sur *Amiga*. Les possesseurs des deux appareils peuvent ainsi passer la souris de l'un à l'autre en un instant. Cette souris présente l'avantage d'être très maniable et, surtout, les deux boutons sont particulièrement sensibles. Cette hyper-sensibilité est assez déconcertante dans un premier temps mais, une fois que l'on y est habitué, cette souris est autrement plus performante que celles qui équipent vos ordinateurs favoris. La Naksha sera commercialisée cet été. Le prix n'est pas encore connu.

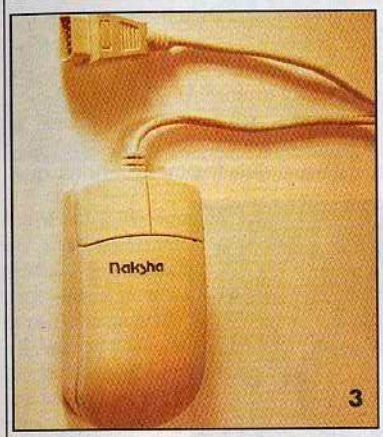
Autre nouveauté chez Innelec : la BMC, une souris à infrarouge pour *PC*. D'un design réussi, elle est très agréable d'emploi. C'est une excellente idée que d'adapter la technique infrarouge à une souris, et l'absence de fil est très appréciable. BMC sera commercialisée d'ici l'été à un peu moins de 500 F.

D'autre part, nous avons pu mettre la main sur deux joysticks de conception originale. Ces curiosités sont fabriquées et commercialisées aux USA ; aucune distribution en France n'est envisagée pour l'instant.

Le Winner UFO est un joystick infrarouge de norme Atari dont l'originalité repose sur la présence d'un nouveau système de contrôle de direction. En guise de manche, il y a une pastille qui









La Pilote de Logitech (1), une souris infrarouge pour PC et compatibles. Le Warp 1, une étonnante manette aux normes Atari. La souris Naksha (3), ergonomique et de bonne qualité. Le UFO Winner, un look moderniste et une transmission infrarouge (4).

bouge à l'intérieur d'un cercle. Vous posez le pouce sur cette pastille et vous la déplacez d'une légère pression du doigt. Le résultat est assez surprenant : on peut douter que ce type de manette soit promis à un bel avenir. Le Warp I est également un nouveau type de joystick de norme Atari.

Il s'agit d'une boule que l'on tient dans le creux de la main et qui est munie d'un petit bouton de tir situé vers l'avant. Sur la partie supérieure de la boule se trouvent quatre contacts disposés en cercle. Pour bouger dans une direction, il suffit d'effleurer le contact correspondant.

Ce joystick est particulièrement sensible et il est bien difficile de contrôler ses mouvements avec précision. Le principe est intéressant, mais il faudrait l'affiner pour qu'il devienne parfaitement fiable... Alain Huyghues-Lacour

Un drive confortable

Depuis l'avènement des PS/2 d'IBM, les lecteurs de disquette 3 pouces et demi au format 1,44 Mo sont devenus la norme. Même Apple s'y est mis avec son lecteur FDHD. Désormais, c'est au tour des *Atari ST* de l'adopter. Cette modification, en démonstration chez Scap, peut amener un plus grand confort d'utilisation à ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un disque dur, par exemple. Cet intéressant palliatif consiste à ajouter dans la machine un circuit électronique additionnel et à changer le lecteur de disquette du *ST*. Ensuite, l'on dispose de 1,44 Mo en direct ce qui permet, en outre, la récupération directe de fichiers venant des PS/2.

Nous n'avons pas eu l'occasion de tester plus avant cette extension et ne pouvons nous prononcer sur la compatibilité de ce système avec les diquettes normalement formatées pour *ST*. Toutefois, il ne devrait pas y avoir de problème avec les fichiers et programmes non protégés. Pour les autres, notamment pour les disquettes protégées physiquement par l'intermédiaire d'empreintes, la situation pourrait être moins rose...

Mathieu Brisou

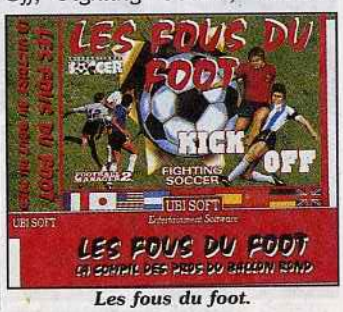
Biodata

Spécialisée dans l'importation et la distribution de produits professionnels, ALM a récemment introduit un réseau destiné plus particulièrement aux Ataristes. De type Ethernet, le Biodata propose l'utilisation d'un compatible *PC* comme serveur et permet l'utilisation de *PC* et *ST* en qualité de clients. Son disque dur permet ainsi l'enregistrement de données venant de l'ensemble des machines connectées (*ST* ou *PC*) et autorise le boot direct. Son prix reste cependant élevé : 6 000 F par poste installé, plus 12 000 F pour le serveur. Soulignons qu'une ouverture vers l'univers Macintosh est prévue à terme. Ce produit venu de RFA confirme la possibilité d'une évolution des *ST* et *Mega ST* hors de l'univers strictement ludique. Etonnant n'est-il pas ?

Mathieu Brisou

Convaincantes, les compils !

Pour bon nombre de possesseurs de micro-ordinateurs, la compilation est un bon moyen de se procurer des logiciels à moindre prix et ainsi de ne pas tomber dans les affres du piratage. Reste que, dans bien des cas, les compilations offrent des titres relativement anciens et de qualité parfois contestable. La « compil » est trop souvent, pour un éditeur, l'occasion de tirer quelque menue monnaie d'un « nanar » quelconque. L'option prise par Ubi Soft est différente. Cet éditeur lance en effet une gamme de douze compilations thématiques. La première sera en principe disponible en juillet. Son nom : Les Fous du foot. Les possesseurs de *CPC*, *ST* et *Amiga* amateurs de ballons ronds pourront retrouver *Kick Off*, *Fighting Soccer*, *Football Manager 2* et, pour les versions *CPC*, *Emlyn Hughes Soccer* pour moins de 250 F (*ST* et *Amiga*) voire moins de 200 F (*CPC*, cassettes et disquettes). Cette série sera totalement disponible à la rentrée. Au programme, soulignons notamment, Les Dieux du ciel (avec entre autres *Chuck Yeager*, *Strike Force Harrier*, *Ace* et *Ace 2*), Les Géants du sport (*Great Courts*, *Kick Off* et consort), Les Battants (*Rick Dangerous*, *Savage*, *Ikari Warriors*, etc.). En outre, cette collection existe sur divers supports. Les *CPC*, *ST*, *Amiga* sont les mieux servis mais les *PC* ne sont pas oubliés. Enfin, les *Thomson* sont les moins bien servis puisqu'une seule compilation existe pour ce type de machines.



Les fous du foot.

Mathieu Brisou

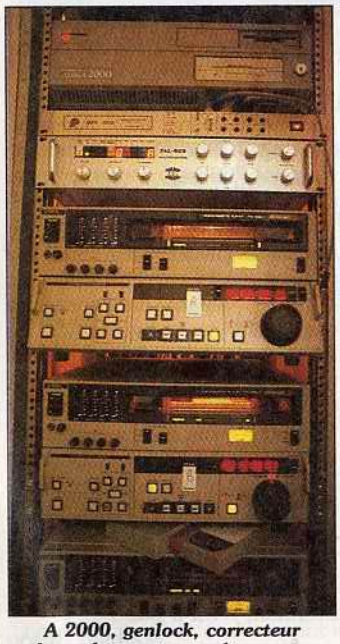
Amiga et vidéo ça monte !

On savait l'*Amiga* capable de performances exceptionnelles en vidéo. Une équipe de *Tilt* a pu visiter un studio de montage de TF1 où un *Amiga 2000* est utilisé professionnellement pour monter titres, sous-titres, présentations animées et émissions...

Le deuxième étage de l'immeuble de TF1, rue Cognacq-Jay, abrite un studio de montage vidéo unique en son genre à la télévision. Au beau milieu des magnétos, de l'éditeur de montage, d'une caméra, d'une batterie d'écrans de contrôle et d'un capharnaüm de cassettes vidéo, de micros, d'instruments mystérieux et de câbles divers, l'œil étonné du visiteur distingue nettement le clavier d'un *Amiga*. Même quand, par la suite, on apprend qu'il s'agit d'une machine bien trapue – un A 2000 avec carte 68030 à 25 MHz, 9 Mo de RAM et un disque dur de plus de 100 Mo –, on se demande ce que vient faire un ordinateur de ce type parmi des appareils professionnels sophistiqués. L'*Amiga* serait-il vraiment utilisable professionnellement ?

Le maître des lieux, Patrick Parrot, admet lui-même avoir mis du temps à convaincre ses pairs des capacités et de la fiabilité de la machine. Quand on travaille sur des matériels si coûteux qu'on n'ose pas évoquer leur prix, on peut en effet prendre un air soucieux en voyant un type s'amener avec un ordinateur bon marché (100 000 F, quand même, avec le genlock et un paquet impressionnant de logiciels) en affirmant que ce système va révolutionner le montage à la télévision.

Cela se passait il y a dix-huit mois. Retroussant ses manches, Patrick Parrot s'est attaché à prouver ses dires. Aujourd'hui, une bande vidéo spectaculaire, réalisée avec le concours d'un graphiste, Christophe Chalier, ne laisse plus planer aucun doute. Le studio de montage de Patrick Parrot, pièce 243, est devenu en quelque sorte un laboratoire expérimental où est mise en œuvre la micro-informatique appliquée au montage télévisuel.



A 2000, genlock, correcteur de couleurs et magnétoscopes.

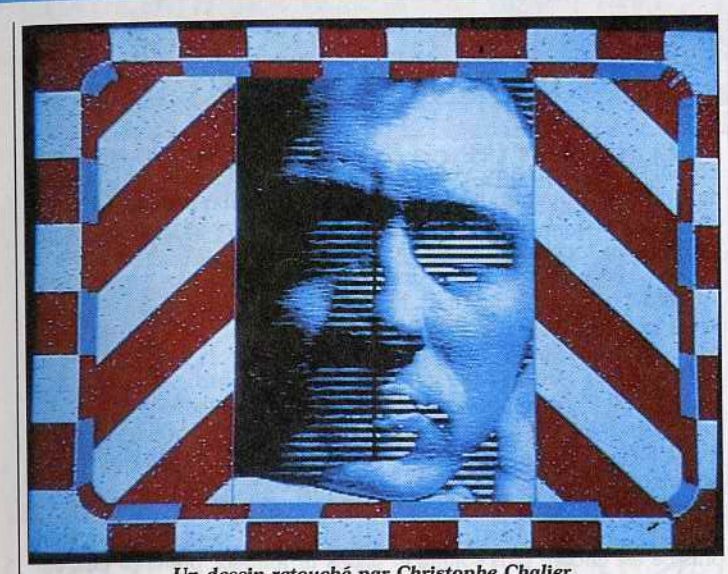
Pour comprendre tout l'intérêt du système, il faut savoir comment sont montées les émissions. Il y a, d'un côté, le montage tout simple, le « cut » dans le vocabulaire maison, qui consiste à mettre bout à bout des morceaux de bande avec deux magnétoscopes. De l'autre, il y a la régie, plus complexe, avec titrages, incrustations et effets spéciaux réalisés avec des outils coûteux, tels les paintbox ou les générateurs de caractères. Une journée de cut revient à 3 500 F, une journée de régie à 15 000 F ! Un studio de montage équipé avec un *Amiga* et quelques appareils complémentaires permet d'effectuer des travaux, disons intermédiaires, pour un coût quotidien de 5 000 F. Il est même possible d'exécuter des tâches impossibles pour une régie courante. Si les paintbox réalisent de superbes dessins, elles sont bien incapables de les animer. Il faut leur adjoindre un appareil complémentaire au prix réellement prohibitif et difficile à mettre en pratique. Ce qui explique que les incrustations que vous voyez au-dessus du présentateur du journal télévisé sont toujours des images fixes. L'*Amiga*, en revanche, ouvre des voies plus rentables dans le domaine de l'animation, notam-



Superposition d'une image animée créée avec Amiga sur une image vidéo : un bon scénario pour Senna à Rio.



Patrick Parrot dans son studio : un chef d'orchestre.



Un dessin retouché par Christophe Chalier.

ment 2D. L'*Amiga* est cependant un outil relativement modeste destiné à résoudre surtout des problèmes ponctuels. D'ailleurs, comme le précise Patrick Parrot, « il faut utiliser la machine pour ce qu'elle sait faire et ne pas singer les autres ». Une paintbox génère quand même des dessins de meilleure qualité qu'un *Amiga* !
Le principal défaut de l'*Amiga*, selon Christophe Chalier, c'est sa trop faible définition. Ainsi, pour que les animations soient acceptables, il faut nécessairement dessiner en basse résolution. A voir ses réalisations, cet inconvénient ne semble pourtant pas trop le handicaper ! Il n'empêche qu'il attend avec impatience l'arrivée annoncée d'une carte 16 millions de couleurs... et l'*Amiga 3000* !
Le principe de « n'utiliser l'*Amiga* que pour ce qu'il sait faire » entraîne un sous-emploi de la machine par rapport à ce qu'elle est capable de faire dans l'absolu. Le studio, par exemple, est déjà pourvu d'un éditeur de montage (un Ace 25 Ampex) avec carte de mélange intégrée, équipé d'un signal de découpe. Sous cette définition compliquée se cache un appareil capable d'incruster une image dans une autre. Les possibilités de l'*Amiga* en ce domaine (l'incrustation) sont donc purement et simplement ignorées, car le Ace 25 facilite les découpes et les superpositions d'animations.
Ce qui peut faire baver l'amigaïste passionné, c'est le nombre de logiciels que recèle le disque dur ; avec plus de 100 Mo, il y a de la place ! *Deluxe Paint*, bien sûr, mais aussi *Fantavision*, *Calligrapher*, *ProTitler* ou *Pro Video +*, pour n'en citer que quelques-uns. Il en contient même certains qui sont en cours de développement, tel *Wipe-Master*, nom de code pour un générateur de volets. Il s'agit de recouvrir une image par une autre qui vient se superposer à la première de façon progressive sous la forme d'un volet qui se ferme sur une fenêtre. Mais ce volet peut venir de n'importe quel côté, être double ou triple et plus ou moins rapide. Le fait de posséder tous les logiciels de dessin,



Titre réalisé grâce à l'Amiga avec chute de neige en arrière-plan.



d'animation, de titrage et de gestion vidéo ne tient pas à une passion exagérée pour les collections, mais à un désir de mieux faire : « On ramasse tout ce qui passe. Il y a toujours, dans un soft donné, une fonction marrante que ne possèdent pas les autres. » Cela pose juste de temps en temps quelques petits problèmes lorsque l'on passe d'une application à une autre. Mais ce n'est pas trop grave. Il suffit de sauvegarder, d'éteindre la machine et de recommencer !







Tous ces écrans de présentation sont animés. Dommage, ça ne se voit pas !

Une mention pour le logiciel *Calligrapher* qui, couplé avec un digitaliseur (Digiview) relié à une vieille caméra, permet de réaliser des titrages et peut remplacer un générateur de caractères qui, normalement, vaut dans les 250 000 F !

Tous ces logiciels, dont pas un seul n'est piraté, sont dus aux bons rapports entretenus avec Commodore et, surtout, avec la société Kimatec, LE spécialiste *Amiga* en matière de vidéo assistée par ordinateur. Patrick Parrot a bien de la chance. Son *Amiga* a même été trafiqué...

Avec un système de montage assisté par ordinateur, la machine dit au magnétoscope d'enregistrer lorsqu'il a terminé d'effectuer un calcul ou une opération quelconque sur une image. Grâce à une modification signée Kimatec, c'est ici l'inverse qui se produit : le magnétoscope dit à l'ordinateur de lui envoyer une image lorsqu'il a fini d'enregistrer. Quel est l'avantage de cette opération ? Sans entrer dans des détails techniques, disons qu'on y gagne du temps, tout simplement... Autrement dit : de l'argent !

Le dispositif du studio, articulé autour de l'*Amiga*, n'en est qu'au stade expérimental, même s'il permet à l'heure actuelle de réaliser sept heures de programmes dans l'année. Peut-être préfigure-t-il ce que seront les studios de montage du futur. Ne croyez pas cependant qu'il soit facile de devenir monteur dans un tel environnement. Il faut y consacrer du temps et de la passion.

Patrick Parrot en sait quelque chose, lui qui, après un an et demi de travail, considère qu'il a toujours quelque chose à apprendre. N'est-ce point là la marque du véritable professionnel ? Avis à ceux qui veulent tout, tout de suite, et sans effort !

J.-L.R. M.B. Juju

Kid's School

Rody et Mastico

Eh oui ! jeunes lecteurs, voilà un titre qui doit vous rappeler bien des souvenirs... A juste titre ! Ce logiciel, élu meilleur éducatif de l'année 1988 dans le cadre des Tilt d'or, revient à la une de notre rubrique. Nous retrouvons donc le jeune Rody, héros de cette aventure éducative, à la recherche de l'étoile multicolore. La trame demeure sensiblement la même mais certaines modifications ont été apportées dans cette version tournant sur *Amstrad CPC*. Tout d'abord, le graphisme est encore plus soigné et attrayant dans cette réédition qu'il ne l'était déjà auparavant. La synthèse vocale, quant à elle, ne présente pas de modifications majeures, étant déjà bien réalisée préalablement. Si la version *Amiga* ne se jouait qu'à la souris, sur la version *CPC* on peut désormais utiliser le joystick ou le clavier. Ces modifications apportent donc un petit plus à un programme déjà très bien conçu. Notre jeune héros, aidé de son fidèle robot, doit toujours accomplir sa mission et se retrouve pour ce faire dans des lieux divers. L'attention, le sens de l'observation et une certaine dose de précision sont requis pour pouvoir avancer dans l'histoire. Nous ne pouvions par conséquent pas passer à côté de cet événement et nous encourageons vivement les jeunes propriétaires d'*Amstrad CPC* à faire l'acquisition de cette excellente aventure éducative ! (Disquette Lankhor pour *Amstrad CPC*.)

Matière ____ *aventure éducative*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *18*
Prix ____ *C*

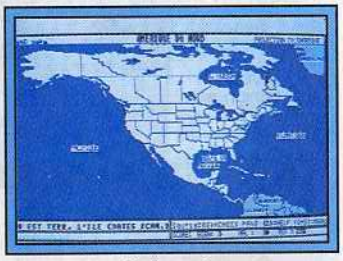
Géographie, votre atlas électronique

Les bases de données envahissent peu à peu les vitrines des revendeurs micro. Aussi pouvons-nous saluer la sortie de ce logiciel, la géographie n'étant pas la matière préférée des éditeurs. Ce nouvel atlas électronique propose deux sortes d'études. Dans un premier sous-menu, vous allez ouvrir différents « quiz », utiles pour contrôler vos connaissances géographiques de la planète. Cette rubrique offre trois choix de travail : « identifier les régions » qui permet d'obtenir des informations sur les pays choisis, « quiz pays » et « quiz capitales », rubriques qui posent un nombre illimité de questions du type « où est la Corse ? » ou « quelle est la capitale de la Finlande ? » que l'utilisateur pointe alors avec la souris.

La deuxième phase de travail quant à elle est un peu plus poussée. Il s'agit en fait d'une réelle base de données qui vous permettra de tout savoir sur l'âge des populations, les religions, la superficie, le taux de mortalité, le nombre de médecins par habi-



Rody et Mastico.



Codoroute.



Géographie.



Allemand primaire.

COCONUT



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

EXCLUSIF : les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41



MEGADRIVE
1890 F



GAME BOY
690 F



NEC PC ENGINE
1490 F



LYNX
1590 F

SEGA 16 BITS

CONS MEGADRIVE + 1 CART	1890	RAMBO 3	450
		SUPER LEAGUE FOOT	410
AIR DIVER	495	SUPER HIDLINE	450
ALEXX KIDD	450	SUPER HANG ON	450
ALTERED BEAST	399	SUPER MILIT. COMMANDER	450
AFTER BURNER	450	SPACE HARRIER 2	399
CURSE	450	SUPER MASTER GOLF	450
DARWIN 4081	499	SUPER SHINOBI	450
FORGOTTEN WORLD	450	SUPER HANG ON	450
GHOULS ANS GHOSTS	450	SUPER BASKETBALL	450
GOLDEN AXE	450	SOKO BAN	399
HERZOG 2	450	TETRIS	450
KOJUKO	450	THUNDERBLADE	450
KUJA 2	399	THUNDERFORCE 2	450
PHANTASY STAR	450	TATSUJIN	399
FINAL BLOW BOXING	450	VERMILION	450
LEYNOS	450	WORLD CUP SOCCER	450
NORTH KENCHIRO	450	ZOOM	399
NEW ZEALAND STORY	450		

ATARI 2600

NOUVEAUTES :		DIG DUG		MOON PATROL	120
ASTEROIDS	99	DOUBLE DRAGON		OFF THE WALL	160
COMMANDO	170	DOUBLE DUNK		PINBALL	110
CHESS	120	DRAGSTER	110	PHOENIX	140
DONKEY KONG	99	F14 TOMCAT	190	POLE POSITION	120
SPRINT MASTER	160	FIRE FIGHTER	110	ROAD RUNNER	160
SPACE SHUTTLE	130	FOOTBALL SOCCER	130	+ACAR LOCK	150
SUBTERRANEA	120	GHOSTBUSTERS	140	REALSPORT SOCCER	120
		GALAXIAN	120	REALSPORT TENNIS	120
BATTLE ZONE	120	GLACIER PATROL	110	RIVER RAID 2	179
BOXING	149	GRAND PRIX	125	SECRET QUEST	169
BEAMRIDER	125	HERO	140	SOLARIS	130
CIRCUS + PADDLE	120	ICE HOCKEY	125	STARGATE	140
CALIFORNIA GAMES	190	JUNGLE HUNT	120	STAR VOYAGER	149
CARNIVAL	110	KUNG FU MASTER	180	SUPER BREAKOUT	120
DARK CHAMBER	149	KEYSTONE CAPERS	125	VANGUARD	120
DEFENDEUR 2	160	MARIO BROS	149	VOLLEYBALL	120
DECATHLON	190	MEGAMANIA	110	WINTER GAMES	180
DESERT FALCON	169	MIDNIGHT MAGIC FLIPPER	120		
DEMON ATTACK	160	MISSILE COMMAND	120		

NEC-PC ENGINE

PC ENGINE CORE	1490	ARMED FORCE	399	SHINOBI	399
CD ROM UNIT CORE	3990	ATOMIC ROBOT KIDD	399	SIDE ARMS	399
NEC SUPER GAPHX	2490	BIG MAN WORLD	299	SON SON 2	399
BATTLE ACE GRAPHX	399	BLOODY WOLF	399	SPACE HARRIER	399
GRAND ZORK GRAPHX	399	CHASE HQ	399	STRANGE ZONE	399
PRO JOYSTICK	890	CYBER CORE	399	TAITO MOTOR BIKE	399
JOYPAD	349	DRAGON SPIRIT	399	TIGER ROAD	399
ADAPTATEUR 5J.	299	DUNGEON EXPLORER	399	VIGILANTE	395
ADAPTATEUR 2J	195	F1 PILOT	399	VOLLEYBALL	399
		FANTASY ZONE	399	WINNING SHOT	349
NOUVEAUTES :		FINAL LAP	399	WORLD COURT TENNIS	349
FORMATION FOOTBALL	349	GALAGA 88	295	WORLD STADIUM	399
BATMAN	399	GUNHED	399	CD ALTERED BEAST	499
BLUE BLINK	349	JAPAN WARRIOR	399	CD FINALZONE 2	449
BOMB	399	KING OF CASINO	349	CD GOLDEN AXE	449
CITY HUNTER	399	KNIGHT RIDER	399	CD RED ALERT	499
F1 CIRCUS	399	KUNG FU	295	CD SIDE ARMS	499
LODE RUNNER	399	MOTOR ROADER	345	CD WONDERBOY 3	499
NINJA SPIRIT	399	MR HELI	399		
OPERATION WOLF	399	NAXAT OPEN GOLF	399		
PRO WRESTLING	399	NEW ZEALAND STORY	399		
PSYCHO CHASER	349	NINJA WARRIOR	399		
RASTAN SAGA 2	349	PACLAND	399		
SPLATTER HOUSE	399	PC KID	399		
SUPER STAR SOLDIER	349	PRO BASKETBALL	399		
POWER DRIFT	399	ROCK ON	399		
XEVIOUS	349	R TYPE 2	399		

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749	CASINO GAMES	295	MONOPOLY	295
MASTERSYSTEM + PHASER	1049	CALIFORNIA GAMES	295	MIRACLE WARRIOR	395
SUPER SYSTEM		CYBORG HUNTER	285	MY HERO	285
PHASER + LUNETTES 3D	1399	CAPTAIN SILVER	295	NINJA	99
PHASER SEUL	269	CHOPLIFTER	285	OUT RUN	315
PHASER + 3 JEUX	359	DYNAMITE DUX	325	PSYCHO FOX	325
LUNETTES 3 D	309	DEAD EAGLE	295	PHANTASY STAR	395
		DOUBLE DRAGON	325	PENGUIN LAND	295
JEUX :		ENDURO RACER	99	POWER STRIKE	325
AMERICAN BASEBALL	295	FIG FIGTHER	195	PRO WERSLING	325
AMERICAN PRO FOOTBALL	295	FANTASY ZONE 3	265	QUARTET	325
ALTERED BEAST	295	FANTASY ZONE 2	295	RASTAN	285
AZTEC ADVENTURE	255	FANTASY ZONE	99	RAMPAGE	295
AFTER BURNER	325	GOLDEN AXE	325	R TYPE	325
ALLIEN SYNDROME	295	GHOSTBUSTERS	295	RESCUE & MISSION	325
ALEX KIDD	285	GALAXY FORCE	325	ROCKY	325
ALEX KIDD 2	295	GOLVELLIUS	325	SPELLCASTER	285
ALEX KIDD 3	285	GREAT GOLF	255	SCRAMBLE SPIRIT	255
ACTION FIGHTER	99	GREAT FOOTBALL	285	SHANGAI	285
ASTRO WARRIOR/PIT POT	285	GREAT BASKETBALL	255	SHINOBI	285
BASKETBALL NIGHTMARE	295	GREAT BASEBALL	285	SPY VS PSY	255
BOMBER RAID	295	GREAT VOLLEYBALL	285	SECRET COMAND	99
BANK PANIC	195	GLOBAL DEFENSE	99	SUPER TENNIS	195
BLACK BELT	28	GHOST HOUSE	195	SPACE HARRIER	295
		KENSEIDEN	295	TENNIS ACE	265
CLOUD MASTER	295	KUNG FU KIDD	265	TIME SOLDIERS	325
		LORD OF THE SWORD	325	THUNDERBLADE	
				TEDDY BOY	

TRANSBOT	99		
VIGILANTE	325		
WANTED	285		
WORLD SOCCER	285		
WORLD GRAND PRIX	99		
WONDERBOY	285		
WONDERBOY 2	295		
WONDERBOY 3	325		
Y'S	395		
ZILLION 2	285		
JEUX POUR PHASER :			
GANGSTER TOWN	285		
RAMBO 3	325		
SHOOTING GALLERY	285		
JEUX POUR LUNETTES 3D :			
BLADE EAGLE	315		
MAZE HUNTER	315		
MISSILE DEFENSE	315		
OUT RUN	315		
POSEIDON	315		
SPACE HARRIER	315		
ZAXXON	315		
JOYSTICKS SEGA			
SPEED KING SEGA	139		
CONTROL STICK	139		

NINTENDO

CONSOLE DE BASE :		GHOST'N'GOBLINS	325	RC PROAM	325
CONSOLE NINTENDO		GOONIES 2	345	RAD RACER	345
+ 2 MANETTES DE JEUX		GRADIUS	325	SECTION Z	345
+ CABLE PERITEL	690	GOLF	285	SOCCER	285
		ICARI WARRIOR	345	SLALOM	285
CONSOLE ACTION SET :		ICE HOCKEY	285	SUPER MARIO BROS	285
CONSOLE DE BASE		KID ICARUS	345	SUPER MARIO 2	385
+ PISTOLET ZAPPER		KUNG FU	285	TRACK AND FIELD	385
+ DUCK HUNT		LEGEND OF ZELDA	345	TIGER HELI	325
+ SUPER MARIO BROS	990	LIFE FORCE	385	TROJAN	325
		METAL GEAR	345	TOP GUN	345
PISTOLET ZAPPER	340	MEGA MAN	345	TENNIS	285
ROBOT	440	METROID	345	URBAN CHAMPION	285
		MACH RIDER	345	VOLLEYBALL	285
ALPHA MISSION	325	PUNCH OUT	345	WIZZARD & WARRIOR	345
COBRA TRIANGLE	345	PINBALL	285	WRESTLEMANIA	325
CASTLE VANIA	345	POPEYE	345	XEVIOUS	345
DONKEY KONG CLASSICS	285	PRO WRESTLING	325		285
DOUBLE DRIBBLE	345	ROBO WARRIOR	325	**JEUX PISTOLET ZAPPER :**	185
EXCITEBIKE	325	RUSH' N ATTACK	325	DUCK HUNT	325
GALAGA	345			GUMSHOE	345
GUN SMOKE	345			HOGAN'S ALLEY	345

TO THE EARTH	325		
WILD GUNMAN	325		
JEUX ROBOT :			
GYROMITE	345		
STACK UP	345		
JOYSTICKS			
SPEEDKING NINTENDO	165		
MAX	295		
NES ADVANTAGE	395		
NOUVEAUTES :			
AIRWOLF	345		
DRAGON BALL	345		
FIGHTING GOLF	345		
RYGAR	345		
SALOMON'S KEY	345		
SIMON'S QUEST	345		
ZELDA 2	385		

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

a adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tél _____

carte bleue CB

Date d'expiration __ / __

Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F

* TOTAL à payer :

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

tant, et j'en passe et non des moindres ! Toutes ces informations vous permettent une étude comparative entre les pays, élément assez original de ce programme. Si les représentations graphiques des cartes sont sans prétention, la maniabilité souris est, en revanche, irréprochable. En outre, les auteurs annoncent que la remise à jour des données de ce logiciel sera très bien suivie pour garantir une remise à jour de votre fichier.
Un bon investissement pour ceux qui en ont réellement l'utilité. (Disquette ASDE / Ubi Soft pour *Atari ST*.)

Matière ____ *géographie*
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ *14*
Prix ____ *n.c.*

Collection Codoroute

Si l'on considère que, quelle que soit la matière, tout est en fait une question d'apprentissage, on ne s'étonnera pas de trouver un tel logiciel dans notre rubrique ! Et plutôt que de mettre le prix du logiciel dans deux heures de projection auto-école, les inscrits au permis voiture vont pouvoir s'essayer ici à deux genres d'épreuves. Pour ce qui concerne le circuit, votre voiture circule sur deux types de routes : nationales et autoroutes. La scène est suivie en vue aérienne et l'utilisateur doit ralentir et stopper quand cela est nécessaire. De plus, l'ordinateur ouvre parfois des écrans intermédiaires pour poser une question plus précise du style : « Quelle voiture doit passer en premier dans ce carrefour ? »
C'est également ce type de questions présentées sous forme de diaporama de l'examen du code que l'on retrouve dans le second logiciel intitulé Tests n° 1. L'ordinateur propose plusieurs séries de quarante questions données dans un ordre aléatoire. Dans ce cas, vous pouvez choisir votre rythme de temps de réponse (lent, rapide) ou vous mettre dans le même cadre de travail que celui de l'examen réel. A la fin de chaque série, on vous donne un récapitulatif de votre nombre de fautes.
La correction des épreuves est efficace, et l'ordinateur donne à chaque erreur des explications claires et précises. Ajoutez à cela une très bonne réalisation graphique, et ces deux softs qui vont à l'essentiel constituent un très bon outil pour les futurs conducteurs. (Disquette Franklin Partners pour *Atari ST*.)

Matière ____ *code de la route*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *17*
Prix ____ *B chaque soft*

Allemand primaire

Nous avons eu l'occasion de parler de programmes de langue destinés aux élèves de primaire (voir *Tilt* n° 76 de mars 90) et voilà que Micro C réitère avec un logiciel d'allemand. Cette fois-ci la langue de Goethe est à l'honneur, mais comme il n'est pas question dans l'immédiat d'enseigner cette langue à l'école primaire, nous pouvons considérer que ce programme est susceptible de concerner des débutants tout public désirant s'initier à l'allemand.
Si la démarche est bonne, on peut cependant déplorer que *Allemand-Primaire* soit la copie quasi conforme de son « homologue » anglais. La construction en est identique, et l'on retrouve les mêmes rubriques tel le dictionnaire livrant quelques mots de vocabulaire, toujours aussi succincts, dans le domaine des couleurs, des nombres, des animaux, des vêtements et du corps. Même mode d'interrogation pour vérifier l'acquisition des termes étudiés, avec possibilité de prendre connaissance de la traduction et de la prononciation.
Il est à signaler en outre que les lettres spécifiques de la langue allemande peuvent être reproduites avec les symboles existant sur le clavier azerty, ce qui est un élément positif surtout lorsqu'il s'agit de compléter les phrases avec les mots appris. Mais la même critique reste à adresser à ce programme où toute la dimension grammaticale n'est pas prise en considération, et on ne peut décidément pas en faire abstraction pour l'apprentissage de quelque langue que ce soit ! (Disquette Micro C pour *Atari ST*, compatible *PC*, *Amstrad CPC*.)

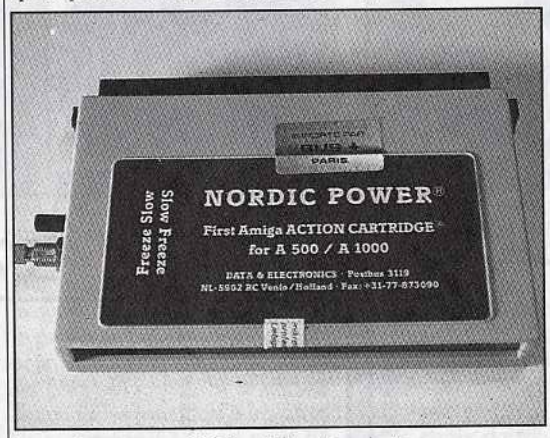
Matière ____ *allemand*
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ *12*
Prix ____ *C*

Brigitte Soudakoff

Nordic Power : venue du froid

Le nom de Nordic Power évoquera certainement quelques souvenirs émus aux ex-Commodoristes. Il est vrai que cette cartouche pour *Amiga* venue du nord de l'Europe comporte quelques points communs avec son homologue sur *C 64*... Elle dispose de fonctionnalités comparables, technologie décennie 1990 en plus, bien entendu. Compatible avec les modèles *1000*, *500*, et *2000* de la gamme de machines 16 / 32 bits de Commodore, elle offre de précieux outils tant pour le joueur que pour le bidouilleur, confirmé ou à la petite semaine.
Premier point : elle permet de paramétrer la vitesse de déroulement d'un programme. Mais, ne concluez pas trop vite ! Comme l'indique Jean-Bernard Dumas, responsable de Bus + – société importatrice de la Nordic Power –, « cette carte n'est pas un freezer ! ». Nous ne pouvons que confirmer cette affirmation puisque la Nordic Power ne fabrique pas de glaçons mais possède l'étrange faculté de geler les jeux... Ainsi, vous pouvez stopper le déroulement des logiciels afin, par exemple, d'effectuer une hard copie écran. Dans le même ordre d'idées, elle facilite la récupération de musiques ou bruitages digitalisés. Elle permet aussi de formater et gérer des fichiers sur un ou deux lecteurs de disquettes, amène diverses fonctions de manipulations de fichiers, dispose d'un *reset* destructif ou non. Son prix relativement élevé (légèrement inférieur à 900 F) fera réfléchir l'acheteur potentiel. C'est pourquoi nous lui recommandons, avant de se décider, d'attendre la publication dans nos colonnes d'un test plus complet...

Mathieu Brisou



La cartouche Nordic Power aura-t-elle autant de succès sur Amiga que la Power Cartridge sur C64 ?

Les jeux Amiga sur Megadrive Sega ?

La nouvelle a éclaté comme une bombe : une firme japonaise vient de mettre au point un appareil permettant de transférer les programmes *Amiga* sur des cartouches vierges à destination de la *Megadrive Sega*. L'appareil coûte 1 500 F et les cartouches vierges 150 F. C'est notre confrère britannique *Computer and Video Games* (CVG pour les intimes) qui a été le premier à publier ce scoop, avec deux photos de cet appareil à l'appui. L'information traversa le Channel et, dès le numéro de mai, *Joystick* la publiait en reprenant une photo de CVG. *Micronews* se faisait également l'écho de ce scoop extraordinaire. Seulement voilà, il s'agissait d'un superbe poisson d'avril que les journalistes anglais avaient brillamment monté. Cette machine n'a jamais existé et les photos ont été fabriquées de toute pièce.
Ils ne manquent pas d'humour outre-Manche, alors qu'en France les traditions foutent le camp : voilà que l'on fait les poissons d'avril en mai.

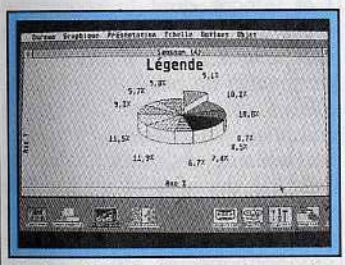
Alain Huyghues-Lacour

Atari ST calculs et comptes

S'il est une chose que les ordinateurs savent parfaitement faire, ce sont bien les calculs. Or, les machines familiales ne disposent généralement que d'un nombre fort limité de logiciels adaptés à cette tâche. Tel n'est pas le cas des *Atari ST* comme le prouve la venue d'un nouveau tableur et d'une gestion bancaire.

Becker Calc : la bosse des maths

Becker Calc est le nouveau tableur de Micro-Applications. Il tourne sur tout *Atari ST* disposant d'au moins un Mo de RAM et sur écran monochrome ou couleur. Notez que l'impression graphique passe par GDOS. D'autre part, l'installation sur



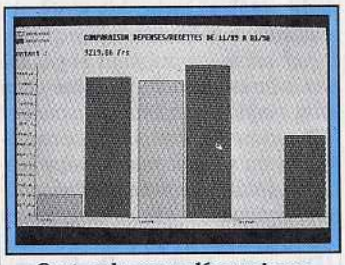
Becker Calc facilite la présentation de données.

disque dur s'effectue très simplement. Ce point est du reste suffisamment problématique pour que nous citions ce logiciel en exemple... *Becker Calc* est capable de traiter simultanément six feuilles de calcul d'une taille maximale de 16 000 colonnes par 1 000 lignes. Il travaille sous un format propre mais peut charger des données provenant de Lotus 1.2.3. ou Multiplan. Le programme fonctionne bien évidemment à la souris et certaines procédures sont doublées au clavier. L'étendue des fonctions proposées est impressionnante (plus de cent !). Elle couvrent les mathématiques financières (en escalier, linéaires ou dégressives), logiques, arithmétiques, trigonométriques, etc. Les fonctions de bloc autorisent, outre le classique couper-copier-coller, la recherche, le tri... *Becker Calc* dispose du calcul automatique par itération et des liens dynamiques entre les feuilles. Les macrocommandes offrent plus de 70 fonctions imbriquables, avec en particulier des instructions conditionnelles et de gestion de bloc. Le module de représentation graphique est tout à fait performant avec des représentations en bâtons, manhattans, lignes, camemberts, surfaces, en deux ou trois dimensions. Les options de légendage sont tout aussi riches (quatre styles, trois corps) et le programme met à jour de lui-même les graphismes en cas de modification de la feuille de calcul. Cette richesse est toutefois altérée par quelques bugs au sein de certaines fonctions, en particulier de l'aide en ligne. Fort heureusement ces derniers devraient être corrigés au moment où vous lirez cet article et restent quand même occasionnels. Le manuel, riche de plus de 400 pages, est excellent. Il guide pas à pas dans l'apprentissage de *Becker Calc* et propose même des exercices à la fin de chaque chapitre. Il contient en outre toutes les informations indispensables à une utilisation pointue (disquettes Micro-Applications pour *Atari ST* 1 Mo ; prix : F) Jacques Harbonn

Gestpack, le livre de comptes

Deux programmes composent ce pack dédié à la gestion bancaire sur *Atari ST*. Tous deux fonctionnent sur moniteur monochrome ou couleur et sur toute configuration *ST*. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème, les programmes n'étant pas protégés. *GestComptes* gère votre ou vos comptes bancaires. Vous devez, dans un premier temps, indiquer le solde et définir les codes des mouvements (remise chèque, virement, carte bleue, etc.) et des affectations (salaires, loyer, nourriture...). Trente codes sont disponibles pour chacune de ces rubriques, ce qui est amplement suffisant en pratique courante. L'entrée des opérations s'effectue de manière très simple : les codes des mouvements et affectations sont rappelés sur la fenêtre de saisie. Il est possible d'associer une note explicative à chaque opération. La visualisation de votre livre de comptes s'effectue sous forme d'un tableau. Différents filtres peuvent y être appliqués : date, pointage des fiches, montant, observations, type de mouvement ou d'affectation.

Lorsque vous recevrez votre relevé bancaire, il suffira de pointer les opérations passées en banque. Votre solde pointé vous



Gestpack : pour découvrir ses découverts...

permettra de vérifier immédiatement la conformité de votre compte par rapport à la banque. Enfin, sauf erreur de saisie (oublie, mauvaise valeur, etc.) bien sûr ! Votre solde réel vous informe du montant de votre compte une fois toutes les opérations enregistrées en banque. *GestComptes* offre aussi trois types de représentation graphique : camembert, histogrammes et courbes. *GestBord* est dédié à l'édition de bordereaux de remise de chèques. Il permet en outre de visualiser tous les chèques remis en banque en les filtrant éventuellement. Les deux programmes sont interfacés et se transmettent donc des données. Un excellent pack, utile et très simple d'emploi (disquette Log-Acces, *Atari ST* ; prix : E). Jacques Harbonn

MICROMANIA

TOP 15
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	OPERATION STEALTH Delphine Cinématique (ST, Amiga)	NEW
2	SHADOW WARRIORS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
3	ITALY 90 US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	3
4	F29 RETALIATOR Ocean (Atari ST, Amiga, PC)	1
5	IVANHOE Ocean (Atari ST, Amiga)	2
6	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
7	DRAGON'S BREATH Palace (Atari ST, Amiga)	6
8	E-MOTION US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	4
9	RAINBOW ISLANDS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	7
10	IMPOSSAMOLE Gremlin (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
11	CRACKDOWN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
12	BLACK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	8
13	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	14
14	ULTIMATE GOLF Gremlin (Atari ST, Amiga, PC)	10
15	MIDWINTER Microprose (ST, Amiga, PC)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	DYNASTY WARS US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)
3	INTERNATIONAL 3D TENNIS Palace (Amstrad, ST, Amiga)
4	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
5	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Amstrad, ST, Amiga) Compilation

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

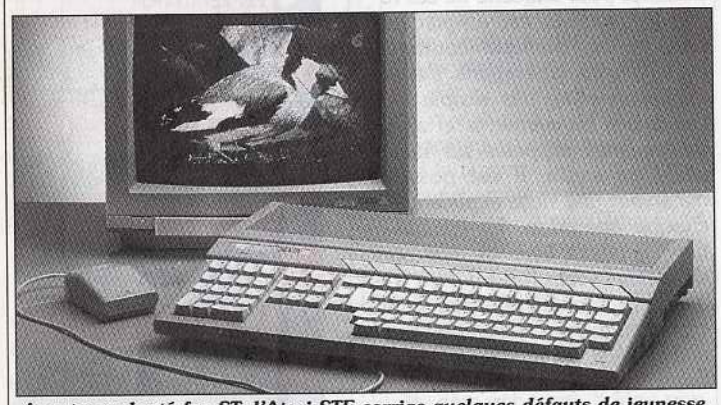
MICROMANIA A PARIS
FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
et 4, Pass. de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

Atari STE

A sa sortie, l'*Atari STE* souffrait de quelques défauts de « jeunesse ». Qu'en est-il actuellement ? Eh bien, quasiment tous ont disparu, le bug qui empêchait la sauvegarde du bureau en moyenne résolution, comme l'invalidation du lecteur interne lors du branchement d'un second lecteur ou la surchauffe en cas d'extension à 4 Mo. En revanche, il reste un défaut commun aux anciens *ST* : le GEM se plante si l'on appuie sur le bouton de tir au boot. Attention, donc, avec les joysticks dotés d'un auto-fire. En ce qui concerne les programmes, tous les nouveaux softs sont maintenant compatibles *STE* et certains utilisent les nouvelles capacités de celui-ci : Dali, Spack, Miximage ou Space Ace par exemple.

Jacques Harbonn



Ayant supplanté feu ST, l'Atari STE corrige quelques défauts de jeunesse. En sera-t-il réellement plus attractif face à l'Amiga 500 ?

Graal Xper

Comme son nom le laisse présager, ce logiciel est un générateur de système expert. Un système expert est un programme capable d'analyser des faits pour en tirer une conclusion en suivant un ensemble de règles de déduction. Le moteur d'inférence (le cœur du système de déduction) est d'ordre 1. C'est-à-dire que les règles utilisées pour aboutir à un résultat – une déduction – acceptent les variables. Il fonctionne en chaînage avant (il tire des conclusions au lieu de vérifier des hypothèses) et est capable de faire appel à des routines externes au système expert. Enfin, il peut mettre en œuvre des raisonnements non monotones (remise en cause de déductions préalables). Le langage de programmation dispose de quelques commandes simples et explicites du type SI... ET... ALORS. L'éditeur est d'un niveau correct, mais ne fonctionne malheureusement pas sous GEM mais à la mode des PC dont le programme a été adapté. La notice en français vous initie en douceur à l'intelligence artificielle et au fonctionnement du langage dédié. Bien que ne pouvant rivaliser avec les systèmes expert professionnels, *Graal Xper* est assez puissant et pourra vous être de quelque utilité pour vous initier au domaine souvent méconnu de l'intelligence artificielle ou pour certaines applications (établissement d'arbres généalogiques, de classement botanique ou animalier, etc.). (Disquette Editions Profil pour *Atari ST*. Prix : F).

Jacques Harbonn

Le nouveau Supercharger est arrivé

Emulateur PC pour *Atari ST*, Supercharger évolue. Nous avons eu l'occasion de voir fonctionner une nouvelle version du logiciel d'exploitation de ce système. La principale amélioration concerne l'accès au mode PC et le retour, en cours de travail, en mode ST sous GEM, par exemple. Le lancement de l'application s'effectue désormais par l'intermédiaire du menu « accessoires de bureaux ». Une fois installé, celui-ci permet par appui sur trois touches de revenir en mode ST sans pour autant que les données gérées par Supercharger soient altérées ou le déroulement de l'application Ms Dos interrompu. A terme, ce système devrait en outre permettre d'imprimer, en mode PC, un fichier à destination du mode ST... Le problème d'intégrité des données que nous évoquions en conclusion de notre dossier émulateur (voir *Tilt* n° 78) semble donc ici résolu. Cela devrait pleinement satisfaire les habitués du transfert de fichiers Dos sous ST...

Autre nouvelle concernant Supercharger : la version *Amiga*. Il semble que celle-ci pose divers problèmes de développement. ALM, l'importateur français, n'annonce plus de date de sortie et semble relativement pessimiste quant à l'avenir de ce produit. En effet, Power PC Board risque d'occuper l'intéressante niche de l'émulateur PC hard sur *Amiga 500*... Mais, n'oublions



Supercharger pour ST.

pas que Supercharger Amiga serait lui compatible avec l'ensemble de la gamme *Amiga* (du *1 000* au *3 000*), contrairement à son concurrent néerlandais. Argument choc ! En matière d'informatique tout va très vite et il faut savoir rester prudent. Autrement dit, Supercharger Amiga n'est pas encore passé à la trappe et conserve sur le papier un véritable potentiel ! N'est-ce pas, Bernard ? Mathieu Brisou

Blitz basic

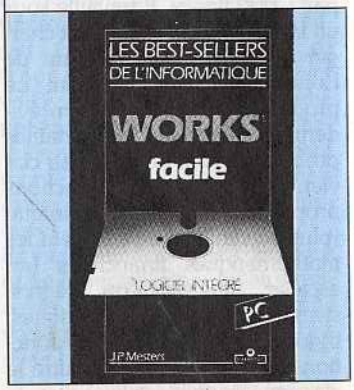
Contrairement à la gamme *ST*, les *Amiga* ne disposent pas de langage de programmation faisant référence. Le GFA basic 3.0 a bien tenté de conquérir cette position mais n'y est pas aussi bien parvenu que dans le monde Atari. Alors ? La fin de cet état de fait pourrait bien venir de RFA... Développé par Black Box Software et distribué par M.A.S.T, Blitz basic est un langage dont la fiche technique est des plus alléchantes. Compilé, il dispose de fonctions spécifiques pour le Blitter, le Copper, la partie sonore de la machine. Capable de contrôler les divers modes de résolution, il offre diverses facilités pour l'exploitation d'éléments graphiques tels scrollings, fenêtres, souris et compagnie. Serait-ce donc la solution miracle qu'attendaient tous les Amiga-fans ? C'est possible, mais avant de se prononcer nettement reste à évaluer ce produit.

Mathieu Brisou

Livres et Micros

Works facile sur PC

Il est coutume de dire que *Works* est le logiciel à tout faire sur *PC*. Cet intégré dont la réputation n'est plus à faire, regroupe en une unique application les fonctionnalités de plusieurs logiciels. *Works* est constitué de quatre modules : un traitement de texte, un tableur, un gestionnaire de base de données et un module de communication. Bien que pourvu d'une grande cohérence ergonomique et de passages transparents des données entre les différents modules, *Works* peut être source de certaines tracasseries pour un utilisateur néophyte. En abordant en détail, avec un bon nombre d'illustrations, les fonctions que recèlent chacun des modules, cet ouvrage, avec ses 416 pages, est donc d'une aide réelle. Une sec-



tion du livre s'avère particulièrement pratique, celle concernant les problèmes qui peuvent survenir lors des processus de communication. Autre aspect pertinent, les différentes subtilités attachées à l'intégration entre les différents modules. Vous apprenez ainsi à récupérer des données dans le tableur, puis à les intégrer dans un document type issu du traitement de texte. Les possibilités de publipostage, la création d'étiquettes sont elles aussi explorées. *Works* trouve donc là un complément indispensable d'utilisation. (Works facile sur PC par J-P Mesters, éditions Marabout). Eric Caberia

Jeux graphiques en GFA Basic (Tome 1)

Rares sont les jeux qui ne nécessitent pas l'utilisation de graphismes. Cet ouvrage vous propose donc une série de programmes graphiques allant du taquin au jeu de méli-mélo en passant par les tours de Hanoï. Les programmes sont présentés sous forme de listings clairs et largement commentés. Les techniques graphiques mises en œuvre sont abordées avec simplicité (utilisation de l'instruction Get qui permet la capture d'écran). L'ouvrage s'avère donc d'une réelle utilité pour les néophytes en GFA qui tiennent à intégrer des graphismes dans leurs programmes. Il est dommage cependant que l'ouvrage n'approfondisse pas davantage en emmenant l'utilisateur dans des domaines aussi complexes que les graphismes animés. Les programmeurs confirmés en GFA n'y trouveront donc rien de nouveau. Néanmoins, la modicité de son prix ne peut que renforcer son intérêt pour les néophytes du GFA, versions 2 et 3 (par Franck-Olivier Lelaidier, éditions PSI, collection Micromeno, prix : 49 F). Eric Caberia

La bible Turbo Pascal versions 5.0 et 5.5

Si vous avez décidé d'avoir une approche professionnelle de la programmation en Turbo Pascal, ce livre peut vous être d'une inestimable aide. Abordant avec le plus de clarté possible les arcanes de la programmation système, il explore les caractéristiques des registres du processeur, des registres de données et des possibilités de segmentation de la mémoire. La gestion des fenêtres, leurs déplacements, leurs recouvrements sont agrémentés d'exemples qui peuvent être intégrés dans vos futurs programmes. D'autre part, si vous disposez de plus de 640 Ko, des techniques de gestion de la mémoire étendue vous sont fournies (EMS au standard LIM). Des sujets aussi pointus que la programmation multitâche sont explicités et accompagnés d'exemples. Pour finir, la programmation orientée objets (dernier cri de la programmation) est exploré par le biais de la gestion d'un dialogue SAA. A noter que chacun des exemples donnés pour illustrer chaque thème est fourni sur disquettes



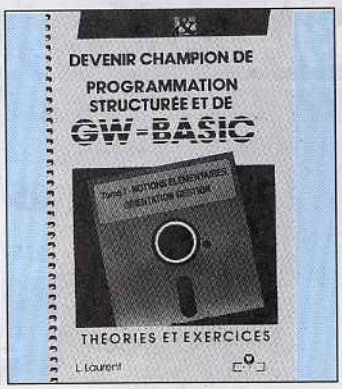
avec le livre (plus de 700 Ko de programmes). Avec 822 pages, *La bible de Turbo Pascal* a toutes les chances de devenir un compagnon indispensable de développement (par Michael Tischer, éditions Micro-application. Prix : 330 F sans disquettes, 440 F avec disquettes.) E.C.

Le Maître du jeu sur Atari

Notre rubrique SOS Aventure en est témoin, vous êtes très nombreux à disposer de jeux magnifiques, mais à vous retrouver bloqués entre deux tableaux. Ce livre, en vous apportant des trucs et astuces pour survivre dans les hostiles univers électroniques, peut vous amener à mieux rentabiliser vos jeux (si vous ne parvenez vraiment plus à progresser par des moyens classiques). Vies infinies, astuces de jeu, plans, *cheap mode* de toutes sortes, les jeux deviennent manipulables à volonté. Ce sont plus de quarante programmes qui bénéficient des faveurs du livre, parmi les plus connus, on note : *Afterburner, Xenon II, Super Hang-on, Voyager, Populous, le Manoir de Mortevielle*. Malgré le réel intérêt de l'ouvrage, on peut cependant regretter qu'il coûte aussi cher (par Patrick Brunet, éditions BCM, prix : 125 F). Eric Caberia

Devenir champion de programmation structurée et de GW-Basic (Tome 1)

Quoi qu'on en dise, le Basic demeure le moyen le plus aisé de s'initier à la programmation et même de développer des applications sérieuses. Cela nécessite cependant une certaine rigueur lors du développement d'un programme, on parle alors de programmation structurée. Ce livre se propose donc de vous prendre par la main, en entamant un apprentissage très progressif des principales structures de programmation par l'intermédiaire de l'initiation du GW-Basic. Faisant preuve d'un réel souci pédagogique, l'ouvrage s'attache à présenter d'abord des notions telles que l'exécution d'un programme, la représentation des données dans l'ordinateur, le langage basic, le système d'exploitation et son utilisation. Puis entrant dans le vif du sujet, une large partie de l'ouvrage est réservée à la démarche logique mise en œuvre lors de la programmation. Le processus d'élaboration du programme, la génération des algorithmes sont traités avec clarté et illustrés d'exemples. Le livre n'en reste pas qu'à ces notions de base, puisque les répétitions de tests,



les structures de contrôle (While, Wend, If not) sont explorés. Il en va de même de l'utilisation des fonctions trigonométriques au sein des programmes. Le principal attrait de ce livre, outre son exhaustivité, tient à la présence d'exercices accompagnés de solutions au terme de chaque chapitre. Un excellent moyen d'initiation (par L. Laurent, éditions Marabout). Eric Caberia

Des B.D.

Elektra – suite –, tome IV : où Daredevil, alias Matt Murdock, fait des cauchemars... Daredevil : « Pif, paf, pouf, où sont passés mes somnifères ? » Pendant ce temps-là, Elektra repose en paix (en latin dans le texte : *requiescat in pace*) dans un cimetière bien ordinaire... Allons donc, il n'en est rien ! Et Daredevil de foncer dans ce lieu paisible, puis de poser son oreille de concierge sur le cœur de la belle Ninja. Et voilà-t'y pas que les guerriers de La Main noire veulent lui piquer sa chérie. « Non mais sans blaque », éructe le prince charmant, qui leur fout la pâtée avec l'aide d'une nouvelle copine androgyne et très sexy. Finalement, on retrouve notre héros accroché à la paroi montagneuse de la sagesse, au sommet de laquelle trône devinez qui ? Damned, Elektra, bien sûr ! Son sexe en feu va-t-il le manger tout cru ? Trêve de balivernes : passons à un sujet plus austère !

J'ai nommé la bistouquette à Urbain. Urbain est un drôle de p'tit gars doté d'un membre vigoureux à géométrie variable, bien utile pour mesurer le point à la pétanque, par exemple. En tout cas, il se balade à poil par monts et par vaux, la biroute en bandoulière. Bref, elle est très disponible pour toutes sortes de chatouillis. Suggestions à retenir pour amuser en société : l'entourer d'une guirlande au moment de Noël, en user comme tuteur pour les géraniums, comme périscope pour la plongée sous-marine, etc. Somme toute, pas facile de raconter les facéties d'Urbain le Terrible, le mieux est encore de vous précipiter à la librairie du coin pour acquérir ce merveilleux album rigolo et bandant ! (*Elektra Saga*, t. IV, par Frank Miller et Klaus Janson. *La Bite à Urbain*, par Tronchet aux éditions Delcourt.)

Jean-Pierre Steun

Profitez dès cet été de la baisse de prix sur les jeux portables !



La console ATARI LYNX + 4 jeux
Surf, BMX, Skate Board, Footba
~~1790 F~~ **1490**

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

Les Jeux disponibles

Electrocop (Arcade)	275 F
Gates Of Zendacon (Shoot'em up)	275 F
Chip Challenge	275 F
Blue Lightening	275 F

et d'autres titres géniaux à venir cet été !

Gauntlet, Rampage, Klax, Vindicators, Xenophobe, Slime World, Zarford Mercery, Red Baron, 3D Barrage, Road Blasters, Tounament Cyberball, Ninja Garden, Checkered Flag...

La Console Gameboy 990 F
+ 1 jeu au choix : Tetris, Batman...
+ Les écouteurs stéréo
+ Le cable vidéo Link permettant de relier 2 Gameboys entre eux

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES

Super Marioland	~~295 F~~ 175 F
Alley Way	~~295 F~~ 175 F
Solar Striker	~~295 F~~ 175 F
Kwirk	~~295 F~~ 175 F
Tetris	~~295 F~~ 175 F

La Gameboy de Nintendo, une Qualité de Jeu Incomparable !
790 F
(Inclus : Les écouteurs stéréo)



Des nouveautés démentes pour cet été !

Batman	245 F	Alien	245 F	Pachiko Time	245 F	Sokoban	245 F
Hyper Load Runner	245 F	Asmik World	245 F	Penguin Land	245 F	Space Invaders	245 F
Mickey Mouse	245 F	Base Ball Kids	245 F	Penguin Mars	245 F	Trump Boy	245 F
Northstar Ken	245 F	Blodia	245 F	Puzzle Boy	245 F	Warriors	245 F
Pinball	245 F	Chess	245 F	Puzzle Road	245 F	Flipull	245 F
Tennis	245 F	Flappy Special	245 F	Q Billion	245 F	Kwirk	245 F
Tetris	245 F	Kokomun Snake	245 F	Qix	245 F	Master Karateka	245 F
Volleyball	245 F	Mah Jong	245 F	Quartz	245 F	Motor Cross	245 F
Golf	245 F	Navy Blue	245 F	Rateby Special	245 F	Revenge Of Gator	245 F
Castle Vania	245 F	Nemesis	245 F	Shogi	245 F	World Bowling	245 F
Red Alimer Ghost N	245 F	Othello	245 F	Soccerboy	245 F		

Plus de nombreux titres à venir en import Téléphoner au 93.42.57.12 pour connaître la disponibilité exacte.

LES NOUVEAUTES DE L'ETE CHEZ MICROMANIA

2 COMPILATIONS GEANTES Sur Amstrad Cassette et disquette, Atari ST, Amiga

LES AVENTURIERS
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Vigilante
+ Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 2
+ Ghostbusters 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

Des Hits Fabuleux !
Shadow Warriors
Secret Defense
Dynasty Wars
Tie Break
Adidas Champion Chip Soccer
Rotox...

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h!

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. pour Atari ST, Amiga, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA. PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Atari ST, Amiga, Sega, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, PC Engine. Ouvert 7 jours/7 jusqu'à 22 h.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

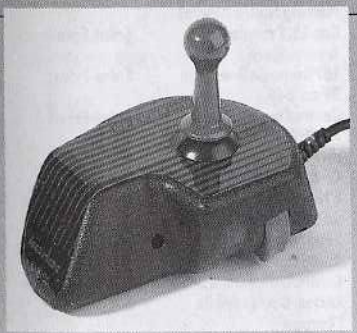
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

PROMOTIONS "SPECIAL ETE"

MANETTE SPEEDKING 99 F



AMSTRAD

CABAL	59/99 F
OPER. THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	ND/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
LES BEST DE US GOLD	99/149 F
EPYX ACTION	ND/99 F
LA COMPIL OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

AMIGA

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
LES NUMEROS 1	149 F

10 DISQUETTES 3 1/2 DF DD GARANTIE A VIE 99 F



MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

10 DISQUETTES AMSTRAD 195 F

ATARI ST

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
SPACE HARRIER 2	99 F
SEVEN GATES OF JAMBALA	99 F
STARBLAZE	99 F

GRAND CONCOURS – LES RESULTATS

ASSISTEZ A LA FINALE DE LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL A ROME ET GAGNEZ DE NOMBREUX AUTRES LOTS

Dans le cadre du lancement de la fantastique simulation de football ITALY 1990, vous avez eu la possibilité de participer gratuitement à un fabuleux concours.
La compétition s'est déroulée durant le mois de mai dans tous les points de vente Auchan (sauf Vélizy 2) et Boulanger (voir liste ci-dessous).
ITALY 1990 est disponible sur Amstrad 464/6128, Atari ST/STE, Amiga et compatibles PC.
C'est unon seulement la meilleure simulation de football jamais réalisée mais aussi un produit événement. Il permet à tous de vivre des maintenant toute la passion qui règne autour du plus grand événement sportif de l'année.

ITALY 1990

LA COUPE DU MONDE COMMENCE DES AUJOURD'HUI!



TILT

U.S. GOLD

BOULANGER

Auchan

LES PRIX

Super 1er Prix: 1 semaine à Rome du 2 Juillet au 9 Juillet pour 2 personnes incluant avion, hotel et tickets pour la Finale de la Coupe du Monde – le 8 Juillet au Stade Olympique de Rome.
Pour chaque Point de vente Auchan et Boulanger –
1er Prix: 1 ballon de football "Italy 1990"
2ème Prix: 1 T-SHIRT "ITALY 1990"
3ème au 5ième Prix: 1 JEU US GOLD

LES GAGNANTS

Après tirage au sort par huissier, près de 400 gagnants sont récompensés parmi des milliers de participants. Si vous faites partie des nombreux gagnants, vous serez prévenus par courrier ou par un affichage de votre nom dans le point de vente AUCHAN ou BOULANGER; où vous avez participé. Votre cadeau y est déjà disponible.
Le gagnant du super 1er prix s'apprête d'ores et déjà à vivre une fabuleuse aventure: 1 semaine à Rome pour la Finale de la Coupe du Monde.
Il s'agit de: **Gérard Manière**

AUCHAN

69800	Zac du Champ du Pont	Lyon St Priest
69200	Avenue Gabriel Péri	Vaulx En Velin
91240	Chemin Départemental 19	Bretigny Sur Orge
44570	RN 471	Trignac
72650	RN 138	La Chapelle St Aubin
74330	Zi de la Mandallaz Epagny	La Balme de Sillingy
24430	Marsac Sur L'Isle	Lieu dit "La Cropte"
62400	Centre Cial La Rotonde Rue du Dr Dhenin	Béthune
42000	Rue Alexandre Pourcel Centre II	Saint Etienne
59223	Boulevard d'Halluin	Roncq
59320	Centre Cial Les Géants RN 352	Haubourdin
59115	Rue Pierre Catteau	Leers
62200	RN 42	Boulogne St Martin
59140	RN 45	Anzin
62950	RN 43	Noyelles Godault
76620	Zac du Mont Gaillard	Le Havre
94120	Avenue du Marechal Foch	Fontenay Sous Bois
59720	Départementale 121	Louvroil
59760	RN 40	Grande Synthe
45140	Rue de la Mouchetière	Saint Jean de la Ruelle
84130	Zac du St Tronquet	Le Pontet
78730	Départementale 161	Plaisir Les Clayes
78200	Chemin Départemental 110	Mantes La Jolie
45160	Avenue de Verdun	Olivet
66028	RN 9 Mas Galte	Perpignan
67200	Centre Cial Haute Pierre	Strasbourg
77240	RN 5 Centre Cial Boissenart	Cesson
59650	Centre Cial Triolo	Villeneuve D'Ascq
13500	Zac de Canto Perdrix	Martigues
06340	Centre Cial de la Trinité	La Trinité Victor
59161	2 Rue Jean Jaures	Escaudoeuvres
13400	Route de Gemenos	Aubagne
59300	2 Place du Gal Hormes	Valenciennes
33000	Quartier de l'Hotel de Ville	Bordeaux
33000	Quartier du Lac	Bordeaux
92800	Centre Cial Les Quatre Temps	Puteaux
16400	RN 10	Angoulème
42390	Montravel	Villars
95003	Centre Cial des Trois Fontaines	Cergy
44800	Route de Vannes	Saint Herblain
44800	Route de Clisson La Plee	Vertoux

BOULANGER

59280	Rue Albert De Mun	Armentières
62400	Z.A.C. La Rotonde Rue du Docteur Dhenin	Béthune
62100	Rue Paul Bert	Calais
59400	20, rue Alsace-Lorraine 37, rue du Général de Gaulle	Cambrai
59500	359 boulevard de Liège 384, rue Morel	Douai
59760	Centre Commercial AUCHAN RN 40	Dunkerque/ Grande-Synthe
59320	Centre Commercial ENCLOS LES GEANTS	Englos
59115	90, rue Pierre Catteau	Leers
62880	Centre Commercial LENS	62880
59000	253/265 rue Léon Gambetta	Lille
59370	1 rue Voltaire	Mons En Baroeul
62950	Centre Commercial AUCHAN RN 43	Noyelles-Godault
59410	Z.A.C. AUCHAN	Petite Foret
59223	Centre Commercial Boulevard d'Halluin	Roncq
59100	55, Grande Rue	Roubaix
59350	77, rue du Général Leclerc	Saint-André
62200	Centre Commercial de l'Inqueterie	Saint-Martin Boulogne
59650	Centre Commercial V2 1, boulevard de Valmy	Villeneuve D'Ascq
93606	Centre Commercial PARINOR Le Haut de Galy	Aulnay-Sous-Bois
77240	Centre Commercial BOISSENART RN 5	Cesson
94120	Centre Commercial VAL DE FONTENAY Avenue du Marechal Joffre	Fontenay-Sous-Bois
78370	Centre Commercial AUCHAN C.D. 161	Plaisir
73000	Centre Commercial CHAMNORD	Chambéry
63000	Place Gailleni Quartier des Salins	Clermont-Ferrand
38130	Espace COMBOIRE, Route Route de Sisteron	Echirolles
69760	Route Nationale 6, Le Puy d'Or	Limonest
69000	318/320 Cours Lafayette	Lyon
42300	42 rue Roger Salengro Parking Halles Diderot	Roanne
38000	Cap 38, 2 rue de la Tremouillère	Saint-Egrève
69805	167 Route de Grenoble BP no. 645	Saint-Priest
69800	Centre Commercial AUCHAN ZAC du Champ du Pont	Saint-Priest
33300	Centre Commercial du Lac	Bordeaux
22360	L'Hermitage – 284 Route de Gouesnou	Brest
22360	7 rue Jules Verne	Langueux
33700	Route de l'Aéroport	Mérignac
31120	Centre Commercial Secteur Enclos, Boulevard de l'Europe	Portet-Synergie
44400	Centre Cial ATOUT SUD, Rue Marc Elder/Route de Pornic	Réze
33330	Lieu-dit le Bois de L'Or, Espace Vergne, RN 670	Saint-Emilion
44812	Z.A.C. Du Moulin Neuf, Zone Multi Services Atlantis	Saint-Herblain
72026	3 rue A Becquerel – BP No. 11 – Z.I. SUD	Le Mans
79010	600, avenue de Paris – BP No. 1018	Niort
56800	Centre Commercial de LUSCANEN	Ploeren Vannes
17204	Route de Saintes – BP No. 83	Royan
84130	Centre Commercial AVIGNON Nord	Le Pontet

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75.
DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

Le réglement est déposé au cabinet SCP-Berguer-Travers-Baumerie/Hameau Prè-du-Lac/06740 Chateauneuf-de-Grasse

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA





MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER 249F
+DOUBLE DRAGON
+ PLATOON
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON

PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET
+GRYSOR
+ARKANOID
+WIZZBALL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

DYNASTY WARS	249F
EAGLE'S RIDER	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
ITALY 90	249F
LEGEND OF FAERG	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MIDWINTER	349F
ROTOX	249F
TENNIS CUP	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD BLOOD	349F
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
CASH FLOW	259F
CENTURION	249F
CIRCUIT EDGE	299F
COLOSSUS CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DANDARE 3	249F
DRAGON FIGHT	349F
DUNGEON MASTER	399F
EAST V WEST	249F
EUROPEAN CHALLENGE	119F
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
EYE OF THE STORM	249F
GUNBOAT	299F
HARRICANA	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
IMPERIUM	249f
INT. SOCCER CHALL.	249F
KICK OFF 2	299F
LAST NINJA 2	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
PGA GOLF	249F
PINBALL MAGIC	199F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
RESOLUTION 101	299F
SNOWSTRIKE	249F
STARBLADE	269F
THUNDERSTRIKE	299F
WELLTRIS	259F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

HIT PARADE

BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
DRAKKHEN	339F
E-MOTION	249F
FULL METAL PLANET	299F
INDIANA JONES (AVENT.)	299F
KLAX	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.....	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
M1 TANK PLATOON	399F
SHINOBI	249F
STARFLIGHT 2	249F
ULTIMA VI	299F
ULTIMATE GOLF	249F

BARBARIAN 2	299F
BATMAN CAPED CRUSADER	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BOMBER	299F
CODENAME ICEMAN	449F
COLORADO	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED.... FRANCAIS	985F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
ESCAPE FROM HELL	249F
EXTASE	269F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
FIRE KING	249F
HARD DRIVIN'	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INDY 500	249F
LOOM	349F
LOW BLOW	249F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MIGHT AND MAGIC2	299F
OUT RUN	199F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
POP UP	209F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
POWERBOAT	249F
POWERDROME	249F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN EDITOR	229F
SKI OR DIE	249F
SORCERIAN	449F
VOYAGER	199F
WOLF PACK	349F
WORLD CUP SOCCER 90	249F
WILD STREETS	269F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

LES JUSTICIERS N°2
NOUVEAU 249 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
NOUVEAU 299 F
+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

HEROES
NOUVEAU 249 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

WORLD CUP 90
NOUVEAU 269 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER HOT SHOT

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

ADIDAS CHAMP.CHIP SOCC.	249F
COMBO RACER	249F
DYNASTY WARS	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLOOD	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
ROTOX	249F
SECRET AGENT	249F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL	259F
ANARCHY	249F
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
CENTURION	249F
COSMOS	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
DRAGON FLIGHT	299F
EAST V WEST	249F
FEDERATION QUEST...	249F
GHOST AND GOBBLINS	245F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HARRICANA	249F
IMPERIUM	249F
KICK OFF 2	249F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST 4	N.C.
LEGEND OF FAERG.	299F
LAST NINJA 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
LOOM	N.C.
LOST PATROL	249F
MAGIC FLY	249F
ORIENTAL GAMES	249F
POLICE QUEST 2	N.C
RESOLUTION 101	249F
SNOWSTRIKE	249F
THUNDERSTRIKE	249F
ULTIMA V	299F
WELLTRIS	259F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB	249F
BUDOKAN	249F
CRACKDOWN	249F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	249F
F29	249F
ITALY 90	249F
IVANHOE	249F
KLAX	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	289F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
PROJECTYLE	249F
SHADOW WARRIORS	249F
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	299F

OFFRE SPECIALE

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
LES NUMEROS 1	149 F

ANTHEADS DESERT...	149F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
CHASE HQ	249F
COLORADO	249F
CYBERBALL	199F
DAN DARE 3	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
EXTASE	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FULL METAL PLANET	249F
GRAVITY	249F
HAMMERFIST	249F
HEAVY METAL	249F
HEROES QUEST	349F
IMPOSSAMOLE	199F
INDIANA JONES(AVENT)	249F
INFESTATION	249F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
MANHUNTER SAN F.	299F
MIGHT AND MAGIC 2	299F
NINJA WARRIORS	199F
NUCLEAR WAR	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
RAINBOW ISLAND	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
TENNIS CUP	249F
TOYOTTES	229F
THEME PARK MYSTERY	249F
TV SPORT BASKETBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WAR HEAD	249F
WORLD CUP SOCCER 90	199F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

LES VOYAGEURS DU TEMPS 299 F
+ LE COMPACT DISC "LA MENACE

SHADOW OF THE BEAST 199 F

ROCKSTAR 295 F
+ LE COMPACT DISC ROCKSTAR

ATARI ST LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

COMPILATIONS

NOUVEAU

LES JUSTICIERS N°2
249 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

NOUVEAU

LES AVENTURIERS
249 F
+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

HEROES
NOUVEAU 249 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

WORLD CUP 90
NOUVEAU 269 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER HOT SHOT

LES JUSTICIERS
249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

ACTION D'ENFER
249 F
+ DOUBLE DRAGON
+ PLATOON
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

COLLECT. PLATINUM 2
249 F
+ IKARI WARRIORS
+ BUGGY BOY
+ SPACEHARRIER
+ BATTLESHIPS + BOMBJACK
+ LIVE AND LET DIE
+ THUNDERCATS
+ BEYOND ICE

TRIAD 3
299 F
+ BLOODY MONEY
+ SPEEDBALL
+ ROCKER RANGER

OFFRES SPECIALES

LES VAINQUEURS
~~249 F~~ **149 F**
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES GEN'S D'OR
~~249 F~~ **149 F**
+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

ADIDAS CHAMP. CHIP SOC.	249F
COMBO RACER	249F
DYNASTY WARS	199F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLOOD	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
ROTOX	199F
SECRET AGENT	199F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL	**259F**
ANARCHY	199F
BACK TO THE FUTURE 2	**249F**
BATTLE MASTER	249F
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	249F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	249F
BOMBER MISSION DISK	**149F**
CENTURION	**249F**
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
DRAGON FLIGHT	**249F**
DRIVIN FORCE	**269F**
EAST V WEST	**249F**
F19 STEALTH FIGHTER	**289F**
FEDERATION QUEST	**249F**
HEROES QUEST	**349F**
IMPERIUM	**249F**
KICK OFF 2	**249F**
LAST NINJA 2	**249F**
LEGEND OF FAERG	**299F**
LOOM	**N.C.**
LOST PATROL	**249F**
MAGIC FLY	**249F**
ORIENTAL GAMES	**249F**
PINBALLS SIMULATOR	275F
POWERBOAT	249F
RESOLUTION 101	**249F**
SKATE OR DIE	249F
SNOWSTRIKE	**199F**
THE THIRD COURIER	249F
THUNDERSTRIKE	**249F**

HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
CRACKDOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	199F
F29 RETALIATOR	249F
ITALY 90	249F
IVANHOE	199F
KLAX	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	279F
PLAYER MANAGER	269F
PROJECTYLE	249F
RAINBOW ISLAND	199F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F

BATTLE OF BRITAIN	249F
CHAOS STRIKES BACK	225F
CHASE HQ	199F
COLORADO	249F
DANDARE 3	199F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
DYTER 07	249F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
EAGLE'S RIDER	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
EXTASE	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FULL METAL PLANET	249F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GHOULS'N GHOSTS	199F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
HEAVY METAL	199F
IMPOSSAMOLE	199F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
INFESTATION	249F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
NEVERMIND	199F
NINJA SPIRITS	249F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
P47	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
SEUCK	299F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
STARFLIGHT	249F
STRYX	199F
THEME PARK MYSTERY	249F
TV SPORT FOOTBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WARHEAD	249F
WORLD CUP SOCCER 90	199F

1 an de garantie sur tous les logiciels

EDITION SPECIALE

LES VOYAGEURS DU TEMPS
249 F
+ LE COMPACT DISC "LA MENACE"

ROCKSTAR
295 F
+ LE COMPACT DISC ROCKSTAR

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	99F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST 4 Joueurs	59F
Manette SPEED KING	99F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F

MANETTE SPEEDKING 99 F

CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES



MICROMANIA

GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX et des dizaines de logiciels sur 3615 MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

SEGA MEGADRIVE 1 890 F
+ SPACE HARRIER 2 ou autre jeu équivalent

AFTER BURNER 2	395F	RAMBO 3	395F
AIR DRIVER	395F	SOKOBAN	395F
BLUE LIGHTING	395F	SORCERIAN	395F
CURSE	395F	SPACE HARRIER 2	345F
DARWIN	395F	SUPER BASKET BALL	395F
D.J. BOY	395F	SUPER HANG ON	395F
FINAL BLOW	395F	SUPER SHINOBI	395F
FORGOTTEN WORLDS	395F	TATSIJIN	395F
GHOULS & GHOSTS	395F	THUNDERFORCE 2	395F
GOLDEN AXE	395F	WHIP RUSH	395F
HERZOGS WEI	395F	ZOOM	345F
NEW ZEALAND STORY	395F		

NEC PC ENGINE 1 390 F

ATOMIC ROBOT	~~495F~~	445F	P 47	~~495F~~	445F
BARI BARI MOTOCYCLE	~~495F~~	445F	PARANOIA	~~495F~~	445F
BASKET BALL	~~495F~~	445F	PC KID	~~495F~~	445F
BLODIA	~~395F~~	345F	R TYPE	~~495F~~	445F
BLOODY WOLF	~~495F~~	445F	R TYPE 2	~~445F~~	395F
CHASE HQ	~~495F~~	445F	SHINOBI	~~495F~~	445F
CITY HUNTER	~~495F~~	445F	SON SON 2	~~495F~~	445F
CYBER CORE	~~495F~~	445F	SPACE HARRIER	~~445F~~	395F
DUNGEON EXPLORER	~~495F~~	445F	SPACE INVADER	~~495F~~	445F
F 1 FIGHTER PILOT	~~495F~~	445F	TIGER HELI	~~495F~~	445F
F1 TRIPLE BATTLE	~~495F~~	445F	TIGER ROAD	~~495F~~	445F
GALAGA 88	~~295F~~	245F	VIGILANTE	~~395F~~	345F
GOLF BOY	~~495F~~	445F	VOLLEY BALL	~~495F~~	445F
GUN HEAD	~~495F~~	445F	VOLFIEV	~~495F~~	445F
HEAVY UNIT	~~495F~~	445F	WONDERBOY IN MONSTER	~~495F~~	445F
KNIGHT RIDER	~~495F~~	445F	WORLD COURT TENNIS	~~445F~~	395F

GAMEBOY NINTENDO 790 F

CONSOLE GAMEBOY 790F
(+ les Ecouteurs Stéréo)
CONSOLE GAMEBOY 990F
(+ un jeu au choix: Tetris, Batman...
+ les Ecouteurs stéréo)

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES

Super Marioland	~~295F~~	175 F
Alley Way	~~295F~~	175 F
Solar Striker	~~295F~~	175 F
Kwirk	~~295F~~	175 F
Tetris	~~295F~~	175 F

BATMAN	245F
HYPERLOAD RUNNER	245F
NORTHSTAR KEN	245F
TENNIS	245F
PINBALL PARTY	245F
SOCCERBOY	245F
BUGS BUNNY	245F
CASTLE VANIA	245F
MOTOCROSS	245F
NAVY BLUE	245F
SOKOBAN	245F
SPACE INVADERS	245F
VAMPIRE	245F
VOLLEYBALL	245F

SEGA 8 BITS 749 F

CONSOLE SEGA	749F
CONSOLE SEGA(+ le Pistolet)	1049F
PISTOLET SEGA(+ 3 Jeux)	359F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE SEGA (SPEED KING)	145F
QUICKJOY SEGA	229F
LUNETTES 3D	309F

NOUVEAUTES

BASKETBALL NIGHTMARE	295F
BATTLE OUT RUN	N.C.
CASINO GAMES	295F
CLOUD MASTER	295F
CYBORG HUNTER	285F
CAPTAIN SILVER	295F
DEAD ANGLE	295F
FIRE AND FORGET 2	N.C.
GOLFA MANIA	N.C.
R.C. GRAND PRIX	329F
SCRAMBLE SPIRITS	295F
SPELL CASTER	325F
WORLD GAMES	285F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	325F
DOUBLE DRAGON	325F
DYNAMITE DUX	325F
GHOSTBUSTERS	295F
GOLDEN AXE	325F
RASTAN SAGA	295F
R TYPE	325F
SHINOBI	325F
TENNIS ACE	325F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	325F
WONDERBOY 3	325F
Y'S	395F

AFTER BURNER	325F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALEX KIDD H.T.V.	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
AMERICAN BASEBALL	295F
BLACK BELT	285F
BOMBER RAID	295F
CALIFORNIA GAMES	295F
CAPTAIN SILVER	295F
CHOPLIFTER	285F
FANTASY ZONE 2	295F
GALAXY FORCE	325F
GOLVELLIUS	325F
GREAT BASKETBALL	285F
KENSEIDEN	295F
LORD OF THE SWORLD	325F
MONOPOLY	295F
OUT RUN	325F
OUT RUN 3D	315F
PHANTASY STAR	395F
RAMBO 3	325F
RAMPAGE	295F
ROCKY	295F
SHOOTING GAME	285F
SPACE HARRIER	295F
TIME SOLDIERS	295F
WANTED	285F
WONDERBOY	285F
WONDERBOY M.L.	295F
WORLD SOCCER	285F
ZAXXON 3D	315F
ZILLION 2	285F

PRIX EXCEPTIONNEL 99 F

ENDURO RACER	99F	SECRET COMMAND	99F
FANTASY ZONE 1	99F	SUPER TENNIS	99F
GLOBAL DEFENSE	99F	TEDDY BOY	99F
NINJA	99F	TRANSBOT	99F
RESCUE MISSION	99F	WORLD GRAND PRIX	99F

ATARI LYNX 1 490 F

CONSOLE LYNX 1490F
+ 4 JEUX
(Surf, BMX, foot bag, skateboard)

BLUE LIGHTENING	275F	ELECTRO COP 275F
CALIFORNIA GAMES	275F	CHIP CHALL. 275F
GATES OF ZEND.	275F	

Autres titres à venir:
GAUNTLET, RAMPAGE, XENOPHOBE, SLIME WORLD, ZARLORD MERCERY, KLAX, RED BARON, VINDICATORS, 3D BARRAGE, ROAD BLASTERS, TOURNAMENT CYBERBALL, NINJA GARDEN, CHECKERED FLAG.....

D'AUTRES TITRES EN IMPORT, REGULIEREMENT!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

T2	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
	Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

.....

Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

TI 80

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE

ÉLU REVENDEUR PREFERE des lecteurs de AMSTAR



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

DES COMPILATIONS GEANTES

LES JUSTICIERS N°2
NOUVEAU
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS
NOUVEAU

HEROES
149/199 F
NOUVEAU
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

WORLD CUP 90
159 / 199 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER HOT SHOT
NOUVEA

12 JEUX FANTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

LA COLLECTION
175 / 245 F
+ ARKANOID (Casse-brique)
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO (combat guerrier)
+ GREEN BERET (combattant)
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (sim. de football)
+ MATCH POINT (sim. de tennis)
+ KONAMIS GOLF sim. de golf)
+ CAULDRON (arcade action)
+ THE GREAT ESCAPE (action)
+ YIE AR KUNG FU (karaté)
+ MAG MAX (arcade espace)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY (jeu d'aventure)

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

DOUBLE ACTION
149 / 199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

LES FANATIQUES
ND / 249 F
+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

LA MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

LA MANETTE SPEED KING 99 F

OFFRE SPECIALE

CABAL	59/99 F
OPERATION THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	ND/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
COMPILATIONS	
LES BEST DE US GOLD	99/149 F
EPIX ACTION	ND/99 F
LA COMPIL'OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

OFFRE SPECIALE
99/149 F
+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199F
+Forgotten Worlds
+Thunderblade
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179F
+Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres Haies, lancer du marteau,saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator+Karnov
+Crazy Cars+Combat School
+Gryzor+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

AMSTRAD 464-6128

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX et des dizaines de logiciels sur 3615 MICROMANIA

micro CLUB

BP 3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL. 93 42 57 12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMP. CHIP SOC.	129/179F
DYNASTY WARS	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HOSTAGES	169/229F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
STORMLORD 2	99/149F
SWITCHBLADE	99/149F
TURRICAN	99/149F

* à paraître

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
CHASE HQ	99/149F
CRACKDOWN	109/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
E-MOTION	109/149F
ESCAPE FROM PLANET	99/149F
ITALY 90	129/179F
KLAX	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	N.D/199F
TENNIS CUP	169/199F

AUTRES NOUVEAUTES*

BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
BOMBER	149/199F
BOMBUZAL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
FLIMBO'S QUEST	99/149F
FOOTBALL MAN. WORLD.	99/149F
GRAND PRIX	99/169F
KICK OFF 2	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
ORIENTAL GAMES	99/149F
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
POP UP	ND/159F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SHERMAN M4	ND/229F
SPHERICAL	99/149F

A.M.C.	99/149F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CYBERBALL	99/149F
DAN DARE 3	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
HARRICANA	149/199F
HEAVY METAL	99/149F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
KARATEKA	149/199F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
NINJA SPIRITS	99/149F
NINJA WARRIORS	99/149F
P47	129/179F
PINBALL MAGIC	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
SHINOBI	ND/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE CYCLES	99/169F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VENDETTA	99/149F
WILD STREETS	139/179F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F
X-OUT	99/149F

1 an de garantie sur tous les logiciels

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT NOUVEAU

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°11 Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°13 Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4 Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5 International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. de sport)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9 Platoon + Predator (Action)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12 / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

.....

Code postal ..... Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif) ☐☐☐☐☐☐☐☐

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE



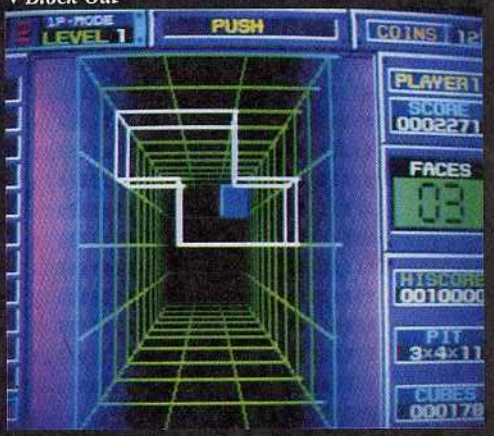


▼ WGP

Pang ▶

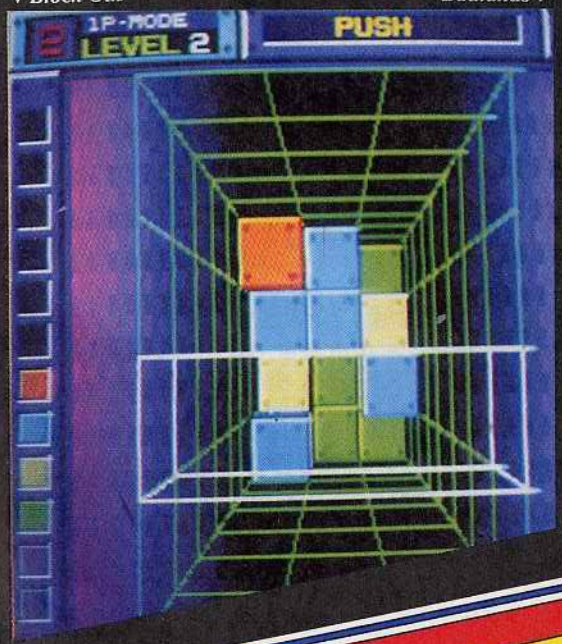


▼ Block Out



▼ Block Out

Badlands ▶





WGP

TAITO

WGP (*World Grand Prix*) vous propose de participer au championnat du monde de moto sur huit circuits internationaux. Cela peut vous paraître banal, mais Taito a vraiment bien fait les choses et vous n'allez pas en croire vos yeux. La machine est une moto de taille réelle, que vous enfourchez pour prendre le départ de la course. Comme dans la réalité, vous avez les vitesses au pied, la manette des gaz et le frein sur le guidon ; en revanche, il n'y a pas d'embrayage. Juché sur ce superbe engin, vous attendez que le départ soit donné et vous mettez les gaz. Vous foncez dans la première ligne droite, tandis que le paysage défile à toute allure sur l'écran. Vous braquez alors que vous arrivez dans le premier virage, la moto se penche et le paysage bascule en même temps. Ouah ! Quelles sensations, on s'y croirait vraiment. Même le *Super Hang On* de Sega (version assise sur la moto) a l'air d'un jouet à côté de *WGP*. Ce n'est plus vraiment de l'arcade, mais une véritable simulation qui dépasse largement tout ce qui s'est fait auparavant. Tout y est, jusqu'au plus infime détail. Par exemple, alors que vous foncez en pleine ligne droite, vous vous y croyez tellement que vous avez l'impression de sentir le vent sur votre visage. Serait-ce une hallucination due à un excès d'enthousiasme ? Eh bien non, vous ne rêvez pas, mais l'air qui vous fouette le visage provient d'une soufflerie disposée de chaque côté de l'écran et dont la puissance varie en fonction de votre vitesse. De plus, le bruitage est particulièrement réaliste, ce qui ne gâche rien. *WGP* est une simulation extraordinaire, mais qui est loin d'être facile. Seuls les joueurs qui ont déjà fait de la moto parviendront à s'en tirer. Quant aux autres, ils devront mettre bien des pièces dans la machine avant de pouvoir terminer une course. Bravo Taito, ça c'est vraiment de la moto !



La moto de WGP : le championnat du monde comme si vous y étiez.

Taito et la moto, c'est du gâteau avec WGP, *les* Badlands, *c'est pour les as du volant,* Block Out, *dur, c'est encore mieux sur micro et* Pang, *c'est un exercice de tir réflexe.*

Badlands

ATARI GAMES

Badlands est un programme très ludique, mais le principe de jeu est loin d'être original. Atari Games nous a concocté un remake futuriste du célèbre *Super Sprint*. Un ou deux joueurs participent à une course automobile sur des circuits vus de dessus. Si vous ne terminez pas en tête, vous ne passez pas au circuit suivant, dans le cas contraire vous gagnez de l'argent. Entre deux circuits, vous pouvez acheter toutes sortes d'équipements, y compris des missiles qui vous permettent de vous débarrasser d'un concurrent qui vous devance. Lorsque vous avez détruit un autre véhicule, il perd quelques secondes à attendre l'hélicoptère de secours, ce qui vous permet de prendre la tête. Mais gare aux représailles ! *Badlands* est présenté dans une machine munie de deux volants et de pédales d'accélération. La jouabilité est parfaite, grâce à des commandes qui répondent au quart de tour et c'est ce qui fait que l'on se prend tout de suite au jeu. *Badlands* ne prend sa véritable dimension que lorsque l'on y joue à deux, ce qui donne des parties très animées. Au lieu de prendre des photos pendant que je testais ce jeu avec une rigueur et un sérieux exemplaires, l'infâme Juju s'est permis de me faire sauter la tête à deux reprises, en me lançant un missile en plein virage. Un veritable scandale !

Block Out

TECHNOS

Surprise, surprise ! Après *Tetris*, c'est maintenant le tour de *Block Out* d'être adapté dans les salles d'arcade. Ce programme qui a fait l'objet d'un Hit dans le numéro 76 de *Tilt* est l'œuvre de California Dreams, qui en a revendu les droit à Technos. Il s'agit donc d'une variante de *Tetris* en 3D, qui est pratiquement identique à la version micro. Seule différence notable : le jeu n'est pas en continu, mais découpé en niveaux qui correspondent à un certain nombre de lignes. Et puis, comme il s'agit d'un jeu d'arcade, il faut bien mettre des pièces dans la machine... Il n'est donc pas question de jouer longtemps comme sur micro. Le jeu d'arcade se complique très rapidement, avec un récipient qui devient de plus en plus grand et de nouvelles pièces en 3D qui vous poseront bien des problèmes. Ces variantes compliquées figurent sur micro, mais elles sont en option. *Block Out* est un jeu très intéressant, mais il n'y a aucune raison de mettre de l'argent dans cet appareil quand on peut disposer du même soft sur son micro.

Pang

MITCHELL

Pang est un jeu d'arcade sans graphismes extraordinaires ni effets spectaculaires, mais qui est très accrocheur. Le principe du jeu est on ne peut plus simple : vous devez détruire toutes les boules que renferme chaque tableau, en tirant dessus. Chaque fois qu'une boule est touchée, elle se divise en deux boules de plus petite taille et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles disparaissent. Il est préférable de procéder avec méthode si vous ne voulez pas vous retrouver au milieu d'un essaim de balles qui rebondissent en tous sens et dont le contact est mortel. Les premiers niveaux sont assez simples, mais cela se gâte par la suite avec l'arrivée de personnages qui peuvent vous empêcher de tirer pendant quelques instants et de divers obstacles qui arrêtent vos tirs. Des armes supplémentaires apparaissent de temps à autre, mais il ne faut pas les prendre systématiquement car leur efficacité est fonction du type de tableau dans lequel vous vous trouvez. *Pang* est avant tout un jeu de tir et de réflexes, mais il faut également réfléchir, car la tactique joue un rôle important. Un programme simple et ludique avec lequel on s'amuse beaucoup, surtout à deux. Ocean France en prépare la conversion pour la rentrée.

Alain Huyghues-Lacour



En VGA sur PC, les graphismes de Wolfpack sont plus réalistes que ceux de Silent Service.

Wolfpack

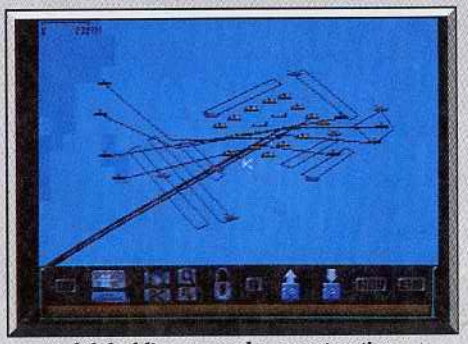
PC TOUS ÉCRANS

Après l'excellent Silent Service, 688 Sub Attack *avait apporté un plus à la simulation sous-marine. Rien à voir pourtant avec le faramineux* Wolfpack *qui, à lui seul, les vaut tous les deux !*

Mirrorsoft. Conception : J. Garcia ; programme : C. Romberger ; graphisme et bruitage : K. Day, E. Drill, D. Mosher, R. Plantagenet et R. Wolvek.



Les trajectoires préprogrammées...



... ont été établies en mode « construction ».

C'est comme une obsession chez moi... J'attends depuis toujours le matin magique où un simulateur de combat sous-marin détrônera le fameux *Silent Service* ! J'ai frémi, espéré, pour enfin conclure aujourd'hui que *Wolfpack* arrive ex-aequo auprès de son confrère. Des atouts des deux côtés, de rares défauts de ci et de là, les deux grands du combat naval de l'année s'harponnent en match nul. C'est dire la qualité du soft testé aujourd'hui. *Wolfpack* devra désormais prendre place dans toutes les ludothèques *PC* des fanas de la simulation.

Ce qui séduit au premier abord dans ce jeu, c'est tout à la fois la clarté de la notice et la beauté des graphismes. Le manuel, entièrement traduit en français, explique on ne peut plus clairement les très nombreuses possibilités du logiciel. Côté graphisme, le chargement de *Wolfpack* en VGA ouvre de nouveaux horizons à la simulation navale. Pour une fois, la mer n'est ni trop stylisée (*Silent Service*), ni trop confuse (*688 Sub Attack*). Le dessin des navires ennemis est très réaliste et toutes les explosions vous feront frémir à coup sûr.

Le tableau de bord de vos appareils (il en existe plusieurs types) est superbe. Les instruments sont précis, colorés en dégradé... Même en EGA, ce contexte graphique a de quoi vous plonger dans l'ambiance dès les premières minutes de jeu.

Le maniement de ce logiciel fait aussi partie des atouts majeurs de la simulation. Outre la notice très détaillée qui facilite déjà la prise en main d'une première partie, tous les instruments sont d'une ergonomie sans reproche. Le compas permet, à la souris par exemple, de visionner en un coup d'œil l'angle de votre trajectoire, de virer doucement ou au plus vite, et enfin de demander un cap que le vaisseau atteindra seul pendant que vous vaquez à d'autres tâches.

Sur les cartes et radar, on zoome en une seconde un ennemi, on pointe une icône bateau ou sous-marin pour connaître sa classe et donc son type d'armement, etc.

Que l'on contrôle le jeu à la souris, au joystick (deux modes différents) ou au clavier, il existe toujours des touches de raccourci pour agir « à fond les bananes » en cas de panique. En bref, l'utilisation de cette simulation ne souffre quasiment aucun reproche.

Graphismes soignés, prise en main facile, utilisation logique, que demander de plus à un bon simulateur ? La richesse stratégique bien sûr ! Et coup de chance, c'est encore là l'une des fortes qualités de *Wolfpack*. Il faut déjà parler de la richesse des missions proposées. Vous pouvez contrôler soit les forces sous-marines allemandes, soit



Différents territoires pour le combat.

les convois maritimes alliés. Mais plus encore, s'il existe beaucoup de missions pré-programmées, le joueur peut ici mettre en place ses propres offensives. Imaginez que vous choisissiez l'une des premières missions offertes et que vous décidiez d'en modifier les composantes. Vous désirez pour cette fois contrôler les sous-marins, mais aussi alléger les forces ennemies. Sur la carte plein écran, on élimine au ciseau tel navire, on définit la trajectoire de tel autre, on choisit par exemple la mission de nuit, un temps limité pour vaincre l'adversaire... Tout est ok ? Une pression sur la touche Go et l'aventure commence... Imaginez maintenant que l'ennemi prenne le dessus. Il suffit



Le joueur prépare ou modifie la mission.

HITS

de refaire appel à l'écran « construction » pour inverser les contrôles, sans rien changer au fil de la mission : vous voici en quelques secondes à la tête des alliés cette fois ; rien de tel pour les affaiblir avant de reprendre les rênes de votre unité de sous-marins ! Le joueur peut ainsi jongler avec toutes les options du jeu, sauvegarder des parties, créer des situations hyper-délicates ou triviales au contraire.

Il est même possible de sélectionner l'option duel pour jouer à deux. Dans ce dernier cas, chaque joueur va décider d'un temps de jeu. Ensuite, l'ordinateur donnera tour à tour le contrôle de ses navires à l'un et à l'autre des commandants. Génial, même si l'on joue tout seul !

Après avoir épuré les premières missions dites d'entraînement, le passionné va très vite se lancer dans des campagnes diaboliques. *Wolfpack* peut placer sous vos ordres plus d'une demi-douzaine de bâtiments. Il faudra alors passer sans cesse de l'un à l'autre des navires (un click sur l'icône suffit, facile et rapide) pour envoyer un destroyer en repérage, rassembler le convoi ou encore lancer l'offensive croisée de trois sous-marins. C'est le délire !

Alors, que manque-t-il à *Wolfpack* pour « couler » définitivement *Silent Service* ? Tout simplement l'aspect arcade de ce dernier titre qui, grâce à ses nombreuses vues et à sa stratégie plus réduite, gagne encore sur le plan de l'action. *Wolfpack*, s'il n'offre que la vue périscope pour les sous-marins et la vue du pont pour les navires, ouvre de telles possibilités stratégiques qu'il bat à plate couture son adversaire dans ce domaine. Côté action, ceux qui ne veulent pas se casser la tête à trop réfléchir pourront sélectionner des duels entre deux ou trois navires et retrouver alors le frisson des « plouf-them-up » ! Pour conclure, je pense que les passionnés de simulations se doivent de posséder ces deux titres. *Wolfpack* et *Silent Service* sont complémentaires et tout aussi géniaux l'un que l'autre, que l'on soit plus « arcade » que « stratège ». Là où *688 Sub Attack*, par exemple, n'apportait rien de transcendant, *Wolfpack* innove réellement dans le genre (surtout grâce à son mode « construction »). L'idée sera, je l'espère, retenue pour le prochain rejeton du vieux *Silent Service*...

Olivier Hautefeuille



Torpille ou gun, coulé !



Le maniement du compas est bien pensé.



Surface, et feu au canon !



Le tableau de bord des sous-marins est entièrement manié à la souris.



Silent Service : ex aequo avec Wolfpack.



688 Attack Sub, bien moins ludique.



Wolfpack, un programme explosif !

Avis

Les joueurs allergiques à l'austérité graphique des wargames ne sont plus condamnés à assouvir leurs pulsions guerrières à l'aide de shoot-them-up sanglants et répétitifs. Sans négliger la dimension stratégique des combats navals, *Wolfpack* met, en effet, ses graphismes flatteurs (sauf en CGA !) au service de l'action...

Jean-Philippe Delalandre

Type	*simulation combat naval*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★ *(EGA)* ★★★★★★ *(VGA)*
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Le décor superbe de Unreal ne doit pas détourner l'attention du joueur !

Unreal

AMIGA

Jeu d'arcade (surtout) et d'aventure (un peu) d'une beauté irréelle, Unreal *a quelque chose de* Shadow of the Beast. *Mais en plus difficile ! Cela ne manquera pas d'attirer tous les champions des jeux d'action rapides, désireux de faire jouer leurs réflexes dans un paysage somptueux.*

Ordilogic-Ubi Soft
Programmation : Yann Robert, Yves Grolet ; graphismes : Frank Sauer, Marc Albinet.

La princesse que vous devrez délivrer, au terme de cette aventure-arcade extrêmement périlleuse, risque fort de ne pas reconnaître votre visage tuméfié par les coups et buriné par la chaleur des flammes crachées par des hordes de dragons hargneux. A supposer que vous puissiez parvenir jusqu'à elle... Car ce qui caractérise *Unreal*, c'est d'abord sa difficulté. Attention : il ne s'agit pas forcément d'un défaut. La difficulté d'un jeu est parfois la meilleure garantie d'une certaine persistance de son intérêt au cours du temps. Mais un jeu trop ardu risque, en revanche, de subir le même sort qu'un jeu trop facile : finir prématurément sa vie au fond d'un tiroir. Dans ce domaine, tout est question de dosage et d'équilibre. Disons qu'*Unreal* est à déconseiller aux novices, mais qu'il réjouira les joueurs vaillants qui ne sont pas effrayés par la mort violente – et répétée – de leur personnage. D'autant qu'il vous est possible de sauvegarder la partie à la fin de chacun des huit niveaux qui vous séparent de votre princesse.

L'exploration de l'univers préhistorique, magique et piégé d'*Unreal* vous fait passer par une alternance de phases 3D et de phases 2D qui se répètent en cours de jeu avec des décors, des monstres et des obstacles différents. Les phases 3D fonctionnent toutes selon le même principe : vous chevauchez un dragon survolant à grande vitesse un relief aux obstacles variés qui se dressent devant vous. L'animation, par son rythme et par l'effet visuel produit, n'est pas sans évoquer celle d'un jeu pourtant très différent : *After Burner* sur console Sega ! Il faut du doigté et des réflexes pour esquiver à temps les obstacles et les monstres qui surgissent inopinément et pour récupérer les bonus qui jonchent le sol, d'autant que les graphismes souffrent parfois d'une certaine confusion (il est, par exemple, difficile de distinguer au premier coup d'œil le passage qui traverse une barrière montagneuse). Mais, avec l'aide conjointe de l'habitude et des flèches de direction qui suggèrent le chemin à suivre, on finit toujours par triompher de ces quelques difficultés. Les phases 2D, en apparence plus simples, sont en réalité les plus coriaces. On retrouve ici le mode de jeu propre aux aventures arcade, puisqu'il s'agit de diriger un personnage armé d'une épée à travers un décor défilant horizontalement sur deux plans, tout en lui faisant franchir des obstacles, détruire des monstres et engranger des bo-



Le château flottant, but de la quête.



Course éperdue dans la neige.



Attention aux têtes volantes !



Premier niveau préhistorique.



Un ours blanc gigantesque...

nus. Le traitement graphique est très réussi et le jeu recèle des astuces : on peut tuer un monstre en déviant vers lui des pierres qui tombent, tremper l'épée dans des flammes pour en augmenter la puissance, éteindre des incendies à l'aide de bulle d'eau, faire apparaître un pont magique pour traverser un gouffre... Nous avons particulièrement apprécié l'épisode hivernal qui ajoute aux ennemis ordinaires du personnage (ptérodactyles speedés et agressifs, insectes géants pondant des boules de feu, etc.) l'effet indésirable de conditions atmosphériques peu clémentes : des bourrasques de neige font glisser notre héros sur un terrain pentu et gelé, de sorte qu'il est souvent nécessaire d'opposer à la force du vent une pression appropriée du joystick. La mobilité du personnage est bonne, bien qu'il se fasse parfois tirer l'oreille pour sauter au-dessus d'un gouffre.



Courage, la princesse est proche.



Dans le château, évitez les tonneaux.

Unreal, par la qualité de sa réalisation, la variété de ses illustrations sonores et de ses décors (l'approche du château, lors de la dernière phase 3D est somptueusement psychédélique), mérite pleinement sa place dans le peloton de tête des logiciels de cette catégorie. J.-Ph.Delalandre

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Avis

D'un excellent graphisme et d'une animation 3 D convaincante, *Unreal* est un jeu original, auquel on se laisse prendre dès la première partie. Le niveau de difficulté est élevé, mais cela est compensé par une sauvegarde qui permet de progresser dans le jeu. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour



Un grand jeu de réflexion issu directement de l'arcade.

Plotting

AMIGA

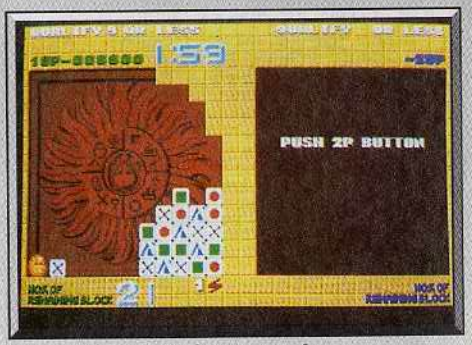
Fans de tirs incessants contre des aliens hideux et voraces, éloignez vite vos joysticks ! Plotting est un jeu tranquille, pour gens calmes et pondérés, plus soucieux de développer leurs petites cellules grises que leurs muscles digitaux. Une façon agréable d'user de réflexion et de stratégie.

Ocean. Bruitages : Pierre-Eric Loriaun. Graphismes : Marc Djan, Thierry Lastre, Igor Dedic. Programmation : Pierre Adane.

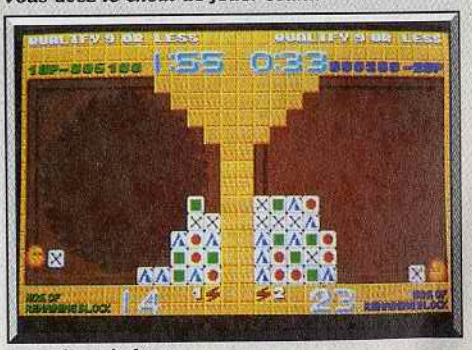
Taito est le spécialiste de l'arcade pure et dure, avec des jeux très violents comme *Operation Wolf* ou *Tiger Heli*. Mais, depuis le succès de *Tetris* dans les salles d'arcade, ce gêant de l'arcade a suivi le mouvement en nous offrant *Plotting*, un jeu de réflexion sans violence ni effets spectaculaires. Plus surprenant encore, ce programme n'exige absolument aucune habileté, contrairement à *Tetris* qui demande d'excellents réflexes dans les niveaux supérieurs. *Plotting* n'a pas remporté un triomphe dans les salles d'arcade, mais la conversion du *Game Boy Nintendo* marche très fort aux Etats-Unis, ce qui est mérité car *Plotting* est un programme très intéressant.

Le principe du jeu est simple : vous devez faire disparaître un bloc constitué de carrés ornés de différents symboles. Pour ce faire, vous projetez un carré contre un autre carré portant le même symbole, ce dernier disparaît et vous récupérez celui qui est situé derrière ; ainsi de suite jusqu'à ce qu'il reste moins de neuf carrés sur l'écran. Il faut calculer plusieurs coups à l'avance, sinon vous risquez fort de vous retrouver bloqué. Dans ce cas, vous pouvez utiliser un joker qui vous permettra de continuer la partie mais, attention, le nombre de jokers est limité et lorsque vous les avez tous utilisés c'est le game over fatal.

Si les premiers tableaux ne posent guère de difficultés, les choses se compliquent nettement par la suite. Les carrés sont assemblés de manière à vous

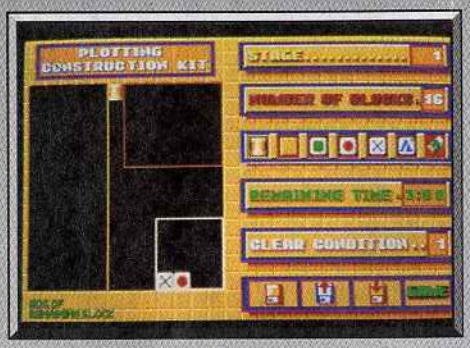


Vous avez le choix de jouer seul...



... ou bien à deux.

poser de sérieux problèmes, et le décor devient accidenté, vous empêchant d'atteindre certaines rangées. Et puis, il y a également des obstacles constitués par des portions de tuyaux qui limitent les coups possibles. Au bout d'un moment, il faut se creuser la tête pour parvenir à terminer un tableau sans avoir recours à l'un des précieux jokers. De plus, il faut réfléchir vite, car vous disposez d'un temps limité pour venir à bout de chacun des tableaux.



L'éditeur de tableaux.

Cette conversion soignée est particulièrement fidèle au programme original, avec un écran divisé en deux de manière à permettre de jouer à deux simultanément. Les concepteurs de ce programme ne se sont pas contentés de reproduire le jeu d'arcade, ils y ont apporté quelques éléments supplémentaires. Tout d'abord, l'option challenge vous permet de jouer à deux en influant sur le tableau de votre adversaire, comme cela est le cas pour la version *Game Boy*. Lorsque vous faites disparaître plus d'un carré à la fois, votre adversaire en récupère une quantité équivalente, ce qui pimente le jeu. D'autre part, cette version comporte un éditeur de tableaux très simple d'emploi, et vous pouvez ensuite sauvegarder vos créations. Toutefois, on regrettera l'absence d'une sauvegarde des scores. Cela est vraiment dommage, car le besoin d'améliorer son score sur la disquette joue un rôle important au niveau de la longévité de ce type de programme. Malgré cela, les amateurs de jeux de réflexion passeront de longues heures en compagnie de ce programme passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *réflexion*
Intérêt ____ *16*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ *C*

Avis

Plotting est véritablement un excellent jeu de réflexion. Certes ce ne sont pas les graphismes qui attirent, mais l'intérêt du jeu vaut le détour. L'option compétition à deux apporte un piment supplémentaire.

Jacques Harbonn

Avis

Ce logiciel est pourvu d'une agréable dimension stratégique. Sur bien des points, il fait penser à *Bombuzal* qui, comme lui, nécessite souvent de savants détours pour parvenir au but. Une excellente gymnastique intellectuelle.

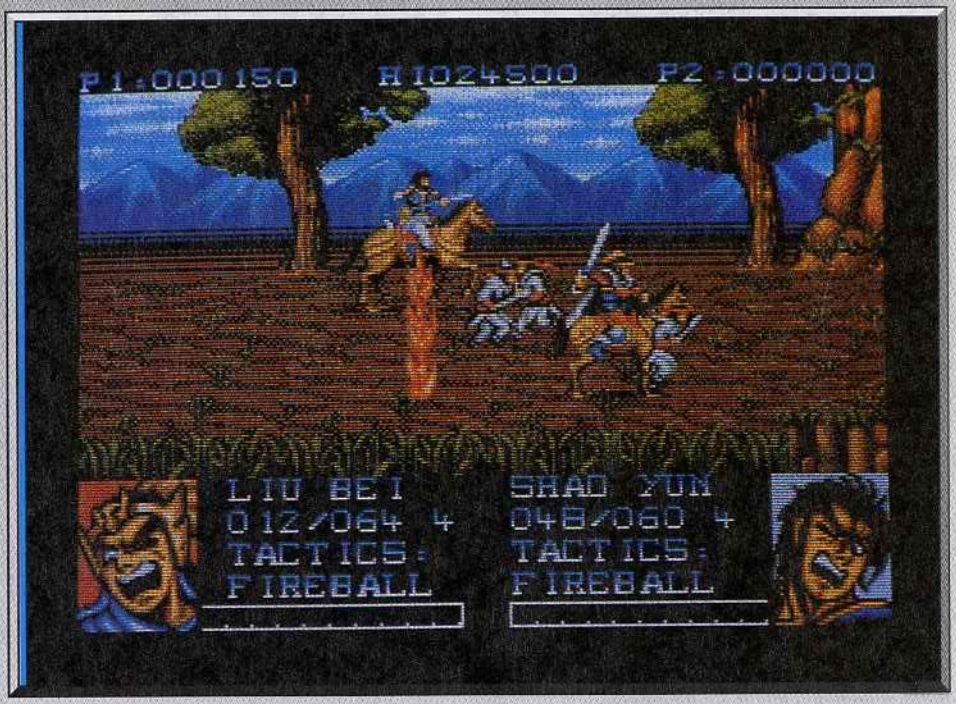
Eric Caberia

Dynasty Wars

AMIGA

Grosse contestation à propos de Dynasty Wars, *un jeu d'arcade dont la réalisation, semble-t-il, laisse beaucoup à désirer ! Doit-on lui pardonner ses défauts sous de fallacieux prétextes ? Faut-il suivre Acidric Briztou dans sa condamnation sans appel ? Les arguments sont à votre disposition. A vous de trancher.*

Capcom. Réalisé par Tiertex.



Dynasty Wars vous fait diriger de véritables armées. Pas facile !



Affrontez le général ennemi.

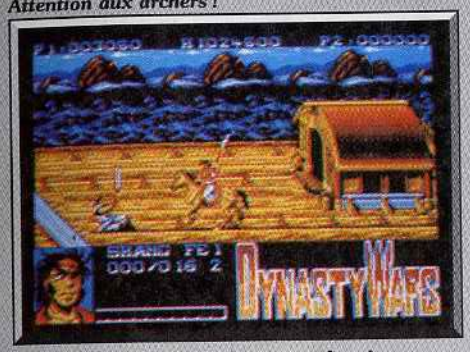


A l'attaque du camp ennemi.

Avec des petits chefs-d'œuvre comme *Ghosts'n Goblins* ou *Strider*, Capcom figure parmi les plus grands créateurs de jeux d'arcade. *Dynasty Wars* est l'une de leurs meilleures réussites et la version originale est tellement impressionnante que l'on pouvait douter de la possibilité de l'adapter de manière satisfaisante sur micro. En effet, il ne s'agit pas d'animer quelques personnages mais des armées entières qui se livrent une féroce bataille, avec des cavaliers qui chargent au galop. Ce programme s'inspire des guerres dynastiques qui ont ensanglanté le Japon au XVI[e] siècle. Chaque niveau représente une bataille qui se déroule dans un endroit différent : une plaine, le camp ennemi, un ponton, un palais, etc. Monté sur votre cheval, vous chargez les fantassins ennemis. Certains sont armés de sabres et ils cherchent à vous embrocher, tandis que des archers vous lancent des flèches enflammées. Il faut vraiment faire face à une véritable armée, mais vous pouvez également jouer à deux en équipe, ce qui facilite les choses. A d'autres moments, vous affrontez différents dangers : des rangées de catapultes, des blocs de glace qui menacent de vous écraser, des flammes qui se déplacent en tous sens, etc. Finalement, une fois que vous avez vaincu une armée, vous devez encore triompher du général ennemi avant de passer au niveau suivant.



Attention aux archers !



Les fantassins tentent de vous embrocher.

C'est un projet ambitieux que de vouloir faire une conversion de cet extraordinaire jeu d'arcade. Tiertex ne s'en est pas trop mal tiré, mais ceux qui connaissent bien le programme original resteront quelque peu sur leur faim. Les graphismes sont réussis, mais les sprites sont bien sûr de petite taille. C'est surtout au niveau de l'animation que cette conversion est discutable. Le scrolling est quelque peu saccadé et l'animation est assez lente, mais il faut reconnaître qu'il ne doit pas être aisé d'animer autant de sprites en même temps. Le second problème vient du fait que l'action est assez répétitive et que le combat est souvent confus. On ne distingue pas clairement les coups que porte son personnage, ce qui oblige à presser sans cesse le bouton de tir en espérant que ça va marcher. Ce manque de précision ôte une partie de l'intérêt de jeu, pas question de jouer en finesse, il faut adopter la tactique du « ça passe ou ça casse ». *Dynasty Wars* est un programme qui ne plaira pas à tout le monde, aussi je ne saurais trop vous conseiller de l'essayer avant de l'acheter. C'est un jeu d'action très original qui ne manque pas de charme, mais ne comptez pas y retrouver les sensations éprouvées avec le jeu d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Avis

Issu de l'équipe des programmeurs de *Strider*, *Dynasty* partait d'un bon pied, mais la machine d'arcade dont est inspiré le jeu dispose de performances bien supérieures à nos petits micros. Aussi, malgré des graphismes corrects, le logiciel souffre d'animations naïves, confuses et peu précises dans les phases de combats, et d'un scrolling horizontal poussif.

Eric Caberia

Avis

Je ne vous ai jamais raconté comment je suis amené à faire un avis sur tel ou tel Hit. Généralement, tout se passe de la manière suivante : notre spécialiste en programmation, photographie et alimentation de chat en gros, demi-gros et détail – autrement dit le célèbre Juju – vient souvent me voir pour me montrer tel ou tel jeu... Sous-entendu, « tu vas voir, c'est complètement nul ». Généralement, je suis d'accord avec lui ! Mais, là... Ce n'est plus être d'accord : c'est l'éclatade de rire totale. A.H.-L. est-il devenu fou ? C'est vrai, je n'ai pas testé le jeu dont il est question ici. Mais, rien qu'à la vue du graphisme je ne peux qu'être pris d'une joviale nausée : « C'est pas possible, c'est sur *Amiga* ? » Je vous assure, telle fut ma première réaction en voyant des dessins dignes des *Thomson MO 6* ou *TO 8*. L'animation ? Soyons sérieux : elle n'existe pas. Certes, de souffreteux mouvements d'éléments texte sont programmés, mais tout cela ne mérite pas l'appellation d'animation ! Je considère que publier un test d'un tel logiciel dans la rubrique Hit est une folie. Que donner 14 en intérêt à ce jeu est une folie. Je considère qu'A.H.-L. est devenu fou ! Evidemment, les joueurs m'adresseront leur éternelle ritournelle : « La qualité du jeu prime sur sa réalisation. » Mais lorsque la réalisation est tellement médiocre qu'elle empêche l'acheteur de jouer, lorsque le prix dudit logiciel est au bas mot de 200 F, lorsque ledit logiciel tourne sur une machine – *l'Amiga* – à base de microprocesseur 16 / 32 bits à bonne vitesse, je ne peux crier qu'au scandale ! Je suis dur ? Je suis méchant ? Je manque d'objectivité ? Je suis en colère et outrepasse mon droit de journaliste ? Oui, oui, oui, oui : et je revendique cette liberté.



Des guerres tout terrain...

Liberté de dire qu'un éditeur publiant une telle chose dessert le développement de la micro-informatique. Liberté de crier ma colère de voir un tel éditeur pousser les gens à pirater car, lorsque l'on voit un tel programme, il n'existe plus d'autres alternatives. Liberté enfin de réagir en tant que technicien voyant là une œuvre indigne de tout être humain se réclamant programmeur !

Acidric Briztou

Avis

Si certains éléments de *Dynasty Wars* sont originaux (combat d'un ou deux hommes contre toute une armée), la réalisation en revanche ne suit pas. L'animation est lente et hachée et les bruitages d'action sont totalement absents. Mais, surtout, les combats sont si confus qu'il est difficile de distinguer vos ennemis.

Jacques Harbonn

Grandzort

NEC SUPERGRAFX

Coup d'essai, coup de maître : le premier jeu sur Supergrafx est dès l'abord une réussite ! Les capacités de la console y contribuent pour beaucoup : l'histoire traditionnelle du héros qui doit se débarrasser d'une cohorte d'adversaires est l'occasion d'en apprécier les graphismes et l'animation.

Hudsonsoft

Du fait de son lancement récent au Japon (décembre 1989), la *Supergrafx* souffrait jusqu'à présent d'une véritable pénurie de softs. Et ses possesseurs se voyaient condamnés à l'utiliser comme un « simple » *PC Engine*. Cet état de choses est en train de changer puisqu'une flopée de logiciels arrive sur cette machine. Programmé par Hudson, le fabricant des coprocesseurs des consoles Nec, *Grandzort* est le premier de ces jeux à sortir en France. Et c'est une réussite !

Au menu de ce beat-them-up mâtiné de jeu de plates-formes, de la castagne, de la castagne et encore de la castagne. Vous dirigez en effet un robot qui doit se frayer un chemin vers le centre de la Terre au milieu d'une cohorte d'ennemis agressifs. Pour cela, il peut se métamorphoser à volonté en trois robots de couleurs différentes. Chacun utilise une arme spécifique (épée, arc ou lance) et possède une botte secrète. Le rouge



Le monstre du premier niveau.



Dans le firmament, une planète voisine.



Le robot bleu peut se protéger grâce à une bulle d'énergie pure.

peut – en frappant le sol de son épée – déclencher des mini-séismes (très efficace !), le vert a la possibilité de voler et le bleu peut s'entourer d'un champ protecteur.

L'astuce consiste, en fait, à changer de robot au bon moment, certains étant plus appropriés que d'autres à chaque passage. De temps à autre, des pastilles grises vous donneront une armure protectrice. Pas d'option continue ici mais la possibilité de récolter des vies supplémentaires au hasard des tableaux (volez un peu le long de la falaise du premier niveau).

A la fin de chaque niveau, un monstre vous attend



Un souterrain du niveau II.



Massacre perpétré par le robot rouge !



Un robot à tête d'élan ouvre le feu.

et, dans la grande tradition japonaise, de nombreux coups seront nécessaires pour le vaincre. En fait, *Grandzort* ne serait qu'un jeu agréable s'il n'était pas aussi beau car le qualificatif « qualité arcade » prend ici tout son sens.

Les graphismes sont d'une richesse étonnante : la descente vers le centre de la Terre vous fait voyager dans des paysages superbes et très variés, allant des bords de mer à des mondes froids et déshumanisés. Mention particulière sur ce point au troisième niveau. Les poutrelles métalliques rouillées au milieu desquelles croupit de l'eau stagnante sont saisissantes de vérité.

Même souci du détail pour vos ennemis, tous superbes (sauf le monstre du troisième niveau qui m'a un peu déçu). Les musiques, très réussies et légèrement supérieures à ce que l'on obtient sur *PC Engine*, collent bien à l'action.

Mais c'est surtout au plan de l'animation que *Grandzort* démontre les potentialités de la *Supergrafx*. Les personnages évoluent au milieu d'un scrolling multi-dimensionnel sur plusieurs plans en tout point digne d'une borne d'arcade.

Le tout s'effectue sans aucun ralentissement quels que soient la taille et le nombre des sprites à l'écran. Une animation fabuleuse, donc, supérieure à tout ce qui a été fait sur la *PC Engine* jusque-là (et le compliment n'est pas mince). La



Progression sur fond de vieilles ruines.

jouabilité est, comme toujours sur console, excellente, le personnage répondant au doigt et à l'œil à toutes les commandes.

Les vétérans de l'arcade trouveront peut-être *Grandzort* un peu facile mais une chose est sûre : ce jeu donne réellement envie d'acheter le dernier bébé de Nec. Et si les prochains softs sont de ce niveau, la *Supergrafx* pourrait devenir la machine la plus « hot » du moment. Olivier Scamps

Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*E*

Rygar

CONSOLE NINTENDO

Rygar est un exemple d'adaptation irréprochable venue de l'arcade. L'esprit du jeu a été conservé, mais la forme a été recomposée en fonction des capacités plus limitées de la console Nintendo. *Le résultat : une aventure stimulante basée sur l'arcade. Le scénario avec roi diabolique et troupes de monstres opposés à des dieux pacifiques n'est pas des plus originaux, mais qu'importe : l'action est là. Et c'est le plus important !*

Cartouche Tecmo

Les possesseurs de la console *Nintendo* sont gâtés ces jours-ci. Après une année de vaches maigres, voici enfin de grands programmes sur cette machine. Au même titre que *Link* (présenté dans le précédent numéro), *Rygar* figure parmi les grands classiques de cette console. A l'origine, *Rygar* est un jeu d'arcade à succès, mais il ne se contente pas d'être une simple conversion. En effet, l'esprit du jeu d'arcade a été conservé, mais il a été reconstruit à la sauce *Nintendo* pour devenir un petit chef-d'œuvre de l'arcade/aventure.

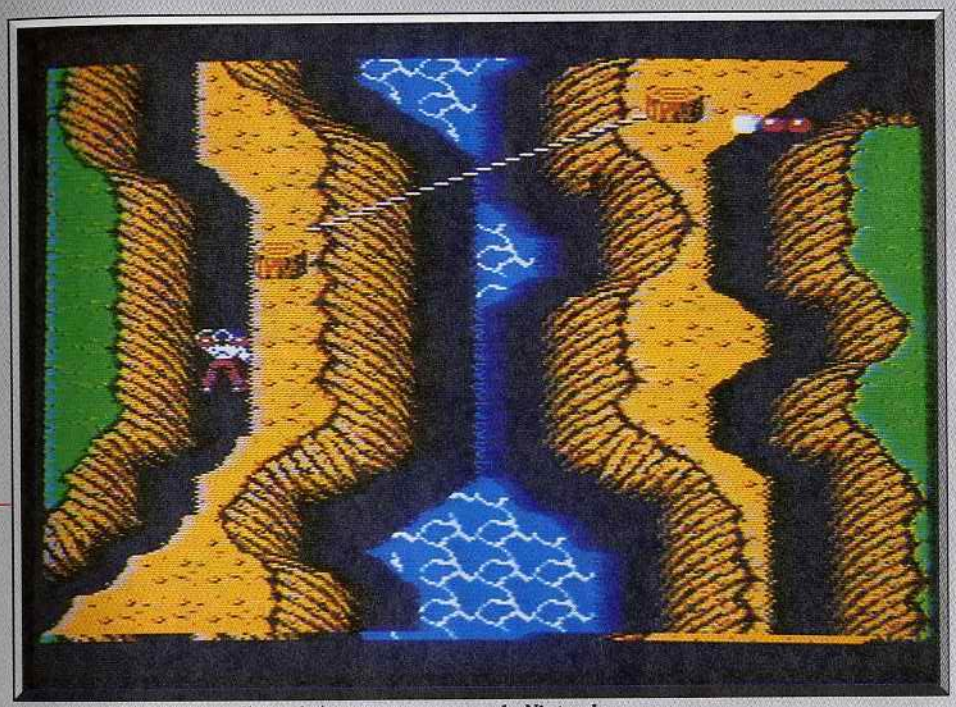
Pas de surprise au niveau du scénario : un roi diabolique s'est emparé du pays à la tête d'une armée de monstres et les dieux ont été faits prison-

niers. Seul un héros nommé Rygar est capable de chasser les envahisseurs et de ramener la paix dans le pays. La seule arme dont vous disposez est un disque que vous pouvez projeter à une certaine distance. Mais il est également possible d'immobiliser un adversaire, durant quelques secondes, en lui sautant dessus, ce qui est fort utile lorsque vous devez faire face simultanément à plusieurs agresseurs. L'action se déroule dans un monde assez vaste. Elle débute dans les montagnes où vous découvrirez une caverne qui mène dans la vallée de Garloz.

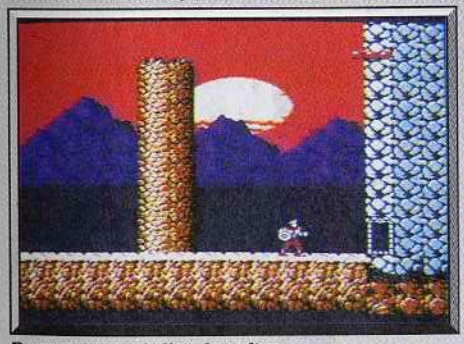
Cette vallée est le centre du pays. De là, vous



La vallée est le point central.



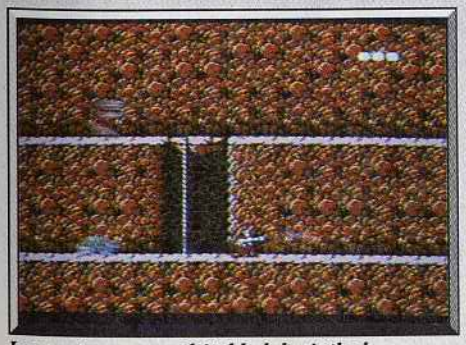
L'un des meilleurs jeux d'arcade/aventure sur console Nintendo.



Rygar est armé d'un bouclier.



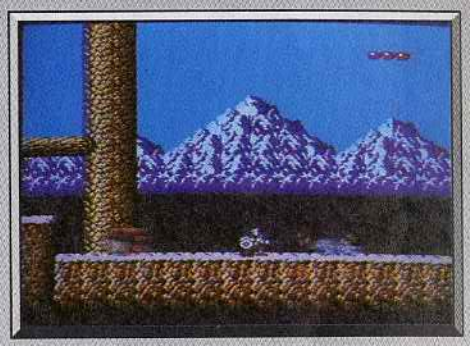
L'ermite vous donne des renseignements.



La montagne : un véritable labyrinthe !

pouvez accéder à toutes les autres régions. Vous êtes donc libre de circuler où bon vous semble, mais certains endroits sont cachés et il vous faudra en découvrir l'entrée.

De nombreuses cavernes sont disséminées ; généralement, vous y trouverez un ermite qui vous donnera d'intéressantes informations. Vous pourrez également y rencontrer un des cinq dieux prisonniers qui vous donnera un objet fort utile en échange de sa liberté. Les objets les plus importants sont l'arbalète, la poulie et le grappin, qui vous permettront d'atteindre des endroits jusque-là inaccessibles. Il faudra alors revenir sur vos pas pour visiter tous les lieux que vous n'aviez pu atteindre. *Rygar* bénéficie d'une réalisation très soignée, tant pour les graphismes que pour l'animation. Comme c'est généralement le cas sur cette console, la jouabilité est irréprochable et les commandes sont particulièrement souples. La présence d'une option continue vous permet de progresser dans ce jeu dont on ne peut découvrir la richesse en une seule partie. On appréciera également le fait que les quelques dialogues soient traduits en français dans la notice. C'est le



Un combat de chaque instant.



Explorez chaque pouce de terrain.

type de jeu auquel on revient sans cesse, poussé par le besoin d'aller plus loin, mais il faut de longues et passionnantes heures de jeu avant d'arriver au bout de la quête. Un grand jeu d'arcade/aventure, comme on n'en trouve que sur la console *Nintendo*. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Avis

De l'action pure et dure, mais aussi un zeste d'aventure, voilà ce que propose *Rygar*. On retrouve la jouabilité exemplaire des softs japonais et le côté aventure élargit l'intérêt de jeu. On peut regretter la pauvreté des décors et l'absence de jeu à deux, mais il ne faut pas oublier que la console est une 8 bits. Jacques Harbonn

Avis

A première vue, ce jeu ne paraît guère attrayant avec ses graphismes obsolètes et son affichage récalcitrant (les sprites et le bas de l'écran sont souvent affligés de tressautements). Mais, en y regardant de plus près, on s'aperçoit que le jeu regorge d'astuces et d'intelligence. Eric Caberia

Hammerfist

AMIGA

On connaît le principe du méchant utilisé contre son camp, des jeux où l'on dirige alternativement deux personnages et des bonus délaissés qui redonnent force à l'adversaire. Ces trois éléments réunis produisent un jeu assez singulier propre à appâter ceux que la difficulté ne rebute pas.

Vivid Image. Programmation : Andrew Bond ; musique : Wally Beben ; conception : Vivid Image et Phil Harrison.

En 2215, le centro-holographix transforme les humains les plus forts en hologrammes, avant de les envoyer commettre des crimes politiques.

Entre deux missions, les hologrammes sont stockés dans des ordinateurs. L'une des machines se détraque et envoie les deux meilleurs assassins dans une ultime mission : détruire le centro-holographix.

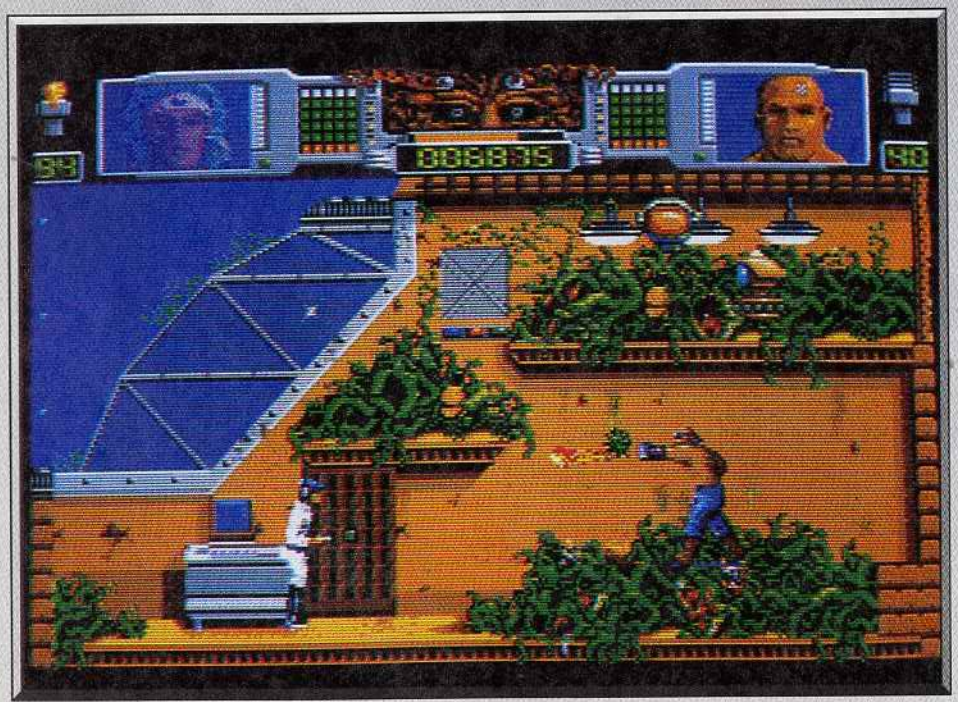
Vous contrôlez donc les deux exécuteurs, Hammerfist et Metalis, et vous passez de l'un à l'autre d'un simple mouvement du joystick. Hammerfist est un redoutable combattant, qu'il se batte avec ses poings, un poing-piston ou en utilisant un laser. Metalis ne peut que donner des coups de pieds. Elle est capable en revanche de faire des mouvements acrobatiques qui lui permettent d'atteindre des endroits élevés. Le principe de disposer de deux personnages, en passant de l'un à l'autre en fonction des circonstances, a déjà été utilisé dans d'autres programmes avec plus ou moins de bonheur mais, dans *Hammerfist*, la recette fonctionne parfaitement.

Le complexe que vous devez explorer ne comporte pas moins de 128 écrans et ce ne sera pas une mince affaire que d'en venir à bout. Dans chaque salle, vous devez détruire les terminaux d'ordinateur afin de déconnecter le système de sécurité qui vous empêche de passer à la salle suivante. Bien sûr, de nombreux gardiens et des robots tentent de vous en empêcher et il faut combattre sans cesse.

Les adversaires que vous abattez laissent échapper des icônes qui remontent votre niveau d'énergie et la puissance de vos armes, si vous parvenez à vous en emparer. Ces icônes jouent un rôle déterminant dans le déroulement de votre mission, car celles que vous ne ramassez pas augmentent la puissance du centro-holographix. Lorsque ce dernier atteint sa puissance maximale, toutes les icônes deviennent négatives et vous devez les éviter. Ce nouveau concept introduit un changement intéressant dans le déroulement du jeu.

Ce jeu d'action assez original ne manque pas de charme. La réalisation est excellente : bons graphismes, animation rapide et bande sonore de qualité. La jouabilité est satisfaisante mais, attention, *Hammerfist* est un jeu très difficile. Il faut vraiment se battre pied à pied dans chaque salle, sans chercher à aller trop vite. La progression est très longue, d'autant plus qu'il convient de s'arrêter régulièrement (toutes les trois salles environ) pour abattre des dizaines de gardiens afin de refaire le plein d'énergie et de munitions. *Hammerfist* séduira ceux que la difficulté ne rebute pas.

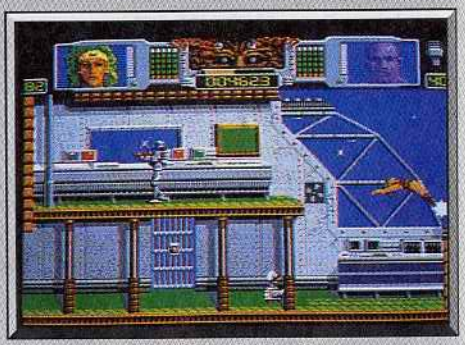
Alain Huyghues-Lacour



Un jeu d'action plutôt original et difficile.



Dangereuses créatures.



Les sauts acrobatiques de Metalis.

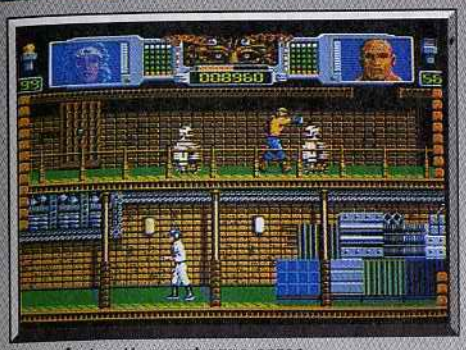


Détruisez les écrans de sécurité.

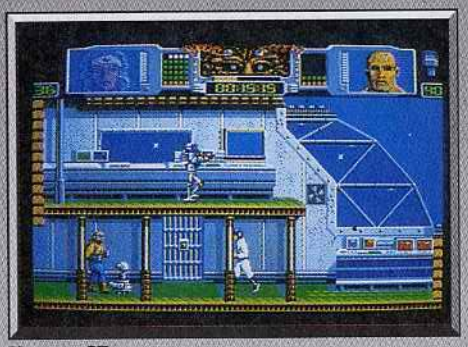


Un décor futuriste.

Type	*action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Les robots attaquent sans cesse.



Version ST.



Gare aux monstres !



Changez de personnage.

Version Atari ST

Cette adaptation de *Hammerfist* est d'un bon niveau. Les graphismes sont très différents d'un tableau à l'autre, l'animation reste fluide en dépit du grand nombre d'éléments en mouvement et le jeu est difficile et varié.

Toutefois, à mon avis, il ne mériterait pas un Hit malgré ses qualités (notice en français).

Jacques Harbonn

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



Ramassez les morceaux de la clé.

Fire and Brimstone

AMIGA

Fascinant, totalement illogique, dirait monsieur Spock en voyant ce jeu où l'on tire sur tout ce qui bouge ! Pourtant, l'être humain, lui, n'y voit rien à redire. Nos critiques non plus...

Firebird. Programmation : Tim Coupe ; graphisme : Chris Sorrel ; musique : David Whittaker.



La potion permet de créer un pont.



Superbes graphismes pour un jeu dans la lignée de Ghost'n Goblins.

Fire and Brimstone est un superbe jeu d'action que l'on croirait tout droit sorti des salles d'arcade. Pourtant il ne s'agit pas d'une conversion, mais d'un programme créé sur micro et qui s'inscrit dans la lignée de *Ghost'n Goblins*. L'action se déroule dans un royaume nordique menacé par une déesse des enfers. Thor doit entreprendre un long et périlleux voyage à travers la région avant de s'enfoncer dans les entrailles de la Terre.

Le chemin que doit suivre Thor est truffé de pièges mortels et de nombreux adversaires de toutes sortes tentent de lui barrer le chemin. Il faut d'excellents réflexes pour progresser dans le jeu, mais il est également important de se creuser un peu la tête, car il y a des astuces à découvrir. Ainsi, dès le début du jeu, vous arrivez face à un géant endormi qui se réveille à votre approche. Si vous lui tirez dessus, vous découvrirez vite qu'il est indestructible et cela vous coûtera une vie, alors que tout se passera bien si vous l'ignorez. Il faut se méfier des sorciers que vous rencontrez de temps à autre, car ils vous envoient des sorts qui vous rendront la vie difficile. Certains ont pour effet de ralentir ou d'accélérer vos mouvements de manière à ce que vous perdiez le contrôle de votre personnage. Le plus redoutable de ces sorts inverse les commandes, ce qui est particulièrement



Le sorcier vous lance des sorts.



Une salle secrète.



Evitez les obstacles.



Un jeu bourré d'astuces.



De somptueux décors.

périlleux. Dans tous les cas, la meilleure solution consiste à se placer dans un endroit sûr en attendant que l'effet du sort s'estompe.

Les sorciers sont d'autant plus dangereux qu'une fois abattus, ils se transforment en une grenouille très agressive. Chaque tableau pose de redoutables problèmes dont vous ne viendrez pas à bout aisément.

Vous pouvez transporter deux armes à la fois et vous passez de l'une à l'autre en fonction de la situation, à vous de choisir celles qu'il faut ramasser. Mais, surtout, il vous faudra découvrir les quatre morceaux de la clé qui ouvre la porte menant au niveau suivant, car, si vous terminez le niveau sans que la clé soit entièrement reconstituée, l'ordinateur vous renverra au début, ce qui est passablement frustrant. Pour compliquer encore les choses, vous ne trouverez que trois morceaux de la clé sur votre chemin : en effet le quatrième est caché dans une salle secrète dont il vous faudra découvrir l'entrée.

Entre les dieux qui vous soutiennent et la déesse qui est experte en magie noire, vous pouvez vous attendre à de nombreuses surprises. Les dieux ont disposé des fioles dotées de pouvoirs différents, mais vous ne pouvez en transporter que deux à la fois. Mangez les fruits que vous trouvez pour reprendre des forces, mais faites attention car certains d'entre eux sont empoisonnés. Il y a bien d'autres choses encore, que vous découvrirez au fur et à mesure des parties.

Fire and Brimstone est un jeu passionnant qui bénéficie de magnifiques graphismes. Le niveau de difficulté semble insurmontable lors des premières parties, mais ne vous découragez pas, car cela s'arrange une fois que vous avez découvert certaines astuces et ensuite vous pouvez vraiment progresser dans le jeu.

Lorsque vous perdez une vie, vous repartez du tableau précédent, ce qui est parfois agaçant. En effet, il vous faut utiliser votre unique potion bleue pour créer un pont qui vous permettra de franchir le cinquième niveau. Aussi, si vous mourez dans le tableau suivant, vous vous retrouverez devant un obstacle absolument infranchissable et il ne vous restera plus qu'à tout recommencer depuis le début. Mais *Fire and Brimstone* est un programme très prenant dans lequel on s'accroche pour progresser.

Vous reprenez une partie à partir du premier tableau du niveau dans lequel vous êtes mort, ce qui devrait vous permettre de terminer ce jeu. Cela ne sera pas facile, car l'action devient infernale à partir du troisième niveau. Un grand jeu d'action qui vous donnera bien du fil à retordre.

Alain Huyghues-Lacour

Type ..... *arcade/aventure*
Intérêt *17*
Graphisme ..... ★★★★★★
Animation ..... ★★★★★
Bruitages ..... ★★★★
Prix ..... *C*

Avis

Fire and Brimstone est vraiment superbe. Les joueurs d'arcade y trouveront une maniabilité excellente, des graphismes et des décors somptueux, une animation sans reproche et de bons bruitages. De plus, un grand nombre d'astuces parsèment les niveaux, ce qui oblige à se creuser aussi les méninges.

Jacques Harbonn

Avis

Ce logiciel nous change des habituels jeux de réflexes dont l'intérêt s'use très vite. On peut qualifier ce programme (sans pédanterie) d'arcade noble puisque, outre les habituelles qualités de coordination et de réflexes, il nécessite une solide mémoire et une bonne dose d'intuition. Les graphismes et les animations sont eux aussi excellents. Un bon jeu.

Eric Caberia

Thunderstrike

PC EGA VGA

L'un des plus souples des jeux 3D surfaces pleines sur PC dont les graphismes sont aussi convaincants en EGA qu'en VGA. Très facile à prendre en main puisqu'il s'agit en fait d'un shoot-them-up, il dépasse pourtant la simple action de tirer pour se rapprocher de la simulation de vol de haute voltige.

Logotron.



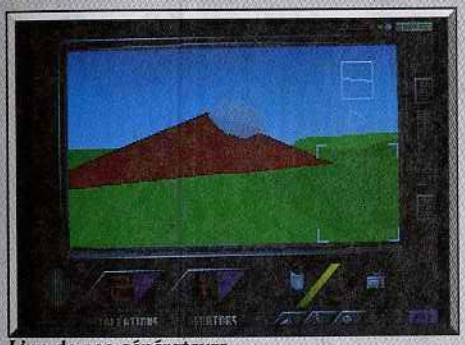
L'écran des statues, carte à l'appui.



La 3D qui tue !



L'ennemi est repéré dans le radar courte portée.



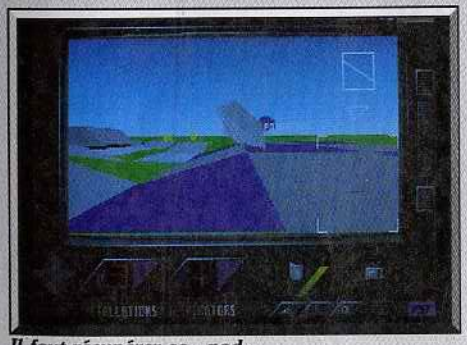
L'un de vos générateurs.



Un bon coup de turbo !



A la souris, bonjour la souplesse !



Il faut récupérer ce « pod ».

Les responsables de la MageCorp Industrie lancent un défi à tous les pilotes de l'univers. En cette fin d'année 2238, vous voici engagé pour un jeu de combat aérien délirant. Une bonne occasion pour le *PC* de se donner à fond dans la 3 D surfaces pleines.

Thunderstrike est un jeu d'action. Rares sur *PC*, les logiciels « arcade » ne profitent pas tous d'une animation et d'un graphisme aussi soignés que ceux de cette aventure.

Vous allez combattre dans une arène dont le relief est un délice de réalisme. Montagnes et vallées s'y côtoient dans des teintes très bien choisies. Le terrain de jeu que vous allez survoler durant tout le combat est bien plus beau que ceux de tous les simulateurs de combat aérien réunis. Dans cette arène, plusieurs générateurs appartiennent au camp que vous protégez, ce sont de petites montagnes que vous devrez défendre plus que votre propre existence.

Ailleurs sur le terrain, les générateurs ennemis produisent régulièrement des vaisseaux puissamment armés. Ces derniers vont soit vous attaquer, soit se placer sur vos générateurs pour en extraire toute leur énergie. Voilà dressé le scénario de cette superbe partie. Passons maintenant au pilotage de votre engin.

En début de partie, le joueur va choisir entre cinq appareils. Ce n'est qu'avec l'expérience que le pilote chevronné pourra apprécier les capacités spécifiques de chaque engin. La souris calée dans la main, le pilote est en début de jeu immobile en vol stationnaire, à faible altitude. Il observe alors son appareil en vue arrière. Une pression sur le bouton gauche de la souris allume vos réacteurs et plonge l'engin dans une course folle. Le défilement du décor est superbe. Il est possible de prendre ou de perdre de l'altitude afin d'éviter des pics rocheux, ou de « rase-motter » une plaine. Dernier point, le bouton droit de la souris commande bien entendu votre tir laser... *Thunderstrike* puise tout son intérêt dans la gestion 3 D de son animation.

Fluide, très réaliste, le vol est si prenant que l'on se surprend à foncer entre les montagnes, même quand aucun ennemi n'apparaît sur le radar. Qu'il s'agisse des modes EGA ou VGA, les graphismes sont excellents et bien largement supérieurs à ce que l'on attend d'un *PC*.

Les bruitages sont bien sûr limités par les possibilités de la machine, mais qu'importe, graphismes et animations suffisent largement à forger l'ambiance de la partie.

Côté stratégie, le jeu se décompose en missions de niveaux de plus en plus élevés. Pour la première, il suffira de détruire un seul générateur ennemi pour remporter le match. Vos adversaires sont systématiquement repérés par le radar de votre engin. Pulvérisés par un ou plusieurs tirs laser, ils laissent parfois derrière eux des « pods » d'énergie qu'il faut récupérer. Ces pods ont de multiples pouvoirs : certains accentuent la puissance de vos tirs, d'autres tourbillonnent autour de votre vaisseau pour détruire un ennemi proche, d'autres encore vous permettent d'enclencher un turbo pour des accélérations vertigineuses. Pilotage et stratégie sont en fait simples mais efficaces, juste ce qu'il faut pour donner naissance à un jeu d'arcade facile à prendre en main mais jamais lassant.

Véritable prouesse sur *PC*, la gestion 3 D de cette mission séduira à coup sûr tous ceux qui ont apprécié l'ancien *Mach* 3 pour la souplesse de son vol, et aussi ceux qui aiment survoler un territoire 3 D sans jamais souffrir des défauts habituels des *PC* (lenteur, saccade dans l'animation, etc.). Fanas d'action et de pilotage 3 D, *Thunderstrike* est vraiment le soft qu'il vous faut pour passer l'été !

Olivier Hautefeuille

Type	*arcade, combat 3D*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Avis

Thunderstrike constitue la démonstration éclatante des possibilités d'un *PC* 286 / 386 EGA ou VGA dans le domaine du jeu d'action. Je n'ai jamais vu une animation 3 D surfaces pleines aussi rapide, ni aussi fluide. On s'y croirait vraiment ! En plus, ce qui ne gâche rien, le scénario est loin de se limiter à un « bête » shoot-them-up.

Jacques Harbonn

Mystic Defender

MEGADRIVE

Ce premier test d'un jeu sur Megadrive *prouve, s'il en était besoin, les qualités de cette console ; graphismes, animation, scrollings et sonorisation sont remarquables. Le héros est une héroïne, ce qui n'arrange rien :* Mystic Defender *est un jeu difficile !*

Cartouche Sega.



De très beaux graphismes servis par des scrollings spectaculaires.

Elle arrive, elle est là ! Comme prévu, la *Megadrive* sera distribuée officiellement dès le mois de septembre. Depuis quelques mois, vous avez été nombreux à réclamer des tests sur cette console, mais nous avons préféré attendre un peu, de manière à ce que nos articles coïncident avec la sortie de ces programmes. Quinze jeux sont donc prévus en septembre, avec des petites merveilles comme ce *Mystic Defender* que nous vous présentons aujourd'hui. Voilà de quoi rêver pendant les vacances, en attendant le test complet de tous les autres programmes dans un prochain numéro. Curieusement, le héros de cette aventure est une femme, ce qui nous change un peu des éternels barbares aussi musclés que velus. Mais n'allez pas croire que notre héroïne est une jeune fille sans défense : elle est capable de lancer des boules d'énergie d'une puissance dévastatrice. Toutes sortes de monstres redoutables vous attaquent sans cesse tout au long des sept niveaux de ce programme. L'aventure commence alors que vous traversez la forêt où vous devrez fréquemment grimper dans les arbres pour vous débarrasser de vos agresseurs. Par la suite, vous vous frayez un chemin dans un château en affrontant des enfants mutants, ainsi que de redoutables oiseaux. Heureusement, vous obtiendrez différentes armes supplémentaires en cours de route, comme un lance-flammes ou un tir multidirectionnel. Ces armes sont particulièrement efficaces, mais leur emploi exige un minutage assez précis. En effet, elles fonctionnent à la manière du tir de *R-Type*, c'est-à-dire que vous devez garder le bouton de tir appuyé pendant quelques instants, afin de faire monter la puissance.

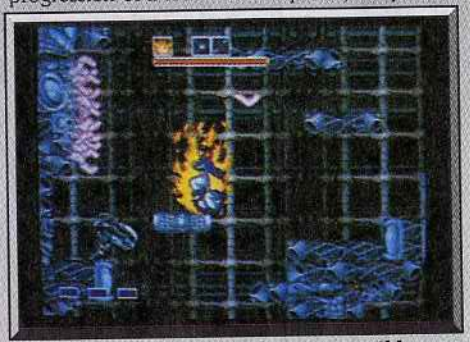


Une arme impressionnante : le feu !

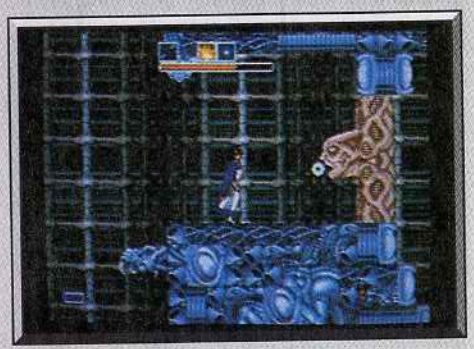


Un monstre de fin de niveau.

Ce shoot-them-up fait également la part belle aux jeux de plates-formes. En effet, vous n'arrêtez pas de sauter dans tous les sens au cours de votre progression et il faut être très précis, ce qui n'est pas toujours facile sous le feu ennemi. Par exemple, vous devez sauter sur des plates-formes mobiles tandis que des gargouilles crachent du feu en tous sens, ou bien encore traverser un lac en sautant sur des blocs qui sortent de l'eau durant quelques secondes seulement. Heureusement, la difficulté de certains passages est compensée par la souplesse et la précision des commandes.



Troisième niveau : une seule route possible.



Une porte vivante.

Mystic Defender bénéficie d'une réalisation impressionnante qui procure une atmosphère envoûtante à ce programme. Les graphismes sont fins et colorés, mais c'est le scrolling multidirectionnel qui est le plus remarquable, d'autant qu'il s'accompagne d'effets de parallaxe très plaisants. D'autre part, l'action est parfaitement soutenue par une bande sonore très soignée. La jouabilité est excellente, grâce notamment à la précision des commandes, mais c'est un jeu assez difficile qui s'adresse surtout aux fans d'arcade. Avec des programmes de cette qualité, nul doute que la *Megadrive* est promise à un bel avenir.

Alain Huyghues-Lacour

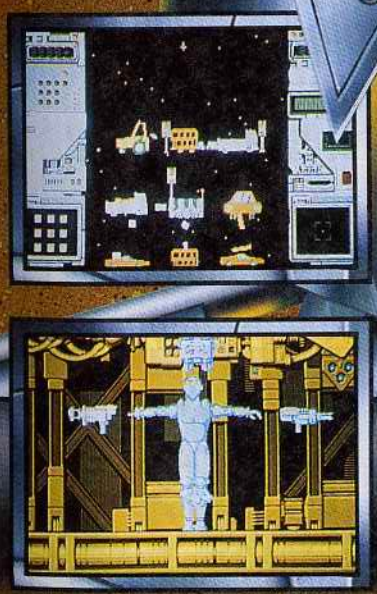
Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

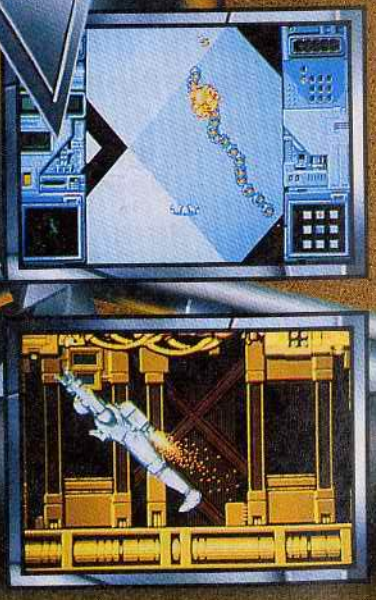
ROTOX

ROTOX – L'homme était un soldat d'élite blessé dans une mission de combat. **ROTOX – Le cyborg** a été transformé par la science du 22ème siècle en une devastatrice machine de combat assistée par ordinateur.

ROTOX – Le jeu présente une révolution technique, le **ROTOSCAPE**, qui permet aux paysages de tourner autour de vous à 360° en vous faisant découvrir un environnement cauchemardesque de machines meurtrières et de formes de vie hostiles. **ROTOX** – Une expérience complètement révolutionnaire!

"LE DOSSIER ROTOX" ET UN AUTOCOLLANT *GRATUIT* À L'INTÉRIEUR!





Photos d'écran de formats 16 bits.

VOUS CHERCHEZ LA REVOLUTION LA VOILA!

U.S. GOLD®

ROTOSCAPE IT'S A REVOLUTION

IBM PC ET COMPATIBLES
ATARI ST · AMIGA

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75.
DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

ROTOX © 1990 U.S. Gold Ltd. / Creative Materials Ltd. Tous droits réservés.
ROTOSCAPE © 1990 Creative Materials Ltd. Tous droits réservés.

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

★ Escape from the Planet...

Amiga, disquette Tengen

Vous devez détruire les robots qui se sont emparés d'une colonie terrienne et libérer les humains qu'ils retiennent prisonniers.



Cette conversion du jeu d'arcade d'Atari Games est une réussite. On y retrouve avec plaisir l'esprit des films de science-fiction des années cinquante et l'action très prenante est pimentée d'agréables touches d'humour. Une excellente jouabilité vous permet de progresser rapidement dans le jeu, que vous jouiez seul ou à deux. Mais c'est encore plus amusant en équipe.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Operation Wolf

Console Sega, cartouche Sega

Vous dirigez une opération de commando pour libérer des otages. Longtemps après son triomphe sur micro, voici enfin la conversion de ce grand jeu d'arcade sur console *Sega*. Les graphismes sont réussis, l'animation est rapide et, surtout, le tir est bien plus précis que sur micro. Cette version présente l'avantage de pouvoir se jouer indifféremment au joystick ou au Light Phaser. Il est plus aisé de réaliser de bons scores avec le joystick, mais il est évident que c'est avec le Light Phaser que ce jeu prend toute sa dimension. Le meilleur jeu de tir sur cette console.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Simon's Quest

Console Nintendo, cartouche Konami

Dans la suite du célèbre *Castlevania*, Simon reprend la lutte contre le comte Dracula. Vous devez explorer cinq palais à la recherche des morceaux du corps du prince des ténèbres, mais n'oubliez pas d'interroger les habitants des différents villages car ils vous donneront de précieux renseignements.

Ce nouvel épisode accorde une plus grande importance à l'aspect arcade / aventure qui était déjà présent dans *Castlevania*. Mais c'est également un grand jeu d'action qui exige de bons réflexes pour abattre de redoutables ennemis et franchir des obstacles. La grande innovation de ce programme repose sur



une alternance de jours et de nuits. Bien sûr, les créatures diaboliques sont nettement plus coriaces durant la nuit, ce qui pimente bien l'action. Ceux qui ne maîtrisent pas l'anglais trouveront une traduction de tous les dialogues dans la notice.

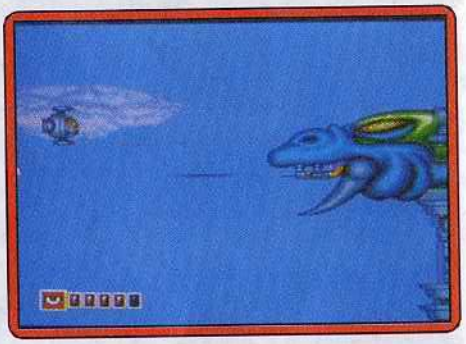
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Barumba

PC Engine NEC, carte Namco

Aux commandes d'un vaisseau sphérique, capable de tourner sur lui-même, vous affrontez toutes sortes d'adversaires. Vos ennemis attaquent de toutes parts et vous devez sans cesse changer la direction de



votre tir pour les repousser. Heureusement, vous disposez de quatre armes différentes et vous passez de l'une à l'autre en fonction des circonstances. *Marumba* est un shoot-them-up signé Namco, l'un des meilleurs éditeurs sur PC Engine. La réalisation est efficace et le décor défile dans toutes les directions en un scrolling multi-directionnel irréprochable. Les vagues d'ennemis apparaissent toujours aux mêmes endroits et il faut mémoriser leurs vagues d'attaque pour vraiment progresser dans le jeu. Un shoot-them-up pas tout à fait comme les autres.

Alain Huyghues-Lacour

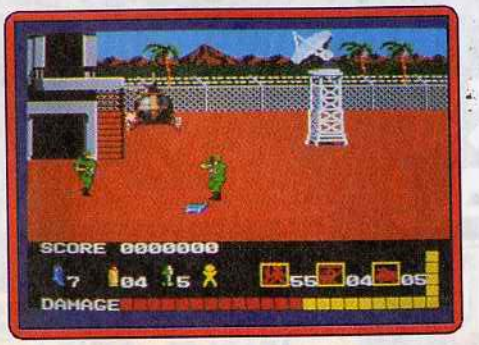
Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

★ Ivanhoe

Amiga, disquette Ocean

Avant de parvenir à libérer le roi Richard, Ivanhoe va devoir affronter toutes sortes





Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

d'adversaires : soldats, pirates, sorciers et fakirs, etc. *Ivanhoe* est un agréable beat-them-up qui bénéficie d'une réalisation très soignée, tant en ce qui concerne le graphisme que l'animation. Les décors sont variés et l'épisode de la poursuite à cheval est particulièrement réussi.
Le niveau de difficulté est assez élevé au premier abord, mais cela s'arrange une fois que l'on prend ses repères. En effet, il convient de ne pas chercher à aller trop vite mais de prendre le temps d'affronter un adversaire après l'autre.

Alain Huyghues-Lacour

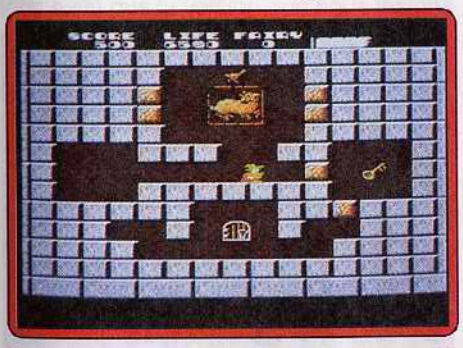
Type	*beat-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Solomon's Key

Console Nintendo, cartouche Tecmo

Armé d'une baguette magique capable de créer ou de faire disparaître des blocs, vous devez venir à bout de cinquante tableaux truffés de pièges. Pour trouver la clé qui ouvre la porte menant au tableau suivant, il faut affronter différents gardiens et vous construire un chemin. Ce grand classique de l'arcade arrive enfin sur *Nintendo*, dans une excellente version. C'est un jeu très complet qui exige autant de réflexes que d'intelligence.
La jouabilité est parfaite, mais vous ne viendrez pas facilement à bout de tous les tableaux, en dépit de la présence d'une option continue. Génial !

Alain Huyghues-Lacour



Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Midwinter

Amiga, disquette Microprose

Rares sont les logiciels qui mêlent avec autant de justesse des genres différents ! *Midwinter* (Hit en version *ST*, voir *Tilt* n° 76, page 70) est un soft qui ouvre un univers de jeu vaste et tout autant axé sur la stratégie que sur l'action. Isolé sur une île, vous allez tenter de rallier à votre cause de multiples personnages pour combattre un ennemi redoutable.
Dans un décor 3D superbe, vous progresserez tout d'abord en ski. Ensuite, à vous de découvrir une auto-chenille ou un delta pour accéder plus vite aux points stratégiques du terrain de jeu. Entièrement manié à la souris, *Midwinter* ouvre plusieurs vues et scènes différentes. Le joueur skie en 3D, vise un avion ennemi, rampe dans la neige et dynamite une ville, survole en



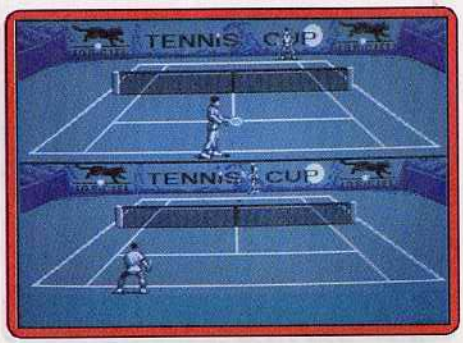
delta un village extrêmement bien dessiné... De la carte zoomée aux tableaux spéciaux d'exploration de village, d'usine, tout ici est traité avec soin. L'ambiance de cette fabuleuse partie ne peut pas vous laisser froid. Bruitages de la glisse en ski, animation 3D des décors et sprites, relief de la carte, des dizaines de personnages à rencontrer, tous spécialisés dans une technique de combat bien particulière, voilà vraiment de quoi plonger les amateurs du genre dans plusieurs semaines de lutte. Aussi passionnant qu'un simulateur de vol et moins austère qu'un wargame classique, *Midwinter* mérite qu'on s'accroche à sa souris (notice en français).

Olivier Hautefeuille

Type	*aventure / action / stratégie*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Tennis Cup

Amstrad CPC, disquette Loriciel



Alors qu'il devait paraître en Hit dans le n° 79, cet article a « sauté » de nos colonnes dans les ateliers de fabrication ! Nous présentons nos excuses à tous les possesseurs de *CPC. Tennis Cup* use au mieux des possibilités de l'*Amstrad*. Très peu d'options ont été supprimées sur la version 8 bits. Seulement deux vitesses de jeu, moins de phases de présentation, le jeu n'y perd aucun de ses atouts majeurs. Optant pour un panel de couleurs restreint, les programmeurs et graphistes ont su conserver la vitalité du jeu. Toutes les possibilités de renvoi sont au menu avec une notice bien plus complète que celle offerte avec la version *ST*. Le jeu reste souple, bien que plus saccadé bien sûr que celui des versions 16 bits. Pour le possesseur de *CPC*, *Tennis Cup* est le seul tennis digne de ce nom. A ne pas manquer !

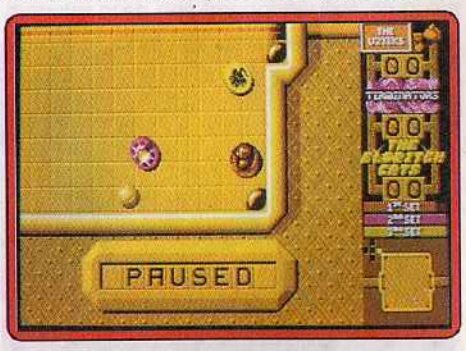
Olivier Hautefeuille

Type	*tennis*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Projectyle

Atari ST, disquette Electronic Arts

Très proche de *Speed Ball* dans sa conception, ce match de foot futuriste m'a séduit. Le principe du jeu est simple : trois joueurs vont arpenter à fond les bananes un terrain pour pousser une balle souple et gluante dans les buts adverses. Mais là où *Projectyle* fait très fort, c'est dans la vitalité de son jeu et l'originalité de ses décors. Côté vitalité, la souplesse de l'animation et



la précision des réponses du joystick au moindre mouvement de votre poignet ont de quoi séduire les plus chauds de l'action. Côté décor, les terrains de jeu varient selon les matchs joués. Chaque tableau se compose de plusieurs salles. Dans la première se trouvera par exemple votre but, dans la deuxième, le but du deuxième joueur... pour finir avec une pièce qui compte trois buts, un pour chaque sportif. Il faut donc lancer la balle dans un couloir qui mène vers l'une des salles de l'adversaire. Une fois dans celle-ci, on retrouve un ▶

peu le jeu de *Speed Ball*, même nervosité, même violence, même plaisir ! *Projectyle* développe enfin une stratégie discrète mais efficace qui permet de travailler la progression de son joueur, de choisir son opposant, etc. En mode deux joueurs humains, chacun tentera de combattre soit l'autre joystick, soit le sportif manié par le micro. Le but de chaque match : marquer plus de buts que l'adversaire et collecter pour ce faire des bonus de rapidité, éviter les icônes qui paralysent le personnage, etc. Simple, bien conçu et vraiment diaboliquement nerveux, ce soft dessoudera votre joystick à coup sûr. A voir sans faute.

Olivier Hautefeuille

Type	**foot « baston »**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

Rotox

Amiga, disquette US Gold

Vous contrôlez un nouveau robot qui doit passer des tests avant d'être définitivement mis en service. Espérons que vous n'êtes pas sujet au vertige, car vous allez devoir circuler sur des plates-formes suspendues dans l'espace pendant que des défenseurs feront feu.

Rotox est un programme original, qui bénéficie d'une excellente réalisation. L'animation est particulièrement réussie, car votre personnage reste toujours au milieu de l'écran tandis que le décor tourne autour de lui. Cela est assez déconcertant lors des premières parties, d'autant plus qu'il faut trouver la méthode qui permet



d'éviter les projectiles ennemis. Mais ce n'est pas la seule difficulté que vous devez vaincre, en effet, passer sur des plates-formes mobiles pour vous rendre d'un point à un autre se révèle très périlleux. Un programme intéressant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Track & Field II

Console Nintendo, cartouche Konami

Ce multiépreuve de Konami ne vous propose pas moins de quinze disciplines différentes (perche, canoë, escrime, tir au pigeon, etc.), pour un ou deux joueurs. Les épreuves sont fort bien conçues, car elles exigent autant d'énergie que de précision. Konami a réussi un exploit en parvenant à loger toutes ces épreuves sur une cartouche, d'autant plus que la réalisation est



toujours impeccable. Le résultat surpasse les meilleurs games d'Epyx, ce qui n'est pas une mince référence. Aucun fan de simulations sportives ne voudra rater un tel chef-d'œuvre, le meilleur multiépreuve sur *Nintendo*, et peut-être pour tous formats confondus.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**multiépreuve**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Time Soldier

Atari ST, disquette SNK

Cette adaptation arcade, testée sur console *Sega* (*Tilt* n° 69, page 73), est prenante mais peu originale. Il s'agit d'un shoot-them-up classique, à scrolling vertical dans le style de *Commando*. Le jeu est souple et rapide. Votre personnage jouit d'une grande liberté de mouvement. Il peut parcourir tout l'écran, tirer dans toutes les directions et même modifier sa stratégie à chaque nouvelle tentative en empruntant



un chemin différent pour un certain tableau, en prenant l'ennemi à revers, etc. Les armes ne sont pas très nombreuses sur cette version *ST*, tout au plus trois types de défense ayant chacun trois degrés de puissance (tir multiple par exemple).

Le joueur peut également collecter des bonus qui accélèrent le déplacement de son personnage. Pour conclure, la mise en place trop classique de *Time Soldier* ne séduira que les plus purs amateurs du genre. A noter enfin que le jeu voit son intérêt décuplé en mode deux joueurs (notice en français).

Olivier Hautefeuille

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

International 3D Tennis

Amiga, disquette Palace

Ce nouveau jeu de tennis de Palace est tout à fait particulier. En effet, il utilise la technique de graphisme vectoriel en 3D surfaces pleines. Le résultat est plutôt surprenant. Sur le plan de la représentation du terrain, c'est une réussite complète. Dix vues très diverses sont mémorisées et rien ne vous empêche de modifier encore chacune d'elles en zoomant, tournant ou basculant le terrain. En revanche, les joueurs sont triangulaires ainsi que la raquette, et la balle est un petit carré de taille fixe ! Mais il y a plus grave. L'animation est assez lente. Il est très difficile de juger de la position de la balle et celle-ci est soumise lors du passage du filet à des sauts brusques



et incontrôlables. En revanche, les digitalisations sonores sont très bien rendues. En conclusion, s'il faut saluer l'exploit technique, *International Tennis* est aussi peu agréable à regarder qu'à jouer. Dommage car l'idée était intéressante.

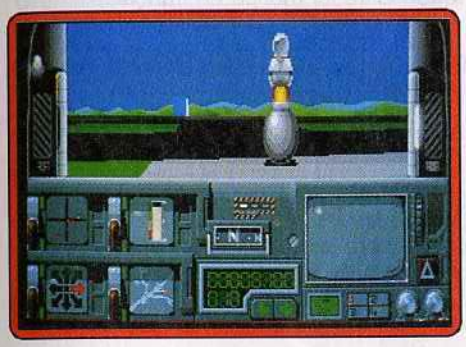
Jacques Harbonn

Type	**tennis**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Resolution 101

Amiga, disquette Logotron

A bord d'un vaisseau et armé de canons et de lasers, un ancien pirate intersidéral va lutter contre les trafiquants de drogue. *Resolution 101* est le nouveau soft des concepteurs d'*Archipelagos*. Même équipe, même ambiance. Vous évoluez avec souplesse dans le décor 3D d'une ville futuriste. Sur le radar, l'ennemi est facilement repéré. Il suffit alors de presser le bouton gauche de la souris pour fondre sur cette cible. Un tir laser, un obus s'il s'agit d'un



engin plus résistant ! Ce soft n'est pas trop difficile à vaincre. Son maniement est simple, sa stratégie quelque peu répétitive (il faut collecter quelques objets mais surtout tirer sur tout ce qui bouge). La grande souplesse de votre progression et la beauté des graphismes 3D contribueront au succès de l'aventure. J'aurais préféré personnellement que le terrain d'action soit plus vaste et que les adversaires s'y trouvent moins nombreux mais plus difficiles à éliminer... *Resolution 101* n'est donc pas un Hit, tout juste un bon soft d'action 3D. Notons enfin que la version que nous testons ici ne possède pas encore ses bruitages et sa notice définitifs. Olivier Hautefeuille

Type	**action 3D**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	–
Prix	**B**

Version Atari ST

La stratégie du jeu est bien entendu strictement identique ici. La réalisation de *Resolution 101* sur *ST* est de grande qualité. Le jeu conserve la souplesse qui séduisait sur *Amiga*. Les bruitages, disponibles ici, sont sans prétention. Un bon soft d'action 3D qui aurait pu atteindre le rang des Hits s'il avait usé d'une stratégie plus complexe. O. H.

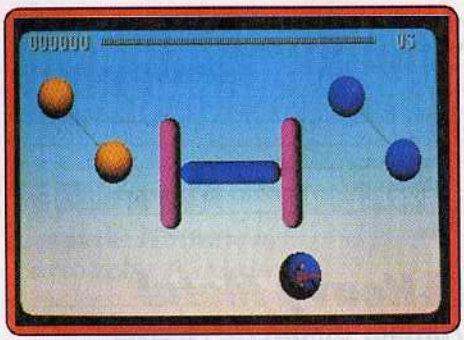
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

E-Motion

Atari ST, disquette US Gold

Vous devez venir à bout de cinquante tableaux qui vous demandent de maîtriser vos nerfs. Il faut faire disparaître des boules en les faisant se percuter. Mais attention, si ces boules ne sont pas de la même couleur, la collision les fera se multiplier au lieu de disparaître.

E-Motion est un des jeux les plus originaux de l'année, mais c'est un programme difficile qui exige beaucoup de sang-froid et de précision, d'autant plus que le temps joue contre vous. Soit il vous passionnera au point que vous ne pourrez plus vous arrêter, soit, à bout de nerfs, vous lancerez la



disquette à travers la pièce. Le jeu en équipe est particulièrement amusant, mais il faut bien coordonner ses actions pour en triompher. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

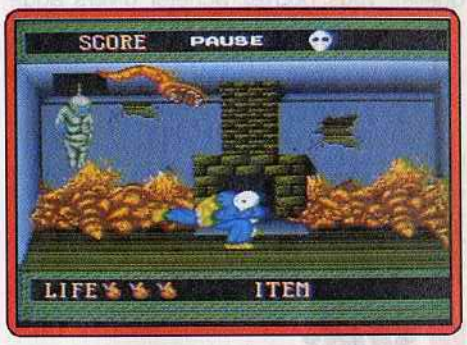
Version CPC

E-Motion ne perd rien de son charme sur *CPC*. Le graphisme est moins plaisant que sur 16 bits, mais c'est secondaire dans ce type de jeu. Un programme très prenant, que l'on joue seul ou à deux. A. H.-L.

Intérêt	**16**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Splatter House

PC Engine NEC, carte Namco



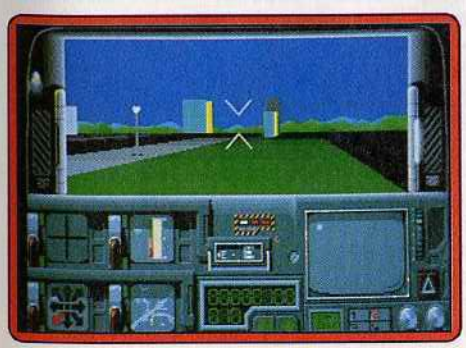
Vous pénétrez dans une maison hantée pour y affronter des créatures monstrueuses, dignes des meilleurs films d'épouvante. Au cours de votre progression vous pouvez ramasser différentes armes, comme une batte ou un fusil, qui vous aideront à massacrer vos adversaires. Cette conversion du jeu d'arcade de Namco bénéficie d'une superbe réalisation, qui met bien en valeur l'esprit gore de cette aventure originale. Les premières scènes ne sont pas très difficiles, mais les choses se gâtent par la suite, dès que vous rencontrez le monstre avec des tronçonneuses en guise de mains. Sanglant !

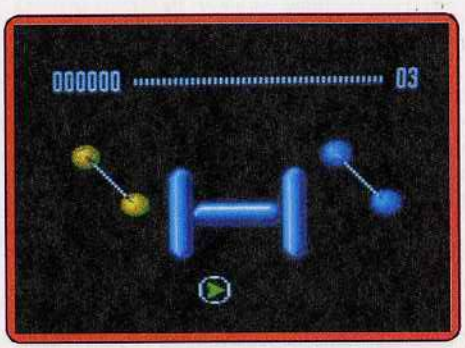
Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**E**

Captain Trueno

CPC, disquette Dinamic







Captain Trueno, inspiré du *Capitaine Fracasse*, est une BD aussi célèbre en Espagne qu'inconnue en France. Le capitaine se lance à la recherche de sa fiancée, enlevée par son vieil ennemi. Le premier niveau se déroule dans un monastère qu'il faut explorer en affrontant toutes sortes d'adversaires. Le second se situe entre un beat-them-up et un jeu de plates-formes.
Ce nouveau programme de Dinamic présente des graphismes agréables et colorés. A défaut d'originalité, l'action est efficace. Les ennemis attaquent sans cesse, mais vous ramassez des pièces avec lesquelles vous pouvez acheter divers équipements pour continuer l'affrontement. Les deux parties du jeu se chargent séparément, mais il faut terminer la première pour obtenir le code de la seconde.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***

Skidz

Amiga, disquette Gremlin

Convaincu par le slogan « gardez votre ville propre », vous décidez de ramasser les déchets répandus autour de vous. Dans chaque secteur de la ville, vous devez récupérer 75 % des détritus et les mettre dans les poubelles.
Skidz est un programme très agréable, mais difficile. Les commandes répondent bien, mais les parcours sont assez accidentés et divers personnages vous gênent dans vos déplacements. Vous pouvez faire votre tournée en vélo ou en skateboard,



mais cela n'a pas d'influence sur le contrôle de votre personnage. L'action est stressante d'autant plus que vous disposez d'un temps limité pour accomplir votre tâche. Un jeu en plein écran, avec de bons graphismes et des décors variés.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***action***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***

Ghosts'n Goblins

PC, disquette Elite

On ne présente plus ce petit chef-d'œuvre de Capcom et plus d'un joueur attendait cette conversion avec impatience. Hélas ! le résultat est loin d'être à la hauteur de nos espérances : les couleurs sont bonnes en EGA, mais le graphisme est grossier et le décor ne défile pas en scrolling. Mais ce qui est encore plus grave c'est que le jeu n'est plus construit de la même manière et que la jouabilité est médiocre.
Il est visible qu'Elite, à qui l'on doit de superbes conversions d'arcade, est mal à l'aise sur *PC*. Décevant.



Alain Huyghues-Lacour

Type	***arcade***
Intérêt	***8***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***

Heavy Metal

Amiga, disquette Access

Après les multiples simulateurs de combats blindés qui ont passionné les as de la stratégie et de l'action, *Heavy Metal* fait pâle figure. Ce soft vous offre trois missions différentes. Le combat en blindé rappelle les phases action des vrais simulateurs. Un graphisme bien trop pauvre (aucun rapport avec les photos de la jaquette...), une approche trop rapide de l'ennemi et la grande simplicité du contrôle du tank, la lutte n'est pas motivante à long terme. La deuxième phase est plus « arcade ». Votre FAV, un véhicule rapide, traverse le territoire ennemi et détruit le maximum d'obstacles. Pourquoi est-il impossible de ralentir ou d'accélérer ? C'est dommage. L'action n'est pas mal réalisée, mais on a vu bien mieux dans le genre. Reste enfin la lutte anti-aérienne où le « gunner » mitraille les cibles qui apparaissent face à lui. Sympa, très proche du bon vieux *Beach Head... Heavy Metal* est finalement un soft très moyen. S'il touche à plusieurs genres différents, il n'est réellement performant dans aucun. Trop répétitif et graphiquement décevant pour de l'arcade, bien trop simpliste pour de la simulation, le commandant de cette mission aura du mal à se reconnaître ici (notice en français).

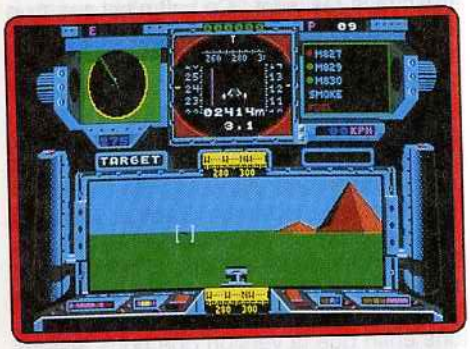
Olivier Hautefeuille

Type	***action, combat de chars***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***B***

Version PC EGA CGA

Les décors de cette version sont plus convaincants, vu les capacités de la machine. Dans le combat de char, le relief du terrain est bien rendu, tout le contraire de la version *Amiga*. Etonnant, non ! Pour le reste du jeu, l'intérêt à long terme est sensiblement le même, c'est-à-dire bien faible face à *Sherman M4* ou *M1 Abrams*. La phase arcade est enfin très monotone là encore (notice anglaise).

O. H.



Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	***B***

Version CPC K7





Mis à part l'utilisation lente et peu pratique du chargement de la cassette, cette version est réussie. Non pas que le scénario soit plus riche que celui des softs *Amiga* ou *PC*, mais plutôt parce que les graphismes et animations sont d'une qualité séduisante. Le décor du combat de char est bien mieux représenté que celui de la version *Amiga*. Dernier atout enfin, vous trouverez sur la face deux de la cassette un titre célèbre, le grand *Beach Head*, un peu démodé, mais qui fait toujours partie des *oldies but goldies* !

O. H.

Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Version Atari ST

Cette version de *Heavy Metal* est correctement réalisée. La combinaison de graphismes classiques et vectoriels renforce le réalisme. Le jeu est varié ; ajoutons qu'il est difficile et qu'il vous faudra quelques parties pour mémoriser les commandes des différents engins (notice en français).

Jacques Harbonn



Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Maupiti Island

Amiga, disquette Lankhor

Jérôme Lange s'embarque pour l'île de Maupiti. La jeune Marie a disparu... Traite des blanches, fugue, enlèvement ? Cette superbe aventure est la suite du *Manoir de Morteville*. On retrouve dans cette deuxième partie la même mise en place graphique, le même système d'interrogatoire, la même richesse pour le scénario ; ce nouvel épisode prouve une fois de plus que Lankhor reste le maître incontesté de l'énigme micro-ludique.

Maupiti a de quoi séduire tous les aventuriers, quel que soit leur style de jeu favori. Bien sûr, il faut aimer se torturer les petites cellules grises... Mais quelle classe ! Les graphismes sont superbes et tous les écrans sont animés, accompagnés d'une bande son digitalisée réaliste. Le joueur peut alors tout faire, fouiller les meubles, observer à la loupe les moindres recoins de la pièce qu'il visite, espionner un personnage, etc. Face à une si grande richesse d'action et à une réalisation aussi soignée que possible, le joueur oublie très vite son micro pour ne plus penser qu'à ses recherches. C'est vraiment le plus bel atout que l'on puisse attendre d'un jeu.

Signalons enfin que Dominique Sablons est le seul responsable des décors de cette aventure, même si nous avons omis de le citer dans le test de la version *ST* (*Tilt* n° 78).

Olivier Hautefeuille



Type	**enquête policière/icône**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	**C**

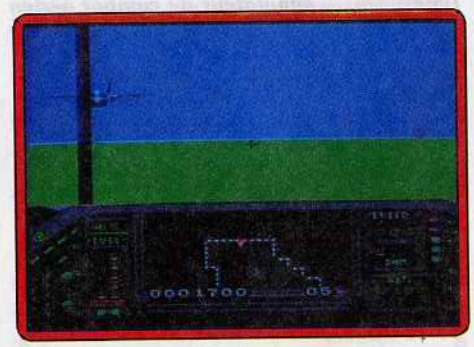
Airwolf

Console Nintendo, cartouche Akklaim

Airwolf est le titre américain de la série télévisée *Supercopter*. Aux commandes du fameux hélicoptère, vous effectuez une vingtaine de missions au-dessus des lignes ennemies afin de libérer des prisonniers. Dans les scènes de vol, représentées en 3D, vous affrontez les chasseurs de l'ennemi et vous détruisez des tours de contrôle. En revanche, les atterrissages, pour récupérer des prisonniers ou refaire le plein, sont vus de côté.

Airwolf est un shoot-them-up assez prenant, mais qui souffre de quelques défauts. En effet, l'action est assez répétitive et l'hélicoptère n'est pas très maniable. Et puis, les habitués de ce type de programme risquent d'être gênés par les commandes inversées.

Alain Huyghues-Lacour



Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Captain Blood

Macintosh, disquette Ere/Infogrames

Voilà enfin la version *Macintosh* de ce Tilt d'or 1989. Blood recherche cinq de ses clones qui se promènent dans la galaxie et drainent son fluide vital. On retrouve les éléments qui ont fait le succès de ce jeu : un vaste champ d'exploration, des aliens étranges et une excellente réalisation. Certaines séquences perdent de leur magie en monochrome mais les graphismes sont beaux et les animations fluides. En outre, les bruitages utilisent parfaitement les possibilités du *Mac*. Un très bon soft.

Olivier Scamps



Type	**aventure spatiale**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	**D**

Tower of Babel

Amiga, disquette Rainbird

Nous avions présenté, dans le numéro 76 de *Tilt*, la version *Atari ST* de ce fabuleux jeu de stratégie qui relègue *Sentinel* et



Bombuzal (pourtant excellents) aux oubliettes. Le jeu est maintenant disponible sur *Amiga*. Vous allez vous plonger dans cet univers 3D étonnamment bien rendu, et combiner les pouvoirs de vos trois robots pour surmonter les difficultés de chaque tableau. La réalisation sur *Amiga* est excellente, même si la palette de 32 couleurs n'est ici pas mise à profit. En revanche, l'animation des robots est plus rapide et encore plus fluide. Un superbe jeu de stratégie.

Jacques Harbonn

Type	**stratégie**
Intérêt	**19**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★
Prix	**C**

Golfamania

Console Sega, cartouche Sega

Cette nouvelle simulation de golf permet à quatre joueurs de s'affronter, mais il est également possible de faire un tournoi en solitaire ou de s'entraîner. Bien sûr, vous avez le choix entre toute une gamme de



clubs et vous contrôlez la direction et la puissance de votre tir, ainsi que son point d'impact sur la balle. *Golfamania* est une simulation agréable, qui n'apporte rien de neuf, mais est-il encore possible d'innover dans ce domaine ? Il est important de bien calculer son coup, mais le timing est la clé du succès et il faut être très précis pour obtenir de bons résultats.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**simulation sportive**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

F16 Combat Pilot

C 64, disquette
Digital Integration

Certes, ce logiciel est déjà ancien (voir le test de la version *PC, Tilt* n° 65 page 40). Toutefois, cette tardive adaptation sur *C 64* mérite qu'on lui consacre un RS. *F 16* séduira les pilotes du *Commodore* par deux atouts notables : le réalisme de son pilotage et le choix varié de ses missions.

Graphiquement, ce simulateur use au mieux du *C 64*. Plus beau que la version CGA du *PC, F 16* profite d'une animation lente mais qui n'offre du même coup aucun saut d'image. Le bruitage des réacteurs ou des tirs de missiles est étonnamment réaliste. Enfin, c'est la richesse des options de pilotage qui vous passionnera à long terme.

Face aux versions 16 bits, peu de possibilités ont été supprimées. Mis à part les vues extérieures ou de côté, le changement des



écrans vidéo du tableau de bord ou les phases d'introduction au vol, on retrouve dans ce programme toute la richesse des vrais simulateurs.

Choix des armes, centrage de la cible, leurres ou fusées éclairantes, voilà de quoi combler les chasseurs du ciel. Dernier atout enfin, la notice est rédigée en (bon) français et détaille sur une centaine de pages le maniement du jeu et surtout l'apprentissage des diverses techniques de combat. Un soft à ne pas manquer, si l'on aime la simulation.

Olivier Hautefeuille

Type	**simulateur de combat aérien**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Fighting Golf

Console Nintendo, cartouche SNK

Cette simulation de golf vous permet de jouer seul ou à quatre sur deux parcours de 18 trous. Avant d'attaquer chaque trou,



il convient de bien étudier la vue d'ensemble du terrain et de tenir compte des conseils que l'on vous prodigue sur la meilleure façon de s'y prendre. C'est un programme assez technique, qui offre un grand choix d'effets différents. *Fighting Golf* est un logiciel très complet, mais assez complexe. Si vous aimez les simulations réalistes et que vous êtes prêt à vous accrocher, c'est le programme qu'il vous faut. Vous pourrez passer de longues heures à maîtriser les différentes techniques et à tenter d'améliorer vos performances.

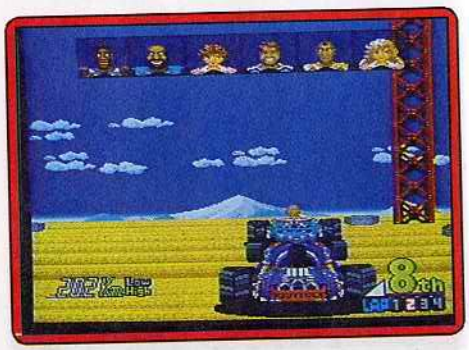
Alain Huyghues-Lacour

Type	**simulation sportive**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**D**

Power Drift

PC Engine NEC, carte Asmik

Ce jeu d'arcade de Sega vous propose de participer à des courses de dragsters qui se déroulent sur des parcours particulière-



ment acrobatiques. Il faut terminer chaque parcours en bonne position pour accéder au suivant, mais vos concurrents feront tout pour vous faire quitter la route.

Il est impossible de réussir la conversion d'un jeu d'arcade aussi impressionnant. Sans être totalement convaincante, cette version est largement supérieure aux conversions sur micro. On retrouve en partie les formidables sensations du programme original et ce n'est déjà pas si mal. Un programme difficile, mais très excitant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Livingstone II

Atari ST, disquette Operasoft

Dans cette seconde aventure de Stanley, vous allez vous lancer sur une nouvelle piste à la recherche du Dr Livingstone. De

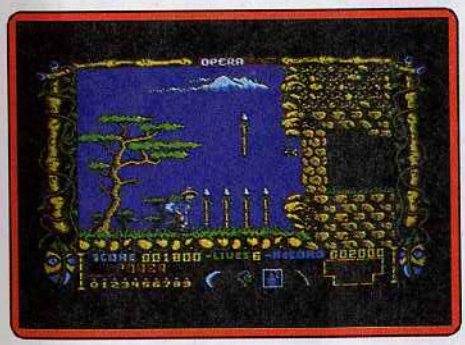
nombreux obstacles vont entraver votre route : animaux sauvages, herses mobiles, gouffres, etc. Vous disposez d'un boomerang, d'un fouet, de bombes et d'une perche, chacun ayant son utilité. Cet épisode reprend le même principe que le précédent : l'effet des armes et autres objets en votre possession dépend de la durée d'appui sur le bouton de tir. La synchronisation est donc capitale mais il faut aussi savoir aller vite dans certains cas. De plus, certains obstacles nécessiteront un minimum de réflexion. Le jeu est donc vraiment difficile et les neuf vies qui vous sont al-



louées ne seront pas de trop pour progresser. La réalisation d'ensemble est correcte, les tableaux variés et le jeu s'avère prenant après quelques parties de prise en main (notice en français). Jacques Harbonn

Type	*plates-formes*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

Version Amiga



L'action de *Livingstone II* est superposable à celle de la version *ST*, mais l'environnement sonore est ici plus riche et mieux rendu. Il est regrettable que les capacités supérieures de l'*Amiga* dans le domaine du scrolling différentiel et de la palette n'aient pas été utilisées. J.H.

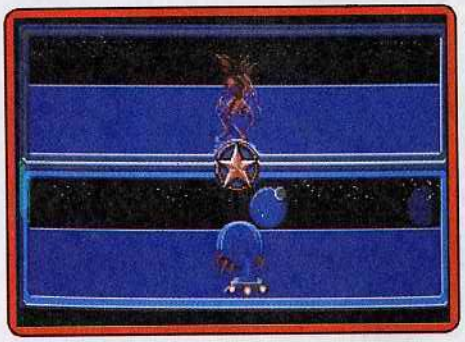
Type	*plates-formes*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Wipe Out

Amiga, disquette Gonzo Games

Votre skateboard fonce sur la piste. Dans son sillage, il trace un mur que l'adversaire ne peut pas traverser. Il vous suffira donc d'encercler votre concurrent afin qu'il se heurte à cette barrière pour gagner le premier match de *Wipe Out*. Ce soft ouvre deux fenêtres de jeu (jeu à deux ou contre le micro). Chaque combattant suit son personnage en vue arrière et profite en outre d'un radar où sont signalées les trajectoires des deux skates. Côté stratégie, chacun peut collecter sur la piste des bonus et surtout acheter un skate plus performant, des propulseurs, etc. *Wipe Out* ne possède pas une animation exceptionnelle. Même chose en ce qui concerne les graphismes, plutôt dénudés sur *Amiga*. En revanche, on se prend vite au dynamisme et à la logique de cette partie.

Il faut saisir au plus vite la stratégie de l'autre, agir au quart de seconde pour contrer une tentative d'encerclement. S'il est toujours possible de sauter par-dessus les murs que crée le sillage des skates, les bonds ne sont pas représentés à l'écran.



C'est dommage ! Avec ses bruitages assez simplistes et ses décors sans grande prétention, *Wipe Out* n'entre certes pas dans le domaine des Hits. Son intérêt est essentiellement dû à l'originalité de son scénario et à la précision des virages et des trajectoires de votre champion.

Olivier Hautefeuille

Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Super Darius

CD ROM Nec, CD Nec Avenue

Ce shoot-them up de Taito vous propose de casser de l'alien au milieu de paysages aquatiques. Votre vaisseau n'est que faiblement armé au début mais peut, selon un schéma désormais classique, acquérir des équipements supplémentaires en récupérant des pastilles. De la crevette au coquillage, une flopée d'énormes monstres marins vous attend à la fin de chaque niveau. *Super Darius* est un jeu difficile mais on s'accroche tant sa réalisation est parfaite.

Le programme propose, en effet, des graphismes superbes (aussi bien pour les paysages, riches en couleurs que pour les monstres de fin de niveau, délirants) appuyés par une animation ultra-rapide et un scrolling différentiel de toute beauté. La bande sonore est également très bonne mais reste inférieure à celle des autres jeux sur CD. Un excellent programme qui fait un peu plus regretter le prix élevé du CD ROM. Olivier Scamps



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

Ninja Spirit

Atari ST, disquette Activision

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade d'Irem, vous tenez le rôle d'un ninja lancé dans une périlleuse mission. Vous disposez de quatre armes différentes, dont vous pouvez changer à volonté, et ce n'est pas de trop pour venir à bout des nombreux ennemis qui surgissent de toutes parts.

Ninja Spirit est un beat-them-up qui a du charme. Les deux versions sont pratiquement identiques, avec de bons graphismes et une animation de qualité. On appréciera les sauts impressionnants du ninja, les différentes armes qui vous permettent de faire face à toutes sortes de situations, ainsi que la possibilité de se dédoubler. Dommage que le niveau de difficulté soit si



élevé qu'atteindre le second niveau relève déjà de l'exploit, ce qui est parfois décourageant. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version Amiga

Ninja Spirit est tout à fait semblable sur les deux machines. Les possesseurs d'*Amiga* se reporteront au test sur *ST*. A.H.L.



Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Khalaan

Amiga, disquette Chip

Les amateurs de jeux de stratégie graphiques seront certainement heureux de jouer à ce programme qui, sous certains aspects, fait penser à *Defender of the Crown* (à la mode du Moyen-Orient).

Le but est de devenir le grand calife de la riche contrée de Khalaan en parvenant à défaire des armées ennemies.

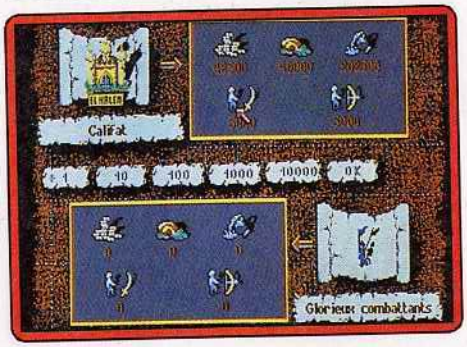
Pour parvenir à vos fins, il vous faudra faire preuve de stratégie (aspect économique, géopolitique), de diplomatie (il est possible de créer des troubles dans des royaumes concurrents grâce à des espions), et de sens tactique lors des confrontations militaires. Les graphismes du logiciel sont de bonne qualité (certains sont digitalisés). Les animations, quoique un peu naïves, sont efficaces. Ce jeu a donc le mérite de proposer un scénario consistant et un thème dépaysant. Eric Caberia



Type	*stratégie/action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version PC

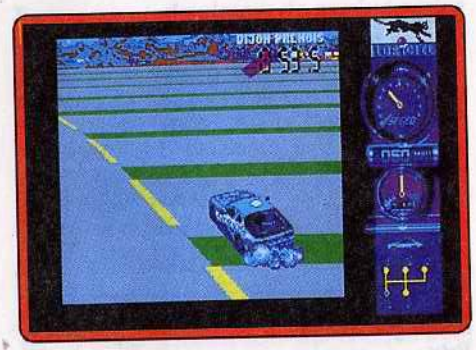
La version *PC* de *Khalaan* dispose de graphismes (en mode EGA) légèrement inférieurs (couleurs plus crues) à ceux des *ST* et *Amiga*. Les animations n'apportent rien de nouveau. Les bruitages sur le *PC* sont, comme d'habitude, réduits à leur portion congrue. E.C.



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

Turbo Cup II

PC CGA, EGA, disquette Loriciel



Dans cette deuxième version de *Turbo Cup* le pilote profite, en plus du réalisme de la course, de quelques atouts supplémentaires : les pannes sont signalées sur le tableau de bord, deux nouveaux circuits vous sont proposés et il est possible de visionner l'approche des virages et des postes de réparation sur l'écran de jeu. En revanche, l'animation est assez douteuse. La fluidité des scrollings ne m'a pas vraiment séduit. Le clignotement qui indique l'approche des poste d'essence et de réparation entraîne des sautes d'animation très désagréables. *Turbo Cup* a quelque peu vieilli. Il ne s'agit plus d'un Hit à mon sens. Olivier Hautefeuille

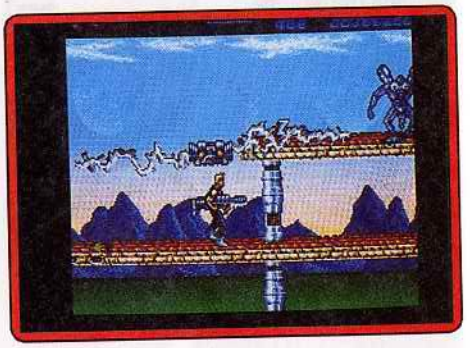
Type	*course auto*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

AMC

Amiga, disquette Dinamic

Une fois de plus le sort de l'univers est en vos mains et les Deathbringers vont avoir affaire aux AMC, les commandos de l'espace dont vous êtes le meilleur élément. Vos ennemis sont aussi nombreux que variés, mais heureusement votre vaisseau largue régulièrement des containers renfermant des armes redoutables.

AMC est un shoot-them-up très prenant qui bénéficie d'une réalisation soignée. Ce qui séduira les amateurs d'action pure et dure. Alain Huyghues-Lacour



Type	*action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Version CPC

Les niveaux d'*AMC* sont presque les mêmes que sur *Amiga*, mais le graphisme est un peu confus. A.H.-L.

Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B



INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax. 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 38
Fax. 62 27 10 97

ATARI

- **520 STE** **3490F**
- **1040 STE** **4490F**

livré avec 15 jeux originaux, 1 joystick, 10 disquettes, 50 logiciels (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...) et le Basic OMIKRON

- **520 STE COULEUR** **5490F**
- **1040 STE COULEUR** **6490F**

livré avec moniteur couleur ATARI, 15 jeux originaux, 1 joystick, 1 tapis pour souris, 10 disquettes, 50 logiciels (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...) et le Basic OMIKRON

- **520 STE étendu 1Mo** **3990F**
- **520 STE étendu 2Mo** **5280F**

Toutes nos configurations 520 et 1040 STE sont livrées avec le BASIC OMIKRON

- **Exceptionnel ! carte d'extension de 512 Ko pour 520 STF 530F**

- **EXTENSIONS POUR STF ET STE**
  Garantie de 5 ans

Votre 520 STE à 1 Mo pour	650F
Votre 520 STF à 1Mo pour	530F
Votre MÉGA ST1 à 2 Mo pour	2390F
Votre MÉGA ST1 à 4 Mo pour	5390F

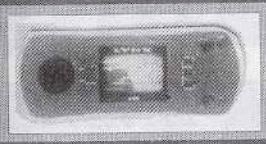
- **PÉRIPHÉRIQUES**

Disque dur 30Mo	3990F
Lecteur interne DF	850F
Lecteur externe 3"1/2	980F
Lecteur externe 5"1/4	1490F
Imprimante Star LC10	1690F
Imprimante Citizen 120D	1490F

- **PORTFOLIO** **1990F**
- **PORTFOLIO occasion** **1500F**

appareils ayant servi lors d'un salon et utilisés exclusivement par notre personnel

CONSOLE ATARI LYNX



écran cristaux liquides 4096 couleurs, haut parleur et prise casque, adaptateur secteur, comlynx,... livrée avec 4 jeux

1490F

520 et 1040 STF

Super Promo sur les 520 et 1040 STF

520 STF	***2190F***
520 STF + extension 512 Ko	***2390F***
1040 STF	***2990F***

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F TOT
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
11 80
Articles dans la limite des stocks disponibles

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis

COMMODORE AMIGA

- **AMIGA 500** **3490F**
  livré avec 10 disquettes et 1 joystick
- **AMIGA 500 Couleur** **6190F**
  livré avec moniteur Commodore 1084, 10 disquettes, 1 tapis de souris, 1 joystick
- **STARTER KIT** **3990F**
  comprenant 1 AMIGA 500, 1 logiciel de traitement de texte, 1 logiciel de dessin, 3 jeux originaux, 1 joystick, 10 disquettes
- **EXTENSION de 512Ko** **890F**

CONSOLES NEC

- **NEC PC ENGINE I** **1290F**

NEC COREGRAPHX DES PRIX IMBATTABLES!

- **COREGRAPHX → Consultez-nous**
- **COREGRAPHX + 1 JEUX** **1590F**
- **COREGRAPHX + 2 JEUX** **1690F**
- **COREGRAPHX + 3 JEUX** **1790F**
- **SUPERGRAPHX** **2490F**
- **SUPERGRAPHX + 1 JEU** **2890F**

CONSOLE SEGA

- **PROMO INCROYABLE SEGA MÉGADRIVE (nous consulter)**
- **Mégadrive + 2 JEUX** **1890F**
- **Joystick X1-Pro** **490F**
- **Plus de 30 titres en stock à 380F**

EN EXCLUSIVITÉ CONSOLE NEO GEO SNK

ENCORE UNE EXCLUSIVITÉ ULTIMA

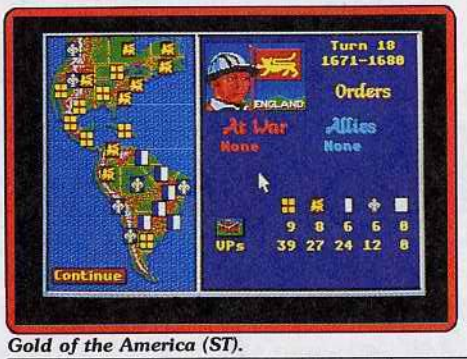
- **LA NEO GEO SNK**
  16 BITS, MOTOROLA 68000 + Z80, 65536 COULEURS, etc...
  3990F

DES SOFTS EN CARTOUCHE DE 42 À 60 MB

LE DÉLIRE ASSURÉ

EXHAUSTILT!

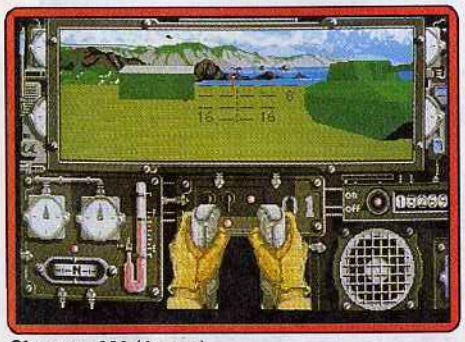
Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques Hits ou Rolling Softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et l'excellent Buggy Boy *sur ST et Amiga.*



Gold of the America (ST).



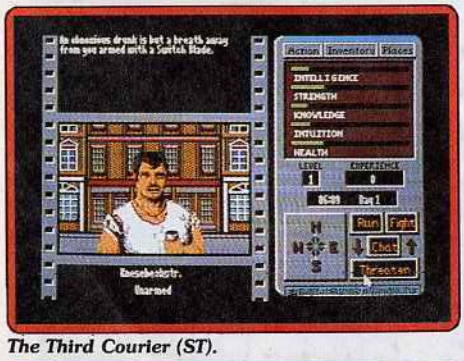
The Kristal (ST).



Sherman M4 (Amiga).



Chicago 90 (ST).



The Third Courier (ST).



Maffia (CPC).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof !	4TH & INCHES Accolade	Macintosh	Football américain	★★★	★★★
Bof !	BLACK TIGER Capcom	CPC	Arcade	★★★	★★★
HIT	BUGGY BOY Encore	ST/Amiga	Arcade	★★★★★	★★★★★
A connaître	CD GAME PACK Code Masters	C 64	Compilation	★★★★	★★★★★
A connaître	CLOUD KINGDOMS Millennium	Amiga	Action/stratégie	★★★★★	★★★★★
A connaître	CRACKDOWN US Gold	CPC	Arcade	★★★★	★★★★
Bof !	DAN DARE III Virgin	C 64	Action	★★★★★	★★★★★
Bof !	DRAGON'S LAIR Encore	Amstrad CPC (K7)	Action	★★★★	★★★
A connaître	DRIVERS Microïds	CPC	action	★★★★	★★★★★
A connaître	EAGLE'S RIDER Microïds	Amiga	Action/aventure	★★★★	★★★★
A connaître	FIREKING SSG	PC, EGA, CGA	Aventure/action	★★★★	★★★★
Bof !	GOLD OF THE AMERICA SSG	Atari ST	Stratégie	★★★	–
A connaître	HERO'S QUEST Sierra on Line	Amiga	Aventure animée	★★★★	★★★
Bof !	MAFFIA Cosmic Software	CPC	Action	★★★★	★★★
HIT	MANHUNTER II Sierra on Line	Amiga	Aventure animée	★★★	★★★
HIT	POWERDROME Electronic Arts	Amiga	Action	★★★★★ (EGA)	★★★★★★
HIT	SHERMAN M4 Loriciel	Amiga	Stratégie/action	★★★★★	★★★★★
Nul	SHINOBI Virgin	PC	Arcade	★★★	★★★★
A connaître	SIM CITY, Infogrames	Amiga	Construction	★★★★	–
A connaître	THE KRISTAL Addictive	Atari ST	Aventure/action	★★★★★	★★★★★
A connaître	THE THIRD COURRIER Accolade	Atari ST	Aventure	★★★	★★★
HIT	THUNDERCATS Encore	ST/Amiga	Beat-them-up	★★★★★	★★★★
A connaître	TRIO Loriciel	Atari ST	Action	★★★★	★★★★★
A connaître	ULTIMATE GOLF Gremlin	Atari ST	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★



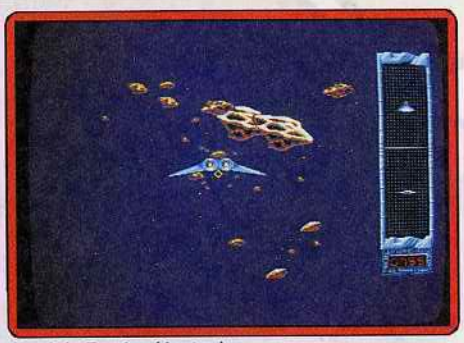
Powerdrome (PC).



ATV Simulator (CD Game Pack C64).



Buggy Boy (ST).



Eagle's Raider (Amiga).



Drivers (CPC).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★	10	n.c.	L'éternel problème des simulations de football américain, c'est qu'elles n'ont que peu de chances de déclencher l'enthousiasme en France. Et ce n'est pas ce soft très orienté vers la stratégie et à la réalisation tout juste correcte qui risque de renverser la tendance. Plaira aux fans mais à eux seulement. O. S.
★★★	7	B	Ce jeu d'arcade ne figure pas parmi les meilleurs de Capcom et cette conversion est loin d'être une réussite. La réalisation est bâclée, avec des graphismes monochromes et une animation très saccadée. Dans ces conditions il est bien difficile de se prendre au jeu A.-H.L.
★★★★	16	A	Cinq pistes différentes, une animation qui cartonne, des graphismes hyper-sympas, *Buggy Boy* reprend la route pour pas cher. Cet ancien Hit (cf. *Tilt* n°s 55 et 57) nous revient sur *ST* et *Amiga*, sans une seule ride. Que ceux qui ne connaissent pas encore courent chez leur revendeur ! O. H.
★★★★★	14	C	Une compilation de 30 jeux de Code Masters sur CD ROM, fournie avec un câble qui se connecte sur n'importe quel lecteur compact muni d'une prise casque. Ces programmes sont plus ou moins réussis, mais dans l'ensemble ils sont suffisamment ludiques pour vous offrir de longues heures de jeu. A.-H.L.
★★★★	14	C	Les cristaux magiques de Terry ont été volés par le baron von Bonsal puis emmenés sur la terre de *Cloud Kingdoms*. Vous devez les récupérer malgré les nombreux pièges et ennemis qui vous guettent. La qualité stratégique, les graphismes et les animations sont de bonne facture. E.C.
★★★	14	B	Ce jeu d'arcade de Sega prend sa véritable dimension lorsqu'on le joue à deux en équipe. Chaque joueur dispose d'un écran de jeu et une carte des lieux est disposée dans la partie supérieure de l'écran. Les graphismes sont colorés, mais hélas les sprites sont minuscules. A.-H.L.
★★★★★	9	B	Le plus célèbre héros de bande dessinée britannique a déjà inspiré deux autres jeux, qui étaient nettement plus réussis que celui-ci. La réalisation *C 64* est de bonne qualité, mais l'intérêt de jeu n'est pas au rendez-vous. L'action est très répétitive et les différents niveaux ne sont guère variés. A.-H.L.
★★★★	7	A	Cette version n'a rien à voir avec les adaptations 16 bits de *Dragon's Lair Escape*. Vu les possibilités du *CPC*, l'aventure est une simple partie d'action échelle multitableau, sans grande prétention mais peu onéreuse. On se sert ici du titre pour vendre mieux un jeu réduit. O. H.
★★★	14	n.c.	Une compilation des meilleurs logiciels d'action de Microïds. Parmi les softs proposés le superbe *Highway Patrol*, sans aucun doute l'un des meilleurs logiciels de poursuite en 3D, *Chicago 90* (course-poursuite entre policiers et gangsters), *Grand Prix 500* (course moto), et *Quad*. E. C.
★★★★	11	C	Aux commandes de votre vaisseau, vous allez de planète en planète en quête de renseignements. Pendant le trajet, il faut toucher certains éléments, tirer sur d'autres et éviter les derniers. La réalisation est correcte mais les phases d'arcade et d'aventure sont trop limitées pour passionner. J. H.
★★★	14	C	*Fireking* version *PC* est en tout point semblable à la version *C 64* testée dans *Tilt* n° 73 page 144. Il s'agit d'une classique aventure/action style *Gaunlet* qui use d'une stratégie complexe. Pas originale mais souple et rapide, un bon soft mais vraiment réservé aux amateurs. O. H.
–	10	C	Ce logiciel se propose de vous faire participer à la conquête du continent américain. Vous devez donc explorer différentes contrées. Une fois vos colonies installées, vous devez assurer leur développement du point de vue économique et militaire. Les animations et les bruitages sont absents. Dommage ! E.C.
★★★★	14	C	Face aux productions récentes de Sierra (*Colonel's Bequest*, *Iceman*, etc.), *Hero's Quest* (cf. *Tilt* n° 74 p. 114) manque un peu d'originalité. Cette aventure animée est très classique et ne séduira que les plus purs des amateurs, ceux qui ont apprécié la série des *King Quest* notamment. O. H.
★★★	10	B	Sale temps pour la pègre, puisque ce logiciel prend pour thème la guerre des gangs. Vous devez éliminer vos concurrents en leur tirant dessus au travers de fenêtres d'immeubles ou en les poursuivant en voiture. *Prohibition*, naguère, faisait mieux ; la réalisation de ce logiciel s'avère très moyenne. E. C.
★★★	15	D	*Manhunter II* présente sur *Amiga* un jeu en tout point semblable à celui de la version *PC* (*Tilt* n° 71 P. 136). Les graphismes de cette aventure m'ont un peu déçu. En revanche, l'intérêt du scénario et la maniabilité du jeu séduiront novices et amateurs éclairés. Un soft original. O. H.
★★	15	C	Au XXV[e] siècle, vous participez à une course épique de véhicules à sustentation. La version *PC* en configuration 80386 est la meilleure de toutes les adaptations de ce jeu. Les animations sont d'une fluidité étonnante. On notera la présence d'un mode de visualisation externe à votre appareil. E.C.
★★★★	16	B	Il vous suffira de relire le test du Hit version *ST* (*Tilt* n° 75 page 48) pour juger de ce programme. Sur *Amiga*, *Sherman M4* affirme encore plus ses qualités arcade. Graphismes 3D excellents, bruitages de qualité et surtout maniabilité exemplaire, un Hit à ne pas manquer. O. H.
★★★	6	C	Ce grand jeu d'arcade était déjà quelque peu décevant sur 16 bits, mais cette version est franchement médiocre. Le graphisme est pauvre et l'animation n'est guère plus convaincante. L'intérêt de jeu souffre de l'imprécision des commandes, ce qui n'offre pas une bonne jouabilité. A.-H.L.
–	14	B	Ce complément à *Sim City* vous permet de générer vos propres terrains (forêts, rivières...) ou de jouer sur la carte de dix-huit grandes villes américaines. Les passionnés apprécieront, même si les options de travail sont ici réduites à la seule création géographique des lieux. O. H.
★★	14	C	Vous devez retrouver le Kristal volé par l'infâme Malagar afin que l'univers retrouve son harmonie. Le logiciel est un compromis entre jeu d'aventure et jeu d'action. Les graphismes et le scénario sont empreints d'une atmosphère d'opéra-comique qui ne peut que plaire. E. C.
★	13	C	Des plans ultrasecrets ont été dérobés, tous les indices vous emmènent à Berlin. Il vous faut donc explorer la ville et trouver des indices. Gardez toujours votre colt chargé. Le scénario du logiciel est agréable, dommage que les graphismes et les animations ne suivent pas. E.C.
★★★★	15	A	*Thundercats* réédité pour un petit prix, voilà une bonne nouvelle pour les fanas de beat-them-up ! Version *ST* ou *Amiga*, ce jeu à scrolling latéral est très bien conçu, difficile à vaincre mais captivant d'un bout à l'autre de l'aventure (cf. *Tilt* n° 56 et 57 *bis*). O. H.
★★★★	14	C	Cette compilation s'avère attractive du fait de la seule présence de *Skweek*, un jeu de stratégie riche en couleurs. On note aussi la présence de *Chicago 90* (un jeu de course-poursuite entre policiers et gangsters). *Windsurf Willy* vous propose de goûter aux joies de la planche à voile et des embruns. E.C.
★★★★	15	C	Une simulation de golf très complète qui comporte deux parcours de 18 trous. Le réalisme est assez poussé et on envoie même une boule de terre lorsque l'on rate son coup. Plus complexe que *Leader Board*, ce programme séduira les inconditionnels de ce sport. A.-H.L.



Thundercats (Amiga).



Dan Dare III (Amiga).



Cloud Kingdoms (Amiga).

CHALLENGE GOO

Le Mundial bat son plein et ceux qui se sentent une âme de tifoso rêvent naturellement de rejouer le match du jour sur leur micro. Mais, entre *Italia 1990, World Cup Soccer, Italy 90, Manchester United, Player Manager* et l'icontournable *Kick Off,* quelle simulation choisir ? Vaut-il mieux un jeu rapide, style arcade, un jeu plus subtil, faisant appel à la stratégie, ou faut-il attendre la sortie de la demi-douzaine de logiciels prévus pour la fin de l'année ?

Les simulations de football arrivent en force à l'occasion de la Coupe du monde. Les nombreux amateurs de ce sport ne sauront plus où donner de la tête, d'autant plus que de nombreux programmes sortiront dans les mois à venir. Ce Challenge devrait vous permettre de faire le point sur les nouveautés, qui ont pour noms *Italy 1990, Italia 1990, Manchester United, Player Manager* et *World Cup Soccer.* Il faut préciser que *Manchester United* et *Player Manager* sont plutôt des programmes de stratégie qui vous proposent de diriger une équipe pour la mener à la victoire. Il est toutefois possible de les mettre en compétition avec les autres programmes de ce Challenge, dans la mesure où ils comportent de véritables matchs, qui se jouent de manière traditionnelle. Aux côtés de toutes ces nouveautés, nous avons choisi de présenter un programme plus ancien. Il s'agit de *Kick Off Extra Time,* le data disk de *Kick Off,* qui est un classique incontournable. Les auteurs des différents programmes testés ici prétendent égaler (et même dépasser) la fameuse jouabilité qui a fait la gloire de *Kick Off.*



LA RETRANSMISSION DES MATCHS

Traditionnellement, les matchs de foot sur micro ou sur consoles étaient représentés de côté, en vue plongeante. Mais, depuis le succès de *Kick Off,* un nouveau standard s'est imposé et, à l'exception de *Manchester United,* tous les programmes de ce Challenge l'ont adopté : terrain vu de dessus et disposé verticalement (et non horizontalement). La seconde grande innovation de *Kick*

DAAAAAAL...

Off est le scanner qui permet de connaître précisément la position de tous les joueurs sur le terrain. Une trouvaille fondamentale qui permet de mieux construire son jeu et de faire de longues passes qui ne doivent plus rien au hasard. Comble du raffinement, il est possible d'augmenter ou de diminuer la taille de ce scanner sur l'écran. En revanche, les joueurs sont représentés par des sprites de petite taille, ce qui n'est guère flatteur, mais on est tellement pris par l'action que l'on n'y fait même plus attention. De plus, cela présente l'avantage d'offrir un bon équilibre entre la taille des joueurs et celle du terrain, ce qui n'est pas toujours le cas dans les autres simulations de foot.

Kick Off fait l'impasse sur les effets spectaculaires, au profit de la jouabilité, mais personne ne devrait s'en plaindre.

Italia 1990 s'inspire de la simulation-référence au niveau de la représentation du terrain, mais hélas le résultat est loin d'être aussi réussi. Des joueurs, visiblement handicapés, sautillent maladroitement après la balle. C'est un tableau pathétique et il suffit de contempler ce désastre quelques instants pour perdre toute envie de faire une partie. Ce jeu ne propose aucune mise en scène particulière durant le match et, indiscutablement, les programmeurs de Codemasters ne se sont pas cassé la tête.

World Cup Soccer utilise le standard *Kick Off*, mais les joueurs sont plus grands. Cela serait plaisant si le terrain n'était aussi minuscule par rapport à la taille des joueurs. On a l'impression de le traverser en quelques enjambées. On regrettera également l'absence de scanner, ce qui nuit à l'intérêt du jeu. En revanche, *World Cup Soccer* présente une innovation intéressante au niveau de la présentation : lorsqu'un joueur s'approche des buts de l'adversaire, on passe à une scène en 3D fort réussie. Cette scène est assez bien rendue, que vous dirigiez le tir d'un attaquant ou que vous preniez le contrôle du gardien de but. A part cela, le seul effet spécial repose sur la présence d'une fenêtre dans laquelle le visage de l'arbitre apparaît, mais cela relève du gadget et n'apporte rien de plus au match.

Italy 1990 conserve le standard *Kick Off* pour la représentation. Là encore, les sprites sont plus gros, mais cette fois la proportion entre la taille des joueurs et celle du terrain est nettement mieux respectée. Hélas, comme dans ce dernier, le scanner est absent, ce qui ne vous aide pas à construire votre jeu. En revanche, les corners ou les dégagements du gardien sont représentés de manière fort agréable et les scènes de pénalties en 3D sont très réussies.

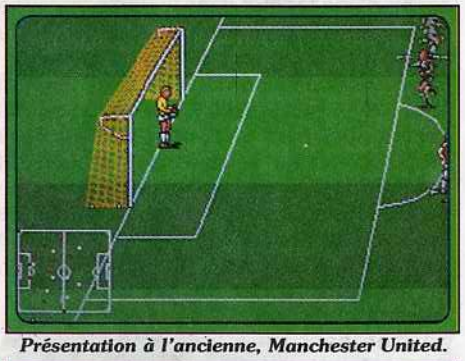
Manchester United est le seul programme de ce Challenge qui



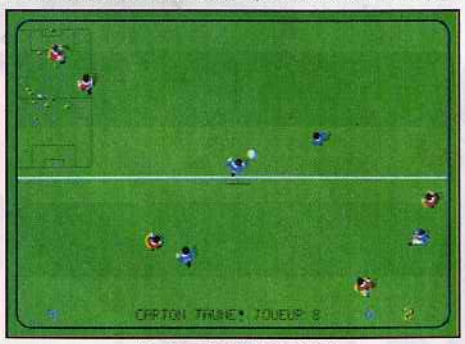
ne s'inspire de la présentation de *Kick Off*. C'est un foot « à l'ancienne » : terrain horizontal et action vue de côté. Mais, cette fois, on dispose d'un scanner indiquant la position des joueurs sur le terrain, ce qui est très appréciable.
A part cela, *Manchester United* ne présente ni effets spéciaux, ni cadrages différents. Il y a bien un *replay* en ralenti après chaque but, mais ce n'est qu'un gadget constitué d'images digitalisées (de médiocre qualité) et non pas de l'action réelle.



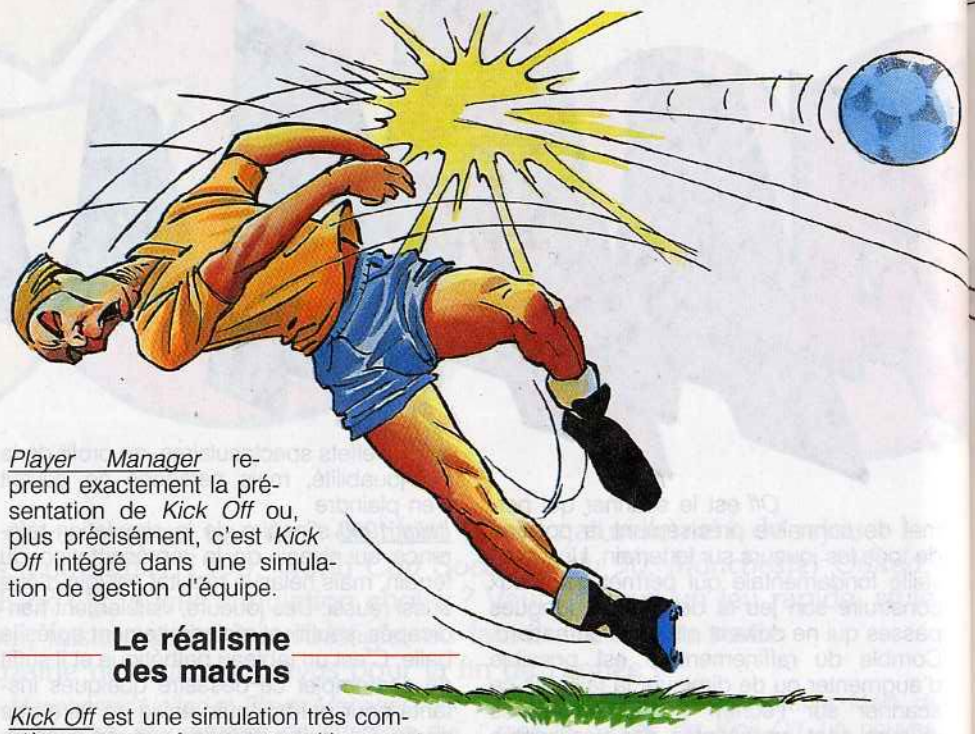
Pénalties en 3 D pour Italy 90.



Présentation à l'ancienne, Manchester United.



Le standard Kick Off.



Player Manager reprend exactement la présentation de *Kick Off* ou, plus précisément, c'est *Kick Off* intégré dans une simulation de gestion d'équipe.

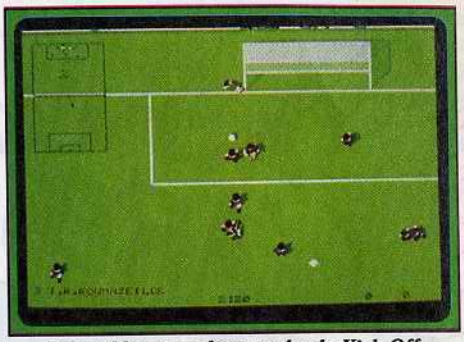
Le réalisme des matchs

Kick Off est une simulation très complète : coups francs, penalties, cartons jaunes, blocage de la balle, tackles, effets, différents tirs de corners, etc. A l'exception des hors-jeu, toutes les règles du football sont strictement respectées. Vous pouvez choisir votre formation et même adopter différentes tactiques. Et puis, contrairement à ce qui se fait généralement dans ce type de programme, la balle ne vous suit pas systématiquement, comme si elle était collée à votre pied, mais vous dribblez de manière très fidèle. *Kick Off* offrait déjà un réalisme inégalé dans une simulation de foot mais, avec *Extra Time*, de nouveaux facteurs interviennent encore. Tout d'abord, les matchs se déroulent sur cinq types de terrains différents (terrains détrempés, en gazon artificiel, etc.), ce qui influe sensiblement sur le comportement de la balle et parfois même des joueurs. D'autre part, il peut y avoir du vent durant un match et il faut en tenir compte, principalement lorsque vous faites un tir en hauteur. En ce qui concerne la gestion des joueurs, le principe général reste le même, mais il a été encore affiné. Il est vraiment difficile d'aller plus loin dans le réalisme tout en conservant une prise de main aisée. En cela, le soft est remarquable. On joue sans problème dès la première partie et c'est là une des grandes forces de ce programme. Bien sûr, il faudra jouer de nombreuses parties avant de maîtriser parfaitement toutes les possibilités, mais cette aisance viendra progressivement.
Italia 1990 ne s'embarrasse pas de réalisme : ni tackles, ni coups francs, ni pénalties, pas de chutes... Heureusement qu'il y a des buts, sinon on ne s'apercevrait même pas que l'on joue au football. D'autre part, on ne peut pas vraiment dire que l'on dispose d'une large panoplie de coups : on appuie sur le bouton et tout est dit. *Italia 1990* est un programme de foot des plus primaires ; vous n'avez même pas le choix entre plusieurs formations.
World Cup Soccer n'est pas une simulation particulièrement réaliste. Le terrain est trop petit et, surtout, les coups disponibles ne sont guère nombreux. Contrairement aux autres simulations de foot, vous ne contrôlez pas systématiquement le joueur qui se trouve le plus près du ballon. Le changement de joueur ne se faisant pas automatiquement, vous devez appuyer sur le bouton pour prendre le contrôle du joueur le plus proche du ballon, ce qui est assez dé-









Player Manager : les matchs de Kick Off.



L'arbitre de World Cup Soccer.



Réalisation peu brillante pour Italia 90.

concertant lors des premières parties.

D'autre part, vous n'avez pas la possibilité de choisir une formation ou une tactique, ce qui est dommage. Le principe de passer à une vue des buts en 3D lors des attaques est assez discutable au niveau du réalisme. Cependant cette formule est intéressante lorsque vous contrôlez le gardien, car vous voyez arriver l'attaquant et si vous avez de bons réflexes vous parviendrez à intercepter la balle. Au niveau du gardien de but, c'est le procédé le plus réaliste pour une simulation. Mais à l'inverse, en ce qui concerne l'attaque, cela ne tient pas debout.

En effet, il n'est absolument pas possible de marquer un but de loin, car il faut s'approcher suffisamment du gardien pour passer à cette scène en 3D et tenter un tir. D'autre part, cette scène est particulièrement arbitraire dans la mesure où seuls le gardien de but et l'attaquant y participent. Cela signifie qu'une fois qu'un attaquant approche des buts, plus aucun défenseur ne peut intervenir, ce qui est totalement délirant et frustrant. Cela fausse tout le jeu, d'autant plus que le terrain est si petit qu'il suffit de faire quelques pas en partant du centre pour passer à cette scène, avant que les défenseurs aient eu l'occasion de tenter quelque action que ce soit.

World Cup Soccer tire plus vers l'arcade que vers la simulation et le réalisme n'est pas le point fort de ce programme.

Dans le cas de *Manchester United,* il est indiscutable que le réalisme est surtout dans la gestion de l'équipe. Toutefois, le déroulement des matchs est satisfaisant, bien qu'il n'apporte aucune innovation. Les tirs sont plus ou moins longs selon la durée de l'appui sur le bouton et il est possible de tackler. Il y a également des coups francs et des pénalties, ainsi que des corners que vous pouvez envoyer dans la direction de votre choix. Avant de commencer un match, vous pouvez choisir, parmi de nombreuses formations, celle qui vous convient. Dans chaque équipe, la vôtre et celle que vous affrontez, les joueurs ne se comportent pas tous de la même manière. Ils sont plus ou moins rapides selon leur classement, leur forme physique, etc. Cela est très sensible en cours de match et il convient d'en tenir compte. Tout cela offre un niveau de réalisme satisfaisant, surtout si l'on tient compte du fait qu'il ne s'agit pas vraiment d'une simulation.

Player Manager présente un réalisme saisissant, tant en ce qui concerne les matchs que la direction de l'équipe. Les matchs reprennent absolument toutes les caractéristiques du *Kick Off* original (sauf les améliorations d'*Extra Time*), avec quelques petites innovations, notamment pour ce qui est des tackles et des coups retournés. Mais ce qui est vraiment nouveau, c'est l'option qui vous permet de livrer un match de manière traditionnelle (c'est-à-dire en passant d'un joueur à l'autre), ou bien de contrôler un seul joueur tout au long du match.

Cette nouveauté fort intéressante va indiscutablement dans le sens du réalisme. Bien sûr, comme dans *Kick Off,* vous avez le choix entre plusieurs formations et vous pouvez utiliser l'une des nombreuses tac-



tiques disponibles. Vous ne pouvez en utiliser que quatre lors de chaque match, mais vous avez à votre disposition la possibilité d'élaborer de nouvelles tactiques et de les sauvegarder.

Le management

Le management n'est présent que dans *Manchester United* et *Player Manager*. Les autres jeux sont de simples simulations de foot. Toutefois, *Italy 1990* présente quelques tentatives dans cette direction. En effet, avant chaque match de la Coupe du monde, vous formez votre équipe en choisissant parmi les joueurs disponibles. Pour faire votre choix, vous disposez d'un certain nombre d'informations sur chaque joueur. Bien sûr, cela ne change rien au fait qu'*Italy 1990* ne peut prétendre rivaliser avec les simulations de management, mais cela n'est pas inintéressant.

Manchester United est une simulation de management très complète, qui tient vraiment compte de tous les éléments ayant une influence sur le déroulement d'une saison. Lorsque vous sélectionnez votre équipe avant chaque match, vous disposez d'un grand nombre d'informations concernant chaque joueur, ainsi que d'un classement remis à jour en permanence. Le classement est établi en fonction des caractéristiques d'un joueur et il est sans cesse modifié en fonction de sa forme physique, de ses blessures éventuelles, ainsi que de l'efficacité de l'entraînement qu'il effectue. Hélas, il arrive fréquemment que certains joueurs soient indisponibles, ce qui est particulièrement gênant la veille d'un match difficile. Certains peuvent avoir été blessés lors d'un match et peuvent être indisponibles pendant un temps assez long. D'autres joueurs peuvent avoir été suspendus, ce qui peut également durer quelques semaines et cela ne facilitera pas les choses. N'oubliez surtout pas que, pendant le match, chaque joueur se comporte en fonction de sa forme. Vous devez donc adapter l'entraînement à chacun, en fonction du poste que vous comptez lui confier. Mais faites bien attention, car si un joueur s'améliore à chaque séance d'entraînement, il risque de s'épuiser ou même de se blesser si vous forcez la dose. En ce qui concerne les matchs, vous pouvez soit y participer, soit assister à la rencontre, sans y prendre part. Bien entendu, vous pouvez acheter ou vendre des joueurs. Vous disposez d'une liste de transferts qui comporte les noms des joueurs mis en circulation par leurs clubs, ainsi que le prix demandé. Vous pouvez faire une proposition légèrement inférieure et il est possible qu'elle soit acceptée, mais ne rêvez pas, les meilleurs joueurs coûtent fort cher. L'aspect management de *Manchester United* est une réussite totale et les amateurs seront séduits par sa richesse et son réalisme.

Player Manager présente également une simulation de gestion aussi complète que



Italy 90 : sélectionnez votre équipe.

réaliste. Avant chaque match, vous sélectionnez les membres de votre équipe à l'aide des informations qui vous sont fournies. Certains joueurs peuvent être indisponibles, à la suite d'une blessure ou d'une suspension. En ce qui concerne l'entraînement, sa principale utilité consiste à élaborer de nouvelles tactiques. Contrairement à *Manchester United*, vous ne pouvez choisir qu'un type précis d'entraînement pour chaque joueur. Chaque joueur restera donc toujours dans sa catégorie de départ. Vous avez la possibilité d'imposer un entraînement supplémentaire à l'ensemble de votre équipe, mais n'en abusez pas. A l'inverse, vous pouvez offrir une pause à vos joueurs, ce qui est bon pour le moral.

Si vous ne désirez pas participer au match, vous pouvez visualiser la rencontre en temps réel ou en accéléré, ou bien vous contenter de prendre connaissance du résultat. Quant aux transferts, ils sont encore mieux conçus que ceux de *Manchester United*. Vous avez accès à une liste des joueurs disponibles et vous pouvez leur faire des propositions, en fonction des sommes que la trésorerie met à votre

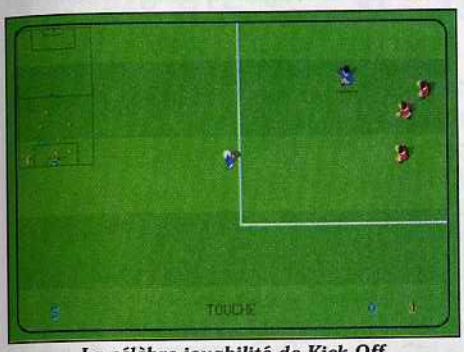


Côté management : Player Manager...



... et Manchester United.

disposition. Mais surtout, vos joueurs peuvent demander d'eux-mêmes leur transfert en cours de saison, ou lorsqu'ils arrivent en fin de contrat. Dans ce cas, vous devez leur faire des propositions pour les retenir. Vous pouvez également proposer une nouvelle évaluation d'un joueur, à la hausse ou à la baisse. Cela peut être très



La célèbre jouabilité de Kick Off.

utile pour tenter de conserver un joueur qui a demandé son transfert, ou encore pour vous débarrasser de ceux qui ne vous intéressent pas. Autre élément très intéressant: à n'importe quel moment vous pouvez savoir ce que le club pense de vous. Cela est important, car n'oubliez pas que, si vos résultats ne sont pas concluants, vous pouvez être remercié à n'importe quel moment.

Un ou deux joueurs

Si vous jouez seul, *Kick Off Extra Time* vous permet de participer au championnat, avec bien sûr la possibilité de sauvegarder votre position pour reprendre le jeu ultérieurement. Rien de nouveau par rapport à *Kick Off* sur ce plan, mais le championnat est passionnant. Si vous êtes deux, vous pouvez uniquement jouer un simple match, mais quel match ! La célèbre jouabilité de *Kick Off* vous permet de livrer des parties passionnantes, quel que soit votre niveau. Et ce d'autant plus que vous pouvez équilibrer les chances en donnant un niveau différent à chaque équipe.

Si vous êtes seul, *Italia 1990* vous offre deux possibilités. La première consiste à agiter bêtement la manette pour vivre le pénible entraînement d'un joueur de foot. Ce n'est pas très excitant et n'a aucune influence sur le comportement des joueurs lors d'un match. La seconde possibilité est de participer à un semblant de Coupe du monde, sans même disposer de la possibilité de sauvegarder sa position. Cela dit, il faut reconnaître que la coupe se déroule en quelques matchs très rapides et qu'une sauvegarde ne s'impose pas vraiment dans ces conditions. La principale qualité d'*Italia 1990* est la possibilité de jouer à deux en équipe, ou l'un contre l'autre.



Italy 90 offre des matchs très animés.

Mieux encore, trois ou quatre joueurs peuvent participer à un match simultanément. C'est une excellente idée, car il est très important de jouer à quatre. Cependant, il reste bien difficile de se passionner pour ce programme décevant. Rares sont les softs qui permettent le jeu à quatre mais, dans ce cas, ce n'est pas un atout suffisant pour choisir ce jeu.

Seul *World Cup Soccer* vous propose également de participer à une Coupe du monde très simplifiée. Cela n'est guère convaincant et il n'est pas possible de sauvegarder le jeu. Mieux vaut faire des parties à deux, bien que la jouabilité discutable de ce programme n'offre pas les matchs les plus passionnants qui soient.

Italy 1990 est nettement plus agréable, que vous jouiez seul ou à deux. Dans le premier cas, vous pouvez participer à une Coupe du monde très crédible qui oppose toutes les équipes sélectionnées. Tout est conçu pour que l'on s'y croie : choix de votre équipe, sélection des joueurs avant chaque rencontre, tirage au sort, équipes plus ou moins fortes, sauvegarde, etc. A ce niveau-là c'est le seul programme pour lequel l'utilisation du titre *Italy 1990* se justifie. La participation à la Coupe du monde est indiscutablement le point fort de ce programme, qui ne manque pas non plus d'intérêt lorsque vous livrez un simple match contre un ami. La jouabilité est excellente et les matchs sont passionnants dès la première partie. Bien sûr, la simulation est beaucoup moins riche que celle de *Kick Off,* ce qui décevra sans doute les spécialistes de ce sport, mais si vous aimez les bons foots d'arcade, simples et prenants, vous ne serez pas déçu.

Il est évident que *Manchester United* prend toute sa dimension lorsque vous jouez seul. Tout est axé sur le management de votre équipe et les amateurs du genre s'en



World Cup Soccer : les buts en 3 D.

donneront à cœur joie pendant de longues heures. C'est le type de jeu qu'il faut jouer pendant des semaines, pour en découvrir toute la richesse. Les auteurs de ce programme ont eu l'excellente idée de vous permettre de jouer à deux, en mode arcade uniquement, ce qui est unique dans ce type de simulation. Toutefois, ce soft ne peut pas rivaliser sur ce plan avec des programmes comme *Kick Off* et *Italy 1990.*



VIRX

Le cas de *Player Manager* est encore plus simple, puisqu'il est seulement possible de jouer seul. Mais, comme dans le cas de *Manchester United,* le jeu est suffisamment riche pour vous retenir longtemps devant votre écran. C'est déjà très bien, si l'on considère qu'il y a deux excellents jeux sur la même disquette : une gestion d'équipe et des matchs passionnants. Il ne faut pas trop en demander.

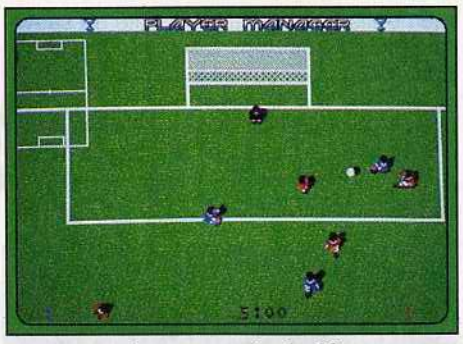
La réalisation

Bien que les sprites soient assez petits et qu'il ne dispose d'aucun effet spécial, *Kick Off Extra Time* bénéficie d'une réalisation de qualité. L'animation est excellente et le jeu est un chef-d'œuvre de précision ; une jouabilité pareille ça ne se rencontre pas tous les jours.
En revanche, la réalisation d'*Italia 1990* laisse à désirer : on déplorera le graphisme médiocre, l'animation grossière, la lenteur de jeu et j'en passe
C'est le cas typique du jeu bâclé pour sortir dans les délais. Du reste ce n'est pas vraiment un jeu, mais une bavure qui mérite de figurer parmi les plus grands flops de l'année. Cela est surprenant de la part de Code Masters qui nous avait offert l'excellent *Advanced Rugby Simulator.* Il faut reconnaître qu'*Italia 1990* est un budget très bon marché, mais même dans ces conditions un soft aussi inintéressant ne vaut pas la peine que l'on perde son temps à y jouer.



Le très attendu Kick Off II.

World Cup Soccer bénéficie heureusement d'une réalisation plus soignée, avec des graphismes et une animation de bonne facture. Hélas, il semblerait que les auteurs de ce programme aient été pris par le temps et c'est la jouabilité qui en a fait les frais. En effet, l'action est souvent très confuse et on a toutes les peines du monde à contrôler efficacement ses joueurs.
C'est Tiertex qui a réalisé *Italy 1990,* ce qui est un gage de qualité car ce groupe de programmeurs a depuis longtemps fait ses preuves avec *Strider* et *Forgotten Worlds.* Le résultat n'est pas décevant, car le graphisme est très soigné et l'animation excellente, avec un scrolling multidirectionnel aussi rapide que fluide. Mais il est évident qu'au-delà de la qualité technique de ce programme, Tiertex s'est beaucoup préoccupé de la jouabilité, en prenant exemple sur *Kick Off.* Comme nous l'avons déjà dit, ce programme n'a pas la richesse ni le réalisme de *Kick Off,* mais il offre une jouabilité équivalente.
Il est visible que les programmeurs de *Manchester United* ont porté tous leurs efforts sur la qualité et le réalisme de cette simulation. Cela est bien sûr au détriment de la mise en scène du match qui n'est pas des plus spectaculaires.
Toutefois, il faut considérer que la réalisation est excellente pour un programme de ce type, car bon nombre de simulations de management ne comportent que des pages de texte.
Player Manager est encore plus soigné au niveau de la réalisation puisqu'il bénéficie des matchs *Kick Off,* ce qui se fait de mieux ! En revanche, les tableaux de gestion sont moins soignés que ceux de *Manchester United.* Ils sont clairs et pratiques, mais assez austères.



Le nouveau standard ?

En préparation...

De nombreuses simulations de foot sont attendues dans les prochains mois. Voilà un petit tour d'horizon de ces nouveautés.
International Soccer Challenge (Microprose) est assez prometteur, puisqu'il s'agit de la première simulation de foot en 3D. La pré-version que nous avons pu voir semble très réussie au niveau de la réalisation. Mais l'élément déterminant est la jouabilité, ce qui n'est sans doute pas simple à réussir en 3D. Ce programme devait sortir à l'occasion de la Coupe du monde mais il a été retardé et devrait être disponible en octobre.
Kick Off II (Anco) est un soft qui est vraiment très attendu et ce devrait être la simulation de foot la plus complète. Dans cette nouvelle version de ce grand classique, on devrait retrouver les meilleurs éléments de *Kick Off* et d'*Extra Time,* plus quelques nouveautés. Le hors-jeu sera présent et, surtout, il sera possible de jouer à deux contre l'ordinateur, ou contre une autre équipe de deux joueurs. Ce programme très alléchant devrait sortir incessamment.
Emlyn Hughe's International Soccer (Audiogenic) : il s'agit d'un foot « à l'ancienne » avec un terrain disposé horizontalement et des joueurs vus de côté. Cette simulation figure déjà parmi les meilleures sur 8 bits et si la conversion 16 bits est réussie il faudra compter avec elle.
World Championship Soccer (Elite) devrait être la conversion micro du *World Cup Soccer* de la Megadrive. Sortie d'ici la fin de l'année.
Formation Soccer (PC Engine), testé dans ce numéro, est un superbe programme de foot qui vous permet de jouer à deux ou de participer à une Coupe du monde. Le terrain, disposé verticalement, est vu de dessus, mais les pénalties, les corners et les dégagements du goal sont réprésentés en 3D. Une petite merveille.
World Cup Soccer (Megadrine) : testé prochainement.
Goal (Nintendo) : une simulation très prometteuse. Superbe réalisation et excellente jouabilité. Il devrait sortir d'ici la fin de l'année.



International Soccer Challenge.

En conclusion...

Aucun de ces nouveaux programmes de foot ne parvient à détrôner *Kick Off,* qui demeure le meilleur programme sur micro. Il est fort possible qu'il conserve son titre encore longtemps... au moins jusqu'à l'arrivée de *Kick Off II.* Toutefois *Italy 1990* est un programme réussi et qui en vaut la peine, ne serait-ce que pour avoir l'occasion de participer à la Coupe du monde. En revanche, *World Cup Soccer* n'est vraiment pas très convaincant et *Italia 1990* est un programme ridicule qu'il convient d'ignorer. En ce qui concerne les simulations de gestion d'équipe, le choix est plus délicat car les deux programmes présentés dans ce Challenge sont très réussis. Si c'est le seul aspect stratégique qui vous intéresse, *Manchester United* présente un léger avantage sur son concurrent. En revanche, si vous recherchez un bon équilibre entre la gestion et les matchs, c'est indiscutablement *Player Manager* qu'il vous faut.

Alain Huyghues-Lacour

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

ATARI ST

520 STE +
Moniteur Couleur + Joy + Maupiti ou Tennis Cup
5490 Frs

1040 STE +
Moniteur Couleur + Maupiti + Tennis Cup + Joy
6490 Frs

MEGA ST1 +
Moniteur SM 124 Mono + 50 Disquettes vierges
5990 Frs

Lecteur ST/AMIGA externe 720K DF
720 Frs

ATARI XE

130 XE Peritel	590
Lect K7 XL/XE	250
Console XE game	490
Kit Clavier + K7 XE	390
Imprimante A1027	490

ATARI LYNX

cable de liaison + (4Jeux)
CALIFORNIA GAMES
Adaptateur Secteur
1490 F

ELECTROCOP	NC
BLUE LIGHTNING	NC
GATE OF ZENDECON	NC
CHIP'S CHALLENGE	NC
GAUNTLET	NC

NOUVEAUTES
47 66 11 77

SOFT ST

15% News
30%
sur 200 titres
Nouveautés
Tous les jours

GAMEBOY
+BATMAN
890 F

40 titres disponibles
1 Jeu: 270F
500F les 2

ATARI PORTFOLIO
+ Interface Paralléle
2290 F

MUSIQUE ST

PRO 24 3,0	2630
PRO 12	680
CREATOR	2350
NOTATOR	3900
FM MELODY	790
CUBASE	4150
STUDIO 24	1120
TRACK 24	580
PRO SCORE	1530
ST REPLAY PRO	1290
MIDIMIX	89

DEMONSTRATION SUR RV

Imprimantes

STAR LC 10
1890 F
STAR LC 24/10
2990 F

---SEGA---

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE
+ 2éme Manette
+ OSAMATSUKU
1790 F

ADAPTATEUR SEGA
8 BIT DISPONIBLE

NOUVEAUTES
DJ BOY, WIP RUSH
ASSAULT SUIT
THUNDER FORCE III
BASE BALL
SUPER SHINOBI, GOLF
MONACO GRAND PRIX
FINAL BLOW
MAJOR COP RYU
WORLD CUP SOCCER
GOLDEN AXE
KEN LAST BATTLE
390 F pièce

SOFT AMIGA

INCROYABLE!!!
2 Softs achetés
1 Gratuit

SNK NEO GEO

CONSOLE	3950
BASE BALL	1950
NAM 75	1950
MAGICIAN LORD	1950
GOLF	2250

LOCATION
VENTE REPRISE
NOUVEAUTES
47 66 11 77

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC
+ Dragon Spirit + Monster Path
1490 F

CD NEC à 450 F pièce
DEATH BRINGER
MILITARY COMMANDO
SHANGAI II
SUPER DARIUS

Jeux NEC à 390 F pièce
Barumba, Formation Soccer, Splatter House, Blue Blink, Image Fight, Batman, Be Ball

Tous les jeux NEC disponibles à des prix fous

SUPERGRAFX
+ BATTLE ACE
2490 Frs
GRAND ZORT 390 F
Ghouls & Ghost, The Strider NC

COMMODORE AMIGA

Cadeau ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA Couleur

AMIGA 500 Monit 1084 S + Cadeau
5690 F

AMIGA 500 + Cadeau
3490 F

50 Disquettes KONICA
250 F

100 Disquettes KONICA
480 F

10 Disquettes KONICA
La boîte
80 F

500 Disquettes KONICA
420 F/ 100

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
C.P. .....VILLE.....
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE EXP.|_|_|_|_|

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous passe commande de l'offre suivante: TI 80

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot

Port Disquettes 40 F les 50, 55 F les 100, 100 F au delà ---------- PORT
Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 150 F
Signature Parents si mineur: TOTAL ----------F TTC



Powerpad : la manette de base de Megadrive + 3 boutons de tir.

Joystick 505 : une bonne manette de type arcade qui dispose d'un tir automatique efficace.

Delta : manette ergonomique pour droitier ou gaucher, mais le manche est beaucoup trop raide.

Quickjoy Junior : un joystick très bon marché, mais qui ne vaut pas plus.

Joystick Deluxe : assez moyen.

Sureshot standard : précis mais moyennement ergonomique.

DOSSIER

Joysticks: toc ?

Un jeu tac tac ? Un joystick et toc : boum boum, ça roule ! Reste à savoir quel modèle choisir ! Prix, fiabilité, ergonomie sont, en effet, autant de facteurs à prendre en compte. Mais il en existe bien d'autres comme l'adéquation avec votre ordinateur. Reste qu'en matière de manette de jeux, il faut aussi savoir oublier le rationalisme cartésien... Les manettes représentent aussi le plaisir et la joie. Alors quand votre cœur fait boum...

Comment les hommes faisaient-ils pour survivre avant l'invention du joystick, ce merveilleux outil du XX^e^ siècle. Mais peut-être que ce « bâton de joie » existe depuis bien plus longtemps qu'on ne le pense. L'obélisque de la place de la Concorde ne serait-il pas le vestige du premier joystick connu, le bouton de tir ayant été égaré lors du transport entre l'Egypte et la France ? Mais laissons ces considérations d'un haut niveau culturel aux historiens et revenons à notre époque. Nous vivons actuellement l'âge d'or du joystick. Si vous prenez l'avion, tâchez donc d'aller jeter un coup d'œil dans la cabine de pilotage et vous découvrirez peut-être que le pilote utilise un Quickshot ou un Navigator. Lors du lancement d'une navette spatiale, la télévision nous montre des techniciens affairés devant leurs écrans dans la salle de contrôle, mais peut-être n'est-ce qu'un bluff pour rassurer les téléspectateurs. Dans une salle à l'abri des caméras, le directeur de la base se cache sans doute pour diriger la navette à l'aide d'un super joystick à infrarouge. Allez donc savoir !



Speed King PC + carte : simple, solide et efficace. Le classique des classiques sur tous formats.

Challenger : une bonne manette à infrarouge, mais un tir automatique bien trop lent.

Anko Mouse (ST) : une souris haut de gamme, ergonomique et précise. Ça vaut la peine de changer.

New Basic : un honnête bas de gamme.

Joystick 125 : peu sophistiqué mais efficace.

Track Ball Anko : une souris alternative qui est surtout intéressante pour les programmes graphiques.

Sega S.G. Commander : la manette Sega de base, plus un tir automatique réglable pour chaque bouton.



Quickshot QS 128 : excellente manette d'arcade sur Sega et Atari.

Venus : peu ergonomique + tir automatique lent + fil court = nul !

M-5 : manette PC avec tir automatique. Efficace. Disponible également pour Nintendo (NI-5).

Quickjoy infrared : l'un des meilleurs joysticks à infrarouge, grâce à une excellente ergonomie.



Red Shot : le prix est trop élevé pour une manette

Quickjoy II : honnête, sans plus.

PC Analog + carte : bonne manette PC. Simple mais efficace.

Mousestick : programmable, elle peut remplacer avantageusement une souris.

Sureshot Designer : une manette fournie en kit. Avis aux



Quickjoy III : bon rapport qualité/ prix pour un classique qui vieillit bien.

Gravis : haut de gamme qui présente d'intéressantes innovations. Du sérieux.

SV 140 Enterprise : une autre façon de vivre les courses de voitures et de motos.

Ergostick : aussi solide qu'ergonomique, c'est du sérieux.

XE 1-SG : super manette d'arcade pour Megadrive. Disponible également pour NEC (XE 1-Pro).



NES : aussi solide que précise, une des meilleures manettes sur Nintendo.

Navigator : un grand classique qui présente un excellent rapport qualité/prix.

Handle Controller : un volant très agréable pour les amateurs de courses de voitures et de motos.

Turbo Blaster : honnête, mais un peu rudimentaire.

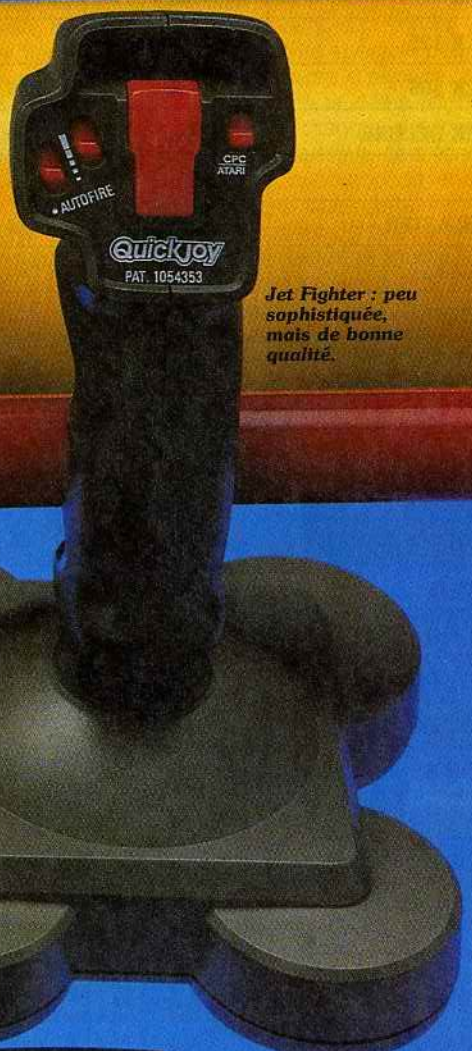
Wiz Master : pas vraiment convaincant.



NI-Pro : un compatible Nintendo de qualité et peu coûteux. Avec décompteur de temps. Disponible également en norme Atari (Superboard).



Micro Blaster : un bon joystick, plus particulièrement dédié au CPC.



Jet Fighter : peu sophistiquée, mais de bonne qualité.



Joystick : une manette peu attrayante et qui manque de souplesse.



Remote Controller : technique infrarouge, mais à réserver aux inconditionnels de ce type de manette.



Controller : une bonne manette à infrarouge pour Sega et Atari (vendue par deux).

Modèle	Normes	Microswitch	Infrarouges	Piles	Manche	Boutons	Ventouses	Tir auto	Longueur du fil (en cm)	Solidité
CHALLENGER	Atari	Oui	Oui	3 AA	Médium	2	Oui	Oui (S)	–	★★★★
CONTROLLER	Atari, Sega, MSX	Oui	–	4 AAA	–	2	–	Oui	–	★★★★
DELTA	Atari + Sega	Oui	Oui	4 AA	Dur	4	–	Oui (S)	–	★★★½
DELUXE DIGITAL	Atari	–	–	–	Dur	2	Oui	–	125	★★★½
ERGOSTICK	Atari	Oui	–	–	Médium	1	–	–	160	★★★★½
GRAVIS	Atari + Sega	Oui	–	–	Réglable	3	–	–	190	★★★★
HANDLE CONTROLLER	Sega + Atari	–	–	–	Souple	2	Oui	–	200	★★★★
JET FIGHTER	Atari	Oui	–	–	Mou	2	Oui	Oui (T)	120	★★★½
JOYSTICK	Atari	–	–	–	Dur	2	Oui	–	120	★★★½
JOYSTICK 125	Atari	–	–	–	Médium	4	Oui	Oui (T)	120	★★★½
JOYSTICK 505	Atari	Oui	–	–	Dur	2	Oui	Oui (T)	120	★★★½
JOYSTICK DELUXE	Atari	Oui	–	–	Médium	Dur	4	Oui (T)	120	★★★½
M-5	PC	Oui	–	–	Médium	2	Oui		120	★★★½
MICRO BLASTER	Atari	Oui	–	–	Dur	2	–	–	120	★★★★
MOUSETICK	ST/Amiga	Oui	–	–	Réglable	3	–	–	190	★★★★
NAVIGATOR	Atari	Oui	–	–	Médium	1	–	Oui (S)	170	★★★★
NES	Nintendo	Oui	–	–	Médium	2	–	–	250	★★★★½
NEW BASIC	Atari		–	–	Dur	2	Oui	–	120	★★★½
NI-PRO	Nintendo	Oui	–	1 AA	Dur	6	Oui	Oui (S)	120	★★★½
NI-5	Nintendo	Oui	–	–	Médium	2	Oui	Oui (S)	125	★★★½
PC ANALOG	PC	–	–	–	Réglable	2	Oui	Oui	120	★★★½
POWER PAD	Megadrive	–	–	–	–	3	–	Oui (S)	110	★★★½
QUICKJOY II	Atari	–	–	–	Dur	2	Oui	Oui (T)	130	★★★½
QUICKJOY INFRARED	Atari	Oui	Oui	4 AA	Médium	1	–	Oui (T)	–	★★★½
QUICKJOY JUNIOR	Atari	–	–	–	Dur	2	Oui	–	125	★★½
QUICKJOY III	Atari	Oui	–	–	Dur	2	Oui	Oui (T)	120	★★½
QUICKSHOT QS-128	Atari, Sega, MSX,	–	–	–	Souple	2	Oui	Oui (T)	120	★★★½
RED SHOT	Atari + Sega	Oui	Oui	4 AA	Dur	2	–	Oui (S)	–	★★★½
REMOTE CONTROLLER	Nintendo	–	Oui	4 AAA	–	2	–	Oui (S)	–	★★★½
SG COMMANDER	Sega	–	–	–	–	2	–	Oui (S)	200	★★★★½
SPEEDKING	Toutes normes	Oui	–	–	Médium	1 ou 2	–	Oui (S)	185	★★★★½
SUPERBOARD	Atari	Oui	–	1 AA	Dur	6	Oui	Oui (T)	120	★★★½
SURESHOT STANDARD ET	Atari	Oui	–	–	Souple	1	–	–	160	★★★½
SV 140 ENTERPRISE	Atari	–	–	–	Souple	2	Oui	–	300	★★★
TURBO BLASTER	Atari	Oui	–	–	Médium	4	oui	–	120	★★★
VENUS	Atari	Oui	–	–	Souple	1	Oui	Oui (T)	105	★★½
WIZ MASTER	Sega + Atari	Oui	–	–	Médium	2	Oui	Oui (S)	130	★★★
XE-1 SG	Megadrive	Oui	–	–	Médium	3	Oui	Oui (T)	105	★★★½

Esthétique	Ergonomie	Prix	Rapport qualité/prix
★★★★	★★★★	C	★★★★
★★★★	★★★	F	★★★★
★★★	★★★	B	★★★
★★★★★	★★★★★	F	★★★
★★★★★	★★★★★	C	★★★★
★★★★★	★★★★★	D	★★★★
★★★★★	★★★★★	D	★★★★
★★★★	★★★★★	B	★★★★
★★★	★★	A	★★★
★★★★	★★★★	B	★★★★
★★★	★★★★	B	★★★★
★★★★	★★★★	B	★★★
★★★★★	★★★★	B	★★★
★★★	★★★★	B	★★★★
★★★★★	★★★★★	n.c.	–
★★★★★	★★★★★★	B	★★★★★★
★★★★★★	★★★★★	D	★★★★
★★★★	★★★★	A	★★★★
★★★★★	★★★★	B	★★★
★★★★★	★★★★★	C	★★★★
★★★★	★★★★	B	★★★★★
★★★	★★★	E	★★★
★★★★	★★★★	A	★★★★
★★★★★★	★★★★★	D	★★★★★
★★★	★★★	A	★★★
★★★★★	★★★★★	B	★★★★★
★★★★★	★★★★★	C	★★★★★
★★★	★★★	F	★★
★★	★★★	E	★★
★★	★★★	B	★★★
★★★	★★★★★	B	★★★★★
★★★★★	★★★★★	B	★★★★★
★★★★	★★★★	B	★★★★
★★★★★	★★★★★	C	★★★★★
★★★★	★★★★	B	★★★
★★★	★★★	A	★★★
★★★	★★★	B	★★★
★★★★★	★★★★	E	★★★★

Joysticks: toc ?

Autre question fondamentale : est-ce en raison de leur forme phallique que les joysticks se reproduisent si vite ? En effet, il y a quelques années on trouvait moins d'une dizaine de joysticks sur le marché, alors qu'aujourd'hui on s'approche de la centaine. Devant l'impossibilité de faire une étude exhaustive sur ce sujet, nous avons accordé la priorité aux nouveautés, tout en laissant une place à quelques classiques qui tiennent encore le haut du pavé.

Cela dit, une constatation s'impose : en dépit d'une incontestable amélioration, les joysticks n'ont pas évolué ces dernières années aussi vite que les machines. La seule véritable innovation récente en ce domaine repose sur l'utilisation de la technique infrarouge. Bien que cette technique ne manque pas d'intérêt, le résultat relève du gadget et ce n'est pas cela qui va révolutionner l'univers ludique. Comment ne pas rêver à des joysticks multiusage, des volants, des pédales et autres accessoires. Il est indiscutable que de tels appareils offriraient une approche de jeu totalement différente et bien plus stimulante. En attendant de telles merveilles, on se contenterait déjà de pouvoir disposer d'un second bouton de tir sur micro. Ce système, qui est utilisé sur console depuis fort longtemps (déjà sur la Coleco !), offre un plus grand choix d'actions sans avoir recours au clavier. Il suffirait que les programmeurs fassent un petit effort, pour que nous puissions disposer d'une nouvelle génération de joysticks.

Rainbow Arts vient d'ouvrir la voie avec *Turrican :* une arme spéciale peut être activée soit par la barre d'espace, soit par le second bouton de tir. Mais attention, il ne suffit pas qu'une manette dispose de deux boutons de tir pour que cela fonctionne. Il faut que chaque bouton ait une fonction différente, alors que certaines manettes actuelles disposent de quatre boutons qui correspondent tous à la même fonction.

L'objectif de ce dossier est de vous fournir les informations qui vous permettront de faire votre choix parmi les joysticks disponibles sur le marché. Mais ensuite ce sera à vous de jouer, car un joystick c'est vraiment très personnel. On peut préférer tel type de joystick, ou bien passer de l'un à l'autre, mais on rêve toujours de trouver l'appareil idéal.

Evitez de vous laisser influencer par un look séduisant ou de vous emballer sur un gadget dont vous vous lasserez rapidement. L'important, c'est une prise en main qui vous convient parfaitement, et la précision du manche.

Un joystick c'est vraiment fondamental, alors ne vous précipitez pas tout de suite sur celui qui est le meilleur marché, car vous risqueriez de le regretter. A l'inverse, les joysticks les plus coûteux ne sont pas nécessairement les meilleurs, car le critère de prix n'est pas déterminant en ce domaine.

D'autre part, il est indiscutable que certains joysticks sont plus particulièrement adaptés à un type de jeu. Par exemple, le joystick qui convient le mieux pour jouer à *Silkworm* n'est pas nécessairement celui qui vous permettra de réaliser les meilleures performances avec *Rick Dangerous.*

Un dernier conseil : méfiez-vous des publicités mensongères des emballages. Par exemple, certains joysticks comportent une position CPC au niveau du tir automatique, mais cela ne fonctionne pas. L'emballage du Joystick 505 affirme à tort qu'il est compatible avec la console Sega. Mieux encore, sur la boîte du joystick Venus on peut lire qu'il dispose d'un câble extra-long, alors qu'il est le plus court de notre sélection.

Alain Huyghues-Lacour

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LE TABLEAU RÉCAPITULATIF

- *La fourchette de prix indiquée est sujette à d'importantes fluctuations. En effet, le prix d'un joystick peut varier de plus de 100 F selon les boutiques. Les chiffres donnés ici se basent plutôt sur les prix les plus bas.*
- *Les joysticks de norme Atari disposent d'un tir automatique qui ne fonctionne pas sur* CPC. *Car* Amstrad *n'a pas respecté les normes Atari. Aussi l'utilisation de cette fonction a généralement pour effet de court-circuiter les programmes. Rappelons que les joysticks de norme Atari fonctionnent sur* Atari, Commodore *et* Amstrad. *Un joystick de norme Sega fonctionne sur* Atari, *mais l'inverse n'est vrai que lorsque l'appareil est muni d'un second bouton de tir ayant une autre fonction.*
- *Dans la colonne tir automatique, nous avons choisi une lettre pour identifier les différents systèmes. « A » correspond à un tir automatique fonctionnant sans que l'on ait à presser le bouton, et « S » à un tir que l'on peut qualifier de semi-automatique, et qui ne fonctionne que tant que vous maintenez le bouton appuyé.*
- *Certains joysticks présentent des particularités qu'il n'était pas possible d'intégrer au tableau :* Micro Blaster *est plus particulièrement dédié au* CPC, *car il est équipé d'un doubleur de joysticks.* Gravis *présente quelques innovations fort intéressantes. Une roue située à sa base vous permet de régler la tension du manche avec beaucoup de précision. Il est compatible Sega, c'est-à-dire qu'il dispose de deux fonctions de tir différentes. Il dispose de trois boutons et, d'un seul geste, vous pouvez affecter les fonctions sur le bouton de votre choix. L'emballage de* Controller *comprend deux manettes, d'où son prix.* Mousestick Controller, *autre modèle de la gamme Gravis, peut être utilisé comme souris sur* ST *ou* Amiga. *C'est un joystick très sophistiqué et programmable, sur lequel nous reviendrons pour un test plus complet.* Sureshot *existe en deux modèles : le standard et le designer. Il est livré en kit et il faut le monter soi-même.* Speedking, *grand classique de Konix, est disponible pour toutes les normes : Sega, Nintendo, PC et Atari (avec ou sans tir automatique).* Superboard *et* NI-Pro *sont munis d'un écran.*

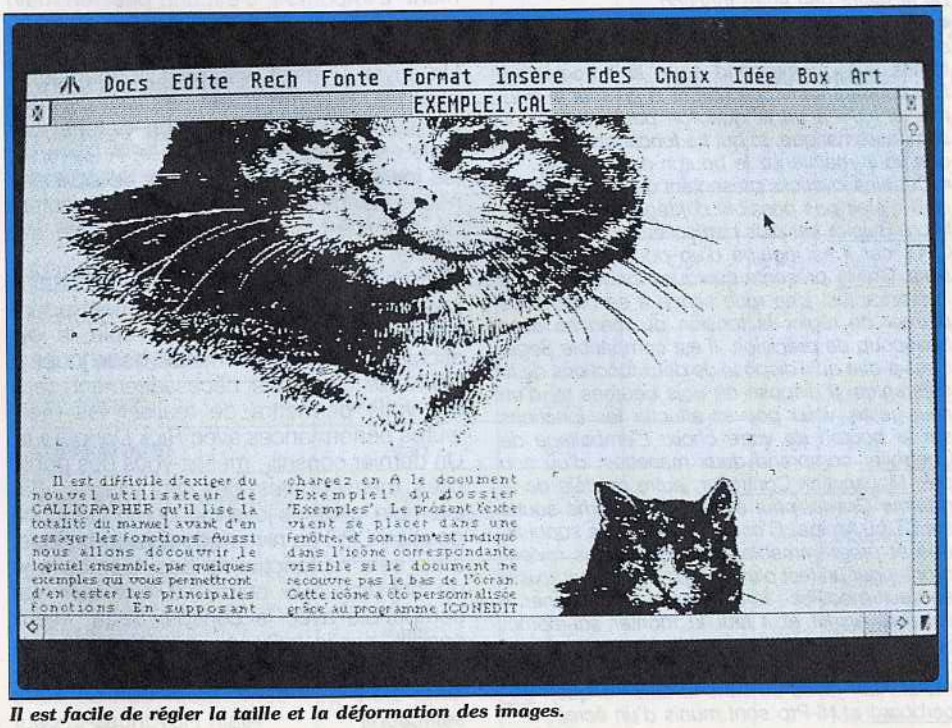
Calligrapher / Le Rédacteur 3 : le match !

Décidément, l'heure est aux traitements de texte sur *Atari ST*. Après *Script* et *Graal Text*, logiciels déjà tout à fait honorables, voici qu'arrivent coup sur coup deux grands leaders, *le Rédacteur 3* et *Calligrapher*, tous deux multifontes et multitailles. Plus que concurrents directs, ces deux programmes sont, en fait, plutôt complémentaires.

Calligrapher nécessite un minimum d'un Mo de RAM, ce qui commence à devenir la règle pour la grande majorité des programmes à vocation professionnelle. Toutefois, une version allégée (sans les feuilles de style, le processeur d'idée, certaines options graphiques et le glossaire) est disponible pour les *520 ST*. Le programme travaille en moyenne ou haute résolution et accepte sans problème les écrans géants. L'installation sur disque dur s'effectue très simplement en suivant les instructions du programme spécifique. Vous devrez laisser une des disquettes originales jusqu'à ce que la vérification démarrage soit faite. Vous pourrez aussi renvoyer simplement la carte d'enregistrement. Vous recevrez en retour une version déprotégée du programme, personnalisée à votre nom, ainsi que trois fontes supplémentaires. Ce système de protection est de loin le plus souple, limitant le risque de diffusion pirate tout en épargnant toute gêne à l'utilisateur honnête. Le programme fonctionne sous GDOS, mais il est préférable de recourir plutôt à G PLUS +, plus rapide et plus maniable. En revanche, il est fortement conseillé de déconnecter Turbo ST, le blitter soft, car certains problèmes d'incompatibilité se font jour à l'impression.

Calligrapher permet de travailler simultanément sur sept documents, avec transfert d'informations de l'un à l'autre. Il travaille dans un format propre mais peut charger les fichiers ASCII (avec ou sans élimination automatique des *return* de fin de ligne), les fichiers .DIF des tableurs, ceux de *First Word Plus* et bientôt ceux du *Rédacteur 1* (module non disponible au moment du test). Si cet éventail est moins riche que celui du *Rédacteur 3*, il a en revanche l'avantage de conserver tous les enrichissements et les informations de mise en page (sur le *Rédacteur 3*, on est souvent obligé de remodeler son texte). En ce qui concerne les images, *Calligrapher* reconnaît les formats GEM, IMG et l'importation d'images Neo et Degas grâce au module d'extension. Il offre trois fontes différentes auxquelles s'ajoutent deux fontes particulières pour les symboles mathématiques et les ornementations, le programme pouvant en gérer 32 au total. Ces fontes sont disponibles en un vaste éventail de corps. Le menu vous offre un choix de 10 à 68 points en GDOS et il est possible d'aller encore plus loin en polices vectorielles (de 6 à 128 points par pas de un point). Les attributs habituels sont proposés (italique, gras, etc.) ainsi que le mode contour, plus rare, et surtout un mode biffé, assez particulier. Ce mode permet d'obtenir à peu de frais deux versions de texte, les parties de texte biffées étant imprimées ou non en fonction du choix effectué.

Calligrapher gère les accents circonflexes et les trêmas en touche morte (comme sur une machine à écrire) et les caractères spéciaux sont accessibles par cliquage sur une table (comme dans *First Word*). La vitesse d'affichage est correcte lors de la frappe pour un traitement de texte graphique, les caractères étant affichés instantanément quelle que soit la vitesse de frappe. En revanche, le stockage temporaire de caractères peut se révéler gênant dans certains cas, lors de l'effacement ou du déplacement du curseur, mais il est heureusement possible de le



Il est facile de régler la taille et la déformation des images.



Une grande variété de fontes.

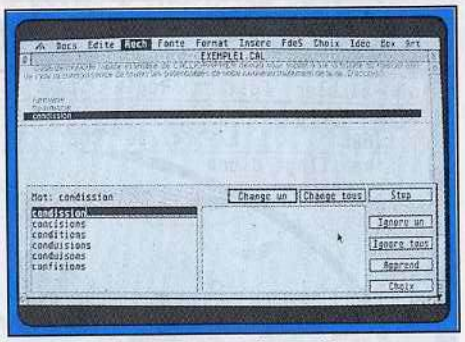
déconnecter. Le scrolling et le déplacement au sein du texte par les ascenseurs ou les différents raccourcis clavier sont en revanche assez lents, en particulier pour les gros documents, en dépit de certains petits moyens adoptés pour améliorer leur vitesse. *Calligrapher* est sur ce point très en deçà du *Rédacteur 3* qui conserve une bonne longueur d'avance.

Une mise en page PAO

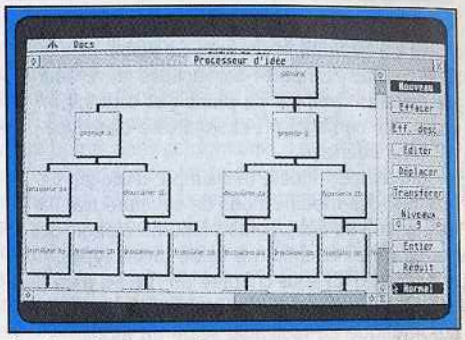
Les options de mise en page sont particulièrement riches et s'apparentent à celles des logiciels de PAO. Grâce à ses règles multiples, *Calligrapher* permet de combiner dans un même document tout type de police en différentes tailles, et gère les différents types de tabulations et de justification, y compris la justification complète en mode proportionnel. Cette dernière se complète d'un mode assez particulier où le programme élargit les espaces entre les lettres d'un mot pour éviter que les espaces entre les mots ne soient trop importants. Mais, surtout, le programme travaille aisément en multicolonnage (jusqu'à six) et offre tout un jeu d'enrichissements de présentation : filets horizontaux ou verticaux d'épaisseur réglable, encadrement automatique aux multiples options (angles arrondis, bordure double,



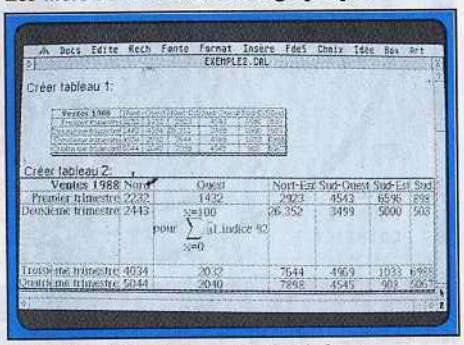
ombrée).
L'utilisation de feuilles de style (type de mise en page déterminant une police, son style et une règle) autorise une certaine automatisation de cette mise en page. Dans ce domaine, *Calligrapher* se révèle bien supérieur au *Rédacteur 3*. On regrettera cependant la cruelle absence de césure automatique ou semi-automatique. Vous pouvez tout de même introduire manuellement une césure obligatoire, souple ou un tiret insécable que *Calligrapher* saura ensuite gérer correctement. Un module de césure devrait être bientôt proposé pour pallier cette importante lacune. Les graphismes sont automatiquement adaptés à la taille de la colonne où ils s'insèrent et peuvent encore être déplacés ou ajustés facilement. Le programme propose même quelques outils de dessins qui ne peuvent remplacer un logiciel dédié mais sont cependant susceptibles de rendre certains services. *Calligrapher* gère les en-têtes, bas de page, et notes de bas de page de manière complète, c'est-à-dire que l'ensemble des possibilités de mise en page est disponible en dehors du multicolonnage.



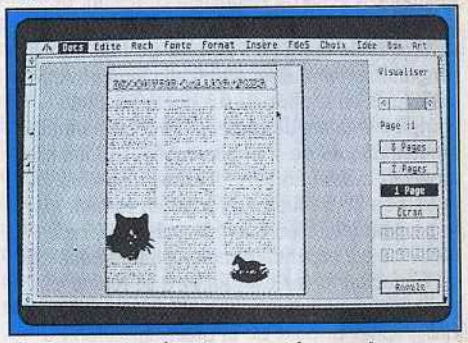
Les mots du correcteur orthographique.



Le plan du document.



Des tableaux soignés et faciles à faire.



Une bonne visualisation avant impression.

Passons rapidement sur le classique couper-copier-coller pour étudier les options de recherche-remplacement. Grâce à l'emploi d'une multitude de codes, *Calligrapher* effectue des recherches sur les attributs, le type de justification, la numérotation des paragraphes, les graphismes, les règles, les en-têtes, bas de page et notes, ainsi que divers éléments (retour chariot, césure, etc.), sans compter l'utilisation de jokers. Si la mise en œuvre est beaucoup moins intuitive que dans *le Rédacteur 3*, les possibilités sont plus riches.

Un excellent rendu pour une 9 aiguilles.

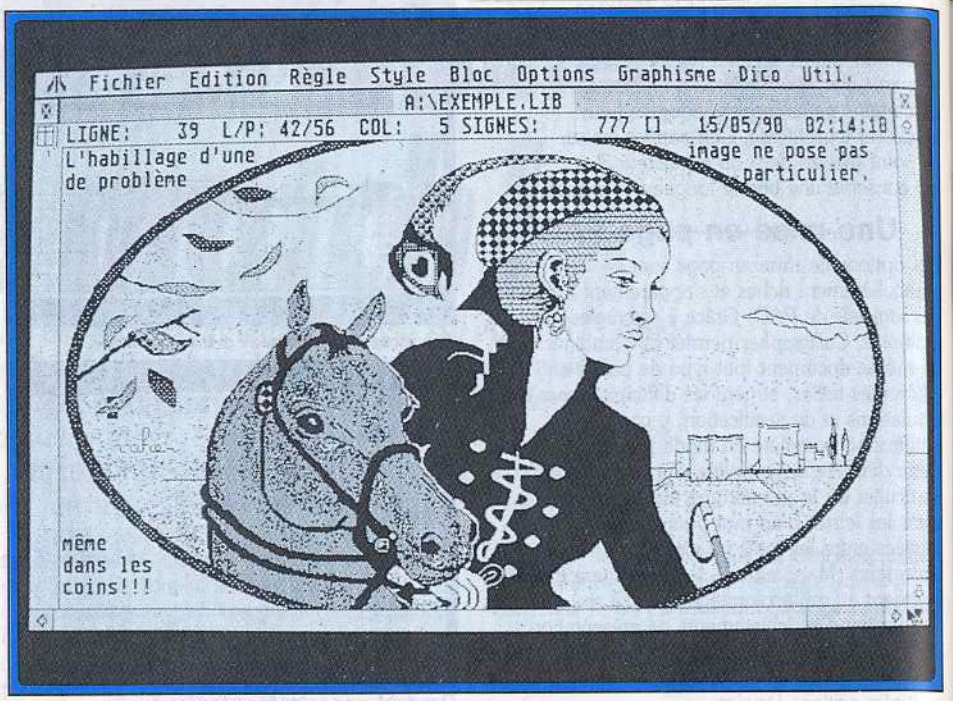
Un correcteur orthographique performant

Le dictionnaire orthographique est riche de 500 000 mots, ce qui est impressionnant. Il fonctionne soit en contrôle à la frappe, soit en vérification finale. Dès qu'un mot inconnu est détecté, le programme propose, après quelques instants, les mots qui s'en rapprochent, que ce soit sur le plan orthographique ou phonétique. Ainsi pour « farmacie », le programme propose sans erreur « pharmacie ». Bien qu'il soit déjà très performant, il se révèle un peu inférieur à celui du *Rédacteur 3*. Cela tient surtout à la structure adoptée. Ici chaque forme est entrée individuellement. Ainsi pour un adjectif, il existe quatre « mots » : masculin singulier, féminin singulier, masculin pluriel et féminin pluriel. Pour les verbes, chaque personne et chaque temps doivent figurer au dictionnaire. *Le Rédacteur 3* utilise une structure beaucoup plus logique : à partir d'une forme de base, il décline les autres formes par ajout d'un « e » et / ou d'un

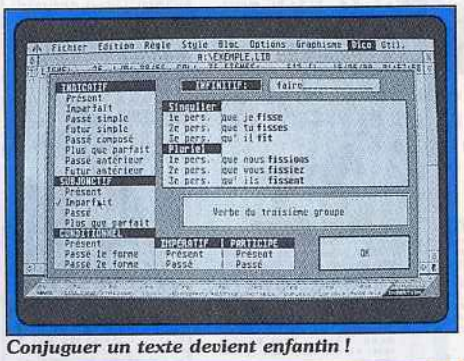
« s ». De même les verbes sont conjugués à partir de l'infinitif et du type de verbe. *Calligrapher* comporte des lacunes au niveau de certains féminins ou pluriels et certains temps de conjugaison et sa vitesse d'analyse est bien inférieure.
Le processeur d'idée, très simple d'usage, autorise des modifications de structure très faciles de vos documents : renumérotation des paragraphes et chapitres selon divers types, remontée d'un sous-chapitre au niveau d'un chapitre, etc. Le soft dispose de la création automatique de tableaux, selon un mode identique à celui du *Rédacteur 3*. Il suffit de taper les différents éléments séparés par un trait vertical et de constituer un bloc du tout. Le programme va réaliser automatiquement votre tableau et vous offre en sus quelques choix complémentaires de présentation. Les formules mathématiques ne sont pas oubliées. Vous allez taper un certain nombre d'instructions dédiées, le tout étant ensuite transformé en formule par le programme. Bien que très puissante, cette méthode est cependant moins pratique que celle du *Rédacteur 3* car elle oblige à se référer en permanence aux instructions dédiées.
Calligrapher dispose de la prévisualisation du document avant impression et du réglage de divers paramètres pour cette impression : différents alignements, publipostage, impression à partir de la dernière page (pour que le document soit ensuite dans le bon ordre), impression des pages paires ou impaires (pour faciliter l'impression en recto-verso).
L'impression sous GDOS (mode graphique) est d'excellente qualité au prix bien sûr d'une lenteur certaine. Il est toutefois possible d'imprimer en mode texte avec perte des graphismes, tableaux et formules. Le manuel en français permet une prise en main facile et un usage pointu.
Calligrapher est un excellent traitement de texte ; il est toutefois plus limité que *Rédacteur 3* pour les gros documents, du fait de la lenteur de l'affichage, il s'avère en revanche beaucoup mieux adapté pour produire des documents au plan affiné et à la présentation soignée (disquettes Upgrade pour *Atari ST* 1 Mo ; prix : 1 490 F pour la version professionnelle et 790 F pour la version allégée).

Le Rédacteur 3

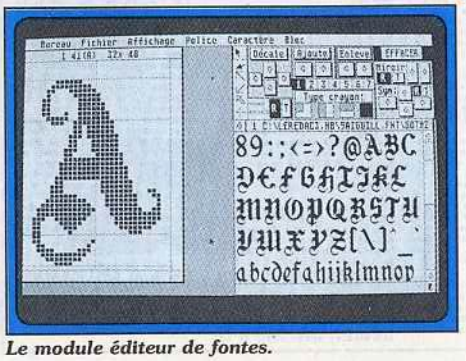
Cette nouvelle version mérite tout à fait le saut de numérotation (de 1 à 3) car ses caractéristiques n'ont plus grand-chose à voir avec celles de la version 1. *Le Rédacteur 3* requiert un minimum d'un Mo de mémoire. Il ne tourne actuellement que sur moniteur monochrome mais une version couleur est en préparation. En revanche, il accepte désormais parfaitement les écrans géants. L'installation sur disque dur s'effectue très simplement grâce au programme dédié. Celui-ci reconnaît votre configuration (mémoire, type de *ST*, nombre de lecteurs et de partition de disque dur) et vous demande les modules complémentaires que vous désirez charger et le type de dictionnaire. Un index évalue en permanence la mémoire restante pour que votre demande ne se situe pas au-dessus de vos moyens.
Si vous êtes un peu juste en mémoire, ne chargez que les modules complémentaires indispensables et le dictionnaire de base (déjà tout à fait conséquent). De toute manière, vous pourrez toujours appeler ces modules indépendamment du *Rédacteur 3*. Avec 1 Mo de mémoire, on ne peut charger que le dictionnaire de base et aucun module si l'on veut conserver suffisamment de place pour les textes importants. Ce nouveau logiciel est beaucoup plus gourmand en mémoire que *Calligrapher* et ne se sentira pleinement à l'aise qu'avec une mémoire étendue. Le système de protection reprend le principe de demande d'un mot du manuel comme pour la version 1. Cette vérification s'effectue heureusement moins souvent (environ une pour cent sauvegardes), mais le procédé est cependant moins agréable que celui de *Calligrapher*. Le programme utilise son propre module d'impression graphique (il n'est donc pas sous GDOS) mais celui-ci est fortement perturbé par la présence de CODIMP.ACC, un petit accessoire de bureau fourni avec les premières versions de *First Word* pour gérer les accents en touche morte.



Le Rédacteur 3 sait habiller de texte ses images.



Conjuguer un texte devient enfantin !



Le module éditeur de fontes.

Des capacités de base étendues

Le Rédacteur 3 peut travailler sur quatre textes simultanés, ce qui est moins que *Calligrapher* mais largement suffisant en pratique. Outre son format propre, il peut en charger de nombreux autres : ASCII avec ou sans *return* en fin de ligne, First Word / Plus, Habawriter 1 et 2, Becker Text, Evolution, Write Word, WordPerfect et le Rédacteur 1. Cet éventail est beaucoup plus vaste que celui de *Calligrapher* mais ce chargement ne s'effectue pas toujours sans problème et un remodelage ultérieur est souvent nécessaire. En revanche, le programme sait aussi sauver ses textes sous ces différents formats (Habawriter exclus) et même sous ASCII transcodé pour les fichiers destinés au Minitel. Pour les images, *le Rédacteur 3* charge les formats IMG, GEM, Néo et Degas compressé ou non. L'écran de travail ne dépaysera pas trop les habitués de la version 1. Ils découvriront simplement des menus beaucoup plus fournis, à tel point que certains ouvrent sur un second, en cascade. Tout comme *Calligrapher, le Rédacteur 3* est capable de combiner différents types de polices, de tailles, de formats, de styles,

l'intégration par l'utilisateur de modules personnels dans le traitement de texte.

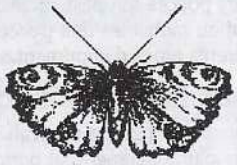
Spécifiquement développé pour l'Atari ST, le Rédacteur3 exploite toutes les possibilités de cette gamme de micro-ordinateurs puissants au rapport qualité-prix exceptionnel. Pouvant reprendre à son compte la devise d'Atari, "la puissance sans le prix", ce logiciel est commercialisé au prix sidérant de 990F TTC.

Axiome complet des probabilités totales (ou propriété de s-additivité) :

$$P\left(\bigcup_{n=1}^{\infty} A_n\right) = \sum_{n=1}^{\infty} P(A_n)$$

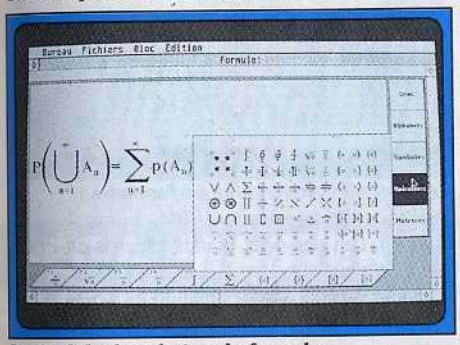


Insertion de graphismes avec mise à l'échelle, découpe, déplacement et superposition graphes-texte.



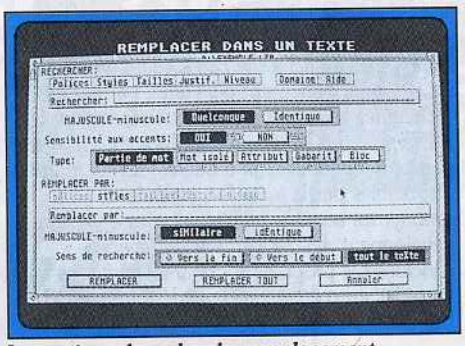
Tabulation avec points de conduite 123
Tabulation à gauche
Tabulation centrée
Tabulation à droite
Tabulation virgule décimale: 123456.78

Un exemple de sortie laser.



Le module de création de formules.

de tabulations et d'interlignages au sein d'un même document grâce à l'emploi de règles multiples. Le choix des polices est plus vaste (huit polices écran dont une superbe police en lettres liées) mais leur taille est limitée à 24 points, ce qui est un peu juste face aux 128 points de *Calligrapher*. De plus, ici, pas de multicolonnage. La taille des images peut être changée à la souris ou, plus précisément, en passant par un tableau de paramétrage. Selon le mode choisi, elles déplaceront le texte ou se positionneront par-dessus, ce qui permet un habillage assez facile des images.
Le Rédacteur 3 dispose donc de fonctions de mise en page, il se place cependant dans ce domaine loin derrière *Calligrapher*. Le système des règles fonctionne selon un mode surprenant au premier abord, mais très souple à l'usage. Lorsque l'on demande le reformatage d'un paragraphe, le programme vous demande si vous voulez appliquer ces modifications à l'ensemble des paragraphes du même type ou seulement au paragraphe visé. Comme chaque règle dispose de son nom propre, il est facile de rappeler un format particulier sans avoir à effectuer tous les réglages. De plus l'ensemble des règles d'un document peut être sauvegardé sous forme d'une bibliothèque qui pourra être



Les options de recherche-remplacement.

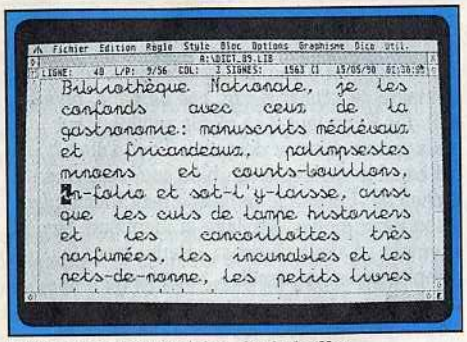
appliquée à un autre document. Sur ce point, *le Rédacteur 3* offre un « plus » face à *Calligrapher*. Les journalistes et tous ceux qui ont à traiter de gros documents apprécieront de pouvoir obtenir la position du curseur en page, ligne, colonne et nombre de signes. De plus, il est possible de positionner quatre repères pour revenir rapidement à un endroit donné.

La rigueur des fonctions évoluées

Le Rédacteur 3 conserve la vitesse d'affichage prodigieuse qui a fait sa renommée, même en mode graphique et police proportionnelle, ce qui en fait le traitement de texte graphique le plus rapide sur *ST*, et sans doute tous micros confondus. De nombreux raccourcis clavier gèrent les déplacements au sein du texte ainsi que l'ensemble des autres fonctions.
Les accents circonflexes et trémas sont gérés en touche morte et il est possible de reconfigurer l'ensemble du clavier. Tout comme dans *Calligrapher*, une petite table permet d'accéder aux caractères spéciaux ; les options de recherche-remplacement sont aussi riches mais beaucoup plus simples d'emploi. Outre les caractères spéciaux et l'emploi de jokers, ce menu autorise, par un choix de menus déroulants, la recherche d'une police, d'un style, d'une taille ou d'une justification dans un domaine particulier (texte, bas de page, notes, etc). *Le Rédacteur 3* se révèle supérieur sur deux points dans ce domaine. Tout d'abord, il est capable d'accepter un bloc comme indice de recherche. Ensuite le remplacement fonctionne selon deux modes, similaire et identique. Un exemple : si vous cherchez « Paris » pour le remplacer par « marseille », vous verrez apparaître « Marseille » en mode similaire, et « marseille » en mode identique ; la mise en majuscule sera effectuée dans le premier cas et pas dans le second. Cette recherche-remplacement souffre cependant d'un bug résiduel. Lors de la recherche d'une partie de mot, il peut arriver, sur *STE*, que le programme tourne en boucle sans parvenir à en sortir, mais le cas reste heureusement rare. Tout comme *Calligrapher*, *le Rédacteur 3* gère les en-têtes, bas de page et notes de bas de page de manière complète, c'est-à-dire en autorisant toutes les possibilités de mise en page. Le soft dispose en outre de commentaires qui ne seront pas imprimés (un peu comme le mode biffé de *Calligrapher*) mais qui peuvent être feuilletés.

Tableaux et formules sans peine

La gestion des blocs, un peu plus complète que sur *Calligrapher*, propose la définition d'un bloc par double-clic sur le début et la fin, et cela dans les deux sens (on peut définir un bloc en commençant par la fin). De plus, il est ici possible d'imprimer un bloc sélectionné.
Contrairement à *Calligrapher*, la césure est particulièrement performante. Elle s'effectue à la frappe, en aide à la césure ou en césure automatique sur tout le texte. Elle fonctionne parfaitement et à une vitesse impressionnante. De plus, il est même possible de la paramétrer ou de la supprimer.
La vérification orthographique est un autre point fort du *Rédacteur 3*. Outre sa vitesse et sa structuration (voir article sur *Calligrapher*), elle offre quelques capacités supplémentaires. Les mots proposés comprennent également les inversions de lettres et les erreurs de frappe par proximité clavier (un « r » à la place d'un « e » par exemple) et la vérification peut être paramétrée. De plus, en cliquant sur un mot, on peut en connaître le type grammatical, le féminin ou le pluriel. Les verbes disposent même d'une option encore plus complète puisqu'il est possible de les conjuguer à tous les temps et toutes les personnes et connaître leur groupe.
Avec *le Rédacteur 3*, le *Bécherelle* devient inutile !
La création de tableaux s'effectue aussi aisément que dans *Calligrapher*. Toutefois, il est possible d'en modifier un élément, sans avoir besoin de le défaire. Chose peu courante, *le Rédacteur 3* est à même d'écrire les formules mathématiques en respectant les symboles d'usage, grâce à un module complémentaire. Cette méthode est plus facile d'usage que celle de *Calligrapher* grâce à l'emploi de touches de fonctions et de menus multiples mais le résultat final est aussi bon dans les deux cas. *Le Rédacteur 3* facilite la création



La fonte en lettres liées, un bel effet.

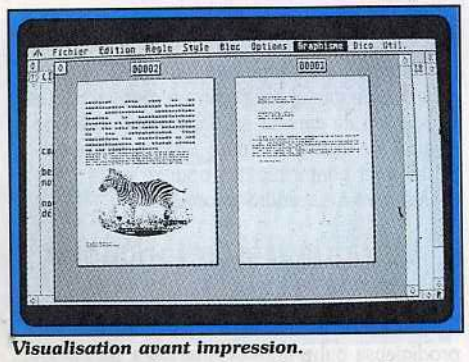
semi-automatique d'un index, opération fastidieuse et pourtant capitale lors de la rédaction de notices, par exemple.
En revanche pas de trace de processeur d'idée pour l'instant (Dominique Laurent, le principal programmeur du *Rédacteur 3* compte l'intégrer dans une prochaine version). Les macros sont présentes, tout comme dans *Calligrapher*, mais leur enregistrement peut s'effectuer en mode direct ou en édition et elles sont récursives (c'est-à-dire qu'elles peuvent s'appeler elles-mêmes). On retrouve l'analyse statistique du texte du *Rédacteur 1* qui peut rendre quelques services. Le soft dispose d'un gestionnaire de disque capable de formater une disquette en format IBM, même sur les *ST*, et de son propre sélecteur de fichier. Celui-ci offre de multiples améliorations même comparé au nouveau sélecteur du TOS 1.6 des *STE*. Il permet de connaître la taille et la date de création d'un fichier, de créer un dossier, d'effacer ou copier un fichier et surtout de prendre connaissance des archives associées au fichier. Ce dernier point est particulièrement utile, le *Rédacteur* étant capable d'attribuer un texte explicatif à un fichier donné. Voilà qui devrait mettre fin à la fastidieuse recherche que l'on est souvent obligé de faire pour retrouver un fichier donné parmi beaucoup d'autres. Là encore, *le Rédacteur* se place devant *Calligrapher* qui ne dispose que des ressources du TOS.

Tout est configurable

Ce traitement de texte propose un menu de configuration extrêmement riche couvrant tous les domaines (fichiers, polices, environnement, tableau de bord, affichage, fenêtre et généraux) qui permettront à chacun d'adapter le programme exactement à son goût. Vous pourrez par exemple définir le délai de sauvegarde automatique ou d'extinction d'écran, la vitesse du scrolling, le réglage des menus en cascade, le niveau des alertes, la disposition des différentes fenêtres et bien d'autres choses. Cette souplesse de configuration apporte un « plus » non négligeable face à *Calligrapher*. *Le Rédacteur* dispose de la visualisation de la page en réduction avant impression mais cette option est moins puissante que celle de *Calligrapher*. L'impression s'effectue selon deux modes distincts : un mode caractère qui imprime cependant les graphismes, les tableaux et les formules et fait partie véritablement du *Rédacteur 3* et un mode graphique grâce au module complémentaire. Cette impression graphique est assez particulière et un peu déroutante au premier abord. En effet, les polices imprimantes ne correspondent pas obligatoirement aux polices écran (il n'y a que trois polices pour les imprimantes 9 aiguilles face aux huit polices écran). Sur ce point, *le Rédacteur 3* est nettement en deçà de *Calligrapher*, véritablement WYSIWYG, même si ce procédé autorise quelques astuces (travailler avec une police écran bien lisible et imprimer en gothique par exemple). Espérons que de nouvelles polices seront bientôt disponibles, couvrant au moins les huit polices écran pour les différents types d'imprimantes.

Pour les gros documents

En revanche, la gestion particulière des copies multiples d'un document lui permet de dépasser la vitesse théorique de huit pages minute de la Laser Atari, ce qui est un exploit peu banal ! *Le Rédacteur 3* propose un module éditeur de polices assez complet pouvant effectuer automatiquement certaines opérations (extraction des contours, remplissage, squelettisation), travailler sur deux polices et établir diverses symétries. Deux autres modules le complètent. Le premier est un éditeur de dictionnaire supplémentaire qui garde la structure intelligente de celui du *Rédacteur 3*. Le second est un utilitaire à deux fonctions. La première, assez banale, se contente d'enregistrer sous forme de fichier le catalogue d'un disque. La seconde, nettement plus utile, permet de rechercher une chaîne de caractères sur l'ensemble des fichiers d'une disquette ou d'une partition. De nouveaux modules devraient être disponibles par la suite (un module de synonymes serait le bienvenu) et une version développeur devrait permettre à chacun d'inclure ses propres programmes et de les faire travailler en conjonction avec *le Rédacteur 3*. Les deux programmes, *Calligrapher* et

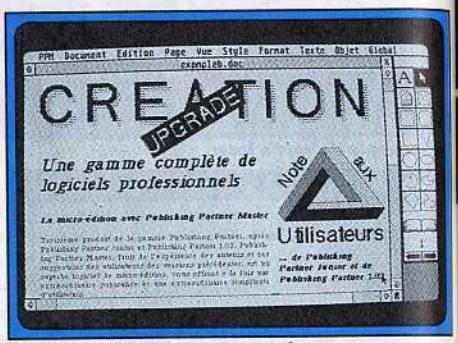


Visualisation avant impression.

Rédacteur 3, offrent cet enrichissement du programme par module mais l'ouverture proposée par le dernier est plus vaste. Le manuel de près de 600 pages contient tous les renseignements utiles.
En conclusion, *le Rédacteur 3* m'a séduit par sa puissance, sa rapidité prodigieuse, son ergonomie raffinée et sa modularité. S'il ne peut soutenir la comparaison avec *Calligrapher* en ce qui concerne la mise en page, il s'avère irremplaçable pour la création de gros documents. Un programme rêvé pour tous les gens qui font profession d'écrire (disquette Epigraf, *Atari ST* 1 Mo minimum ; prix : 990 F).

Publishing Partner Master 1.8

La version 1.8 de *Publishing Partner Master* offre un meilleur confort d'écriture, la gestion des polices est plus souple et certains menus gagnent en rapidité. Bref, ce logiciel s'affine et défend bien sa place parmi les meilleurs programmes de PAO sur *ST*.



Une nouvelle version plus performante.

Publishing Partner Master (*PPM* pour les intimes), l'un des deux grands logiciels de PAO avec *Calamus* sur *Atari ST*, dispose d'une nouvelle version encore améliorée (1.8). Le programme et ses divers éléments occupent désormais quatre disquettes double face. L'installation sur disque dur est longue mais aisée grâce au programme dédié. Le système de protection (modification de fichiers de la disquette maître) est transparent pour l'utilisateur. Il est capital de déconnecter Turbo.ST, le blitter soft, si vous voulez éviter les bombes. Les améliorations portent sur divers points. Tout d'abord, les modules d'importation ont été optimisés, permettant par exemple l'import d'images couleur 24 bits. De même, l'impression, que ce soit sous PostScript ou non, a été revue. *PPM* dispose maintenant des espaces insécables et du remplacement automatique d'un mot ou paragraphe par un autre, sans avoir besoin de l'effacer au préalable. Le menu style fonctionne d'une manière un peu plus rapide. La nouvelle gestion des polices de caractères permet de charger des polices à partir de plusieurs chemins d'accès, et d'ajouter ou retirer des polices en cours de travail. On peut encore désactiver une feuille de style, tramer les images pour produire des effets d'ombre ou des nuances. Enfin le tracé des arcs est devenu plus logique. Toutes ces modifications confortent *PPM* dans le peloton de tête des logiciels de PAO sur *Atari ST* (disquette Upgrade pour *Atari ST* 1 Mo ; prix 295 F pour la mise à jour).

Jacques Harbon

Micro Avenue

58-60 avenue de la Grande Armée
750017 PARIS Tél : 45 72 24 30

Ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures Métro Porte Maillot

LES CONSOLES

MEGADRIVE SEGA + 2 jeux 1?70F

FORGOTTEN WORLDS - SUPER SHINOBI - SUPER HANG ON - RAMBO III - ZOOM - SPACE HARRIER II - GHOULS'N GHOSTS - THUNDER FORCE II - GOLDEN AXE - TATSUJIN - ALEX KIDD - QUEEN OF THE PEACKOP - HERZOG ZWEI - SOKOBAN - CURSE - SUPER REAL BASKETBALL - NEW ZEALAND STORY - AIR DIVER - WORLD CUP SOCCER - MASTER GOLF - AFTER BURNER II - LAST BATTLE Prix de 390F à 500F.

PC ENGINE NEC + 1 jeu 1?70F

CD ROM 2 NEC 3??0F

ATOMIC ROBOT KID - BLOODIA - BREAK IN - CHASE HQ - CYBER CROSS - DORAMON - F1 PILOT GUNHED - JAPAN WARRIOR - MOTOR BIKE - NAXAT OPEN - SHANGAI - SPACE HARRIER - WORLD STADIUM - P 47 - SHINOBI - PC KID - VIGILANTE - FINAL LAP - CD GOLDEN AXE - CD RED ALERT CD SIDE ARM - CD ALTERED BEAST - Prix de 300F à 500F.

SEGA MASTER SYSTEM + 1 jeu 7??F

DYNAMITE DUX - DEAD ANGLE - SCRAMBLE SPIRIT - GOLDEN AXE - BATTLE OUT RUN - RC GRAND PRIX - WORLD GAMES - ULTIMA IV - DOUBLE HAWK - RUNNING BATTLE - SLAP SHOOT ASSAULT CITY - CASINO GAMES - GOLVELLIUS - SHINOBI - TENNIS ACE - PSYCHO FOX.

ACTION SET NINTENDO + 2 jeux 9??F

LEGEND OF ZELDA 395F - ZELDA II 395F - PUNCH OUT 395F - GOONIES II 375F - WIZZARD & WARRIORS 365F - MEGA MAN 375F - RUSH'N ATTACK 345F - MARIO BROSS II 395F - SIMON'S QUEST 375F - DONKEY KONG CLASSICS 325F - COBRA TRIANGLE 360F - TOP GUN - WRESTLEMANIA - SOLOMON'S KEY - LEE IREVINO'S FIGHTING GOLF - AIRWOLF.

ATARI LYNX + CALIFORNIA GAMES 1??0F

BLUE LIGHTNING 240 F - GATES OF ZENDOCOM 240 F - GAUNTLET 240 F - CHIP'S CHALLENGE 240 F - ELECTROCOP 240 F - RAMPAGE 240 F.

GAME BOY NINTENDO + 1 jeu 9??F

DERNIÈRE MINUTE

OFFRES EXCEPTIONNELLES SUR LES CONSOLES

TÉL. AU 45 72 24 30

LES MICROS

ATARI ST : LODE RUNNER 199F - RAINBOW ISLANDS 230F - TENNIS CUP 249F - HARRICANA 249F - SHERMAN M4 249F - COLORADO 249F - STARBLADE 249F - IVANHOE 249F - E-MOTION 200F.

AMIGA : - E-MOTION 249F - IVANHOE 249F - OPERATION STEALTH 299F - HARRICANA 249F - TENNIS CUP 249F - EAGLE'S RIDER 299F - F 29 285F - SUPER CARS 230F - STARBLADE 249F

AMSTRAD CPC : LODE RUNNER 199F - TENNIS CUP 170F/199F - HARRICANA 149F/199F.

PC COMPATIBLES NOMBREUX TITRES DISPONIBLES NOMBREUX MODELES DE MANETTES SUR ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC, SEGA, NINTENDO.

BON DE COMMANDE
à envoyer à : MICRO AVENUE
BP150 75821 PARIS CEDEX

Envoi par Colissimo

NOM : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

ADRESSE : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

VILLE : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

N°CB :

EXPIRE : _ _ _ _ _ _ _ _

SIGNATURE :

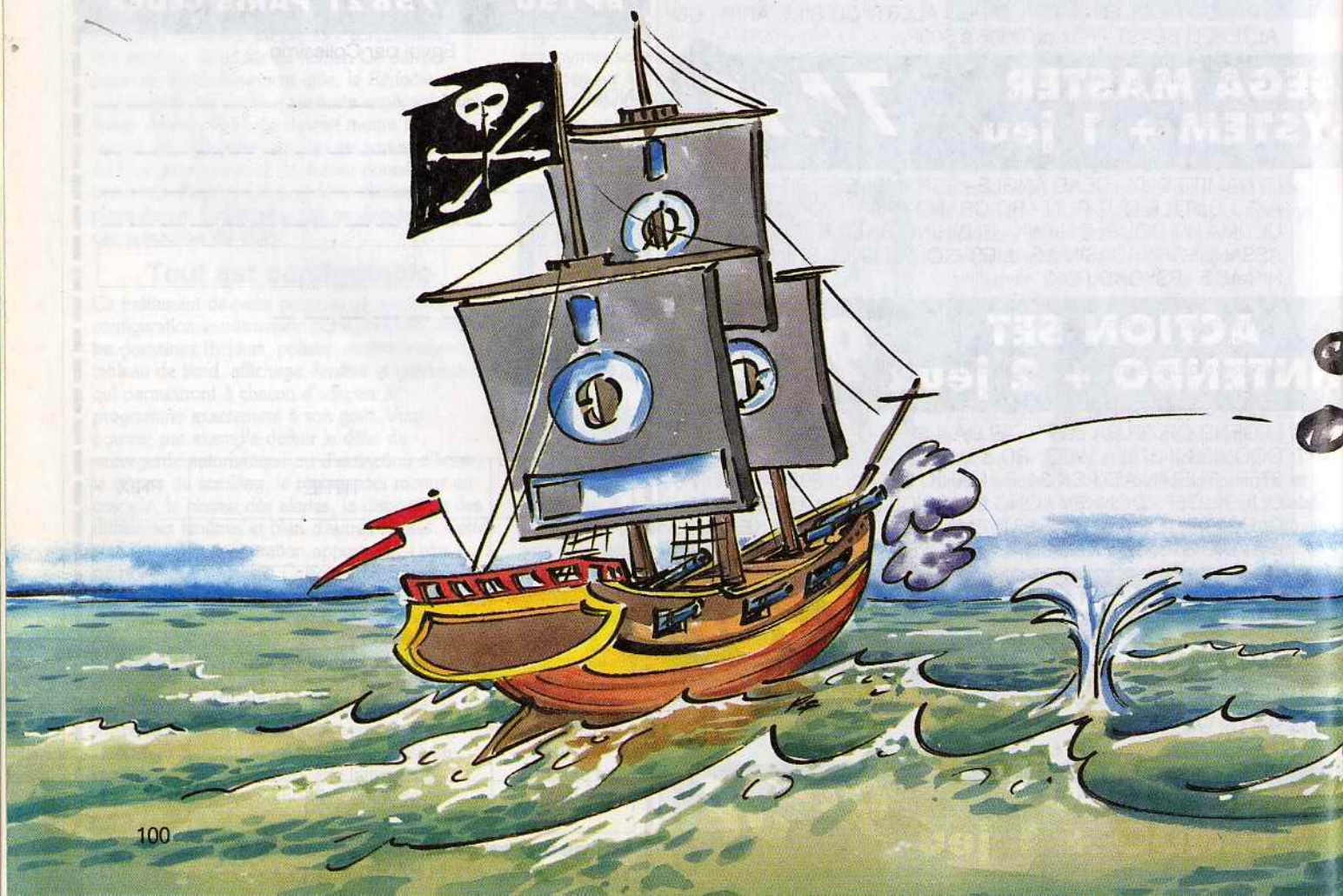
MACHINE	TITRE	PRIX
	PORT LOGICIEL	... x 25 F
	PORT MACHINE	... x 50 F
	TOTAL	

Chaque semaine des nouveautés :
Téléphonez à RICHARD au (1) 45 72 24 30

TI 80

Protections : TOUCHÉ ? COULÉ !

Si le code d'un programme en hexadécimal ressemble à s'y méprendre à la succession des coups d'une bataille navale, ce n'est sans doute pas par hasard : c'est dans cet amas de données, d'instructions et d'adresses qu'il faut chercher les traces de la guerre que se livrent pirates et éditeurs, à coups de protections plus ou moins inviolables. L'ennui, c'est que, sans être visée, la frêle embarcation du joueur honnête attire plus souvent qu'à son tour les boulets perdus...



La protection des logiciels est porteuse d'une injustice fondamentale : c'est en effet l'utilisateur honnête, celui qui achète ses programmes au prix fort par l'intermédiaire des circuits commerciaux traditionnels, qui se trouve pris au piège d'une guerre opposant éditeurs et pirates. Alors qu'il est le moins concerné par ce combat plutôt stérile, c'est lui qui en supporte tous les désagréments. Pour un peu, l'usager ignorant de la loi pourrait finir par croire que c'est le commerce des originaux protégés qui est réprimé ! Tous les joueurs qui achètent leurs jeux en boutiques connaissent, bien malgré eux, la lourdeur des opérations de chargement de logiciels exigeant des codes d'accès, les multiples phénomènes d'incompatibilité dus aux protections, la longue attente – parfois de plusieurs mois ! – qui suit le renvoi à l'éditeur d'une disquette hors d'usage dont ils n'ont pas pu réaliser de copie de sauvegarde... A chaque fois, ce sont eux qui subissent les effets indirects de dispositifs auxquels ils devraient, seuls, échapper. Nous-mêmes, à *Tilt*, nous ne sommes nullement épargnés par les facétieux caprices de systèmes de protection qui choisissent généralement le plus mauvais moment (lorsqu'il faut prendre des photos d'écran, par exemple) pour se rappeler à notre attention.

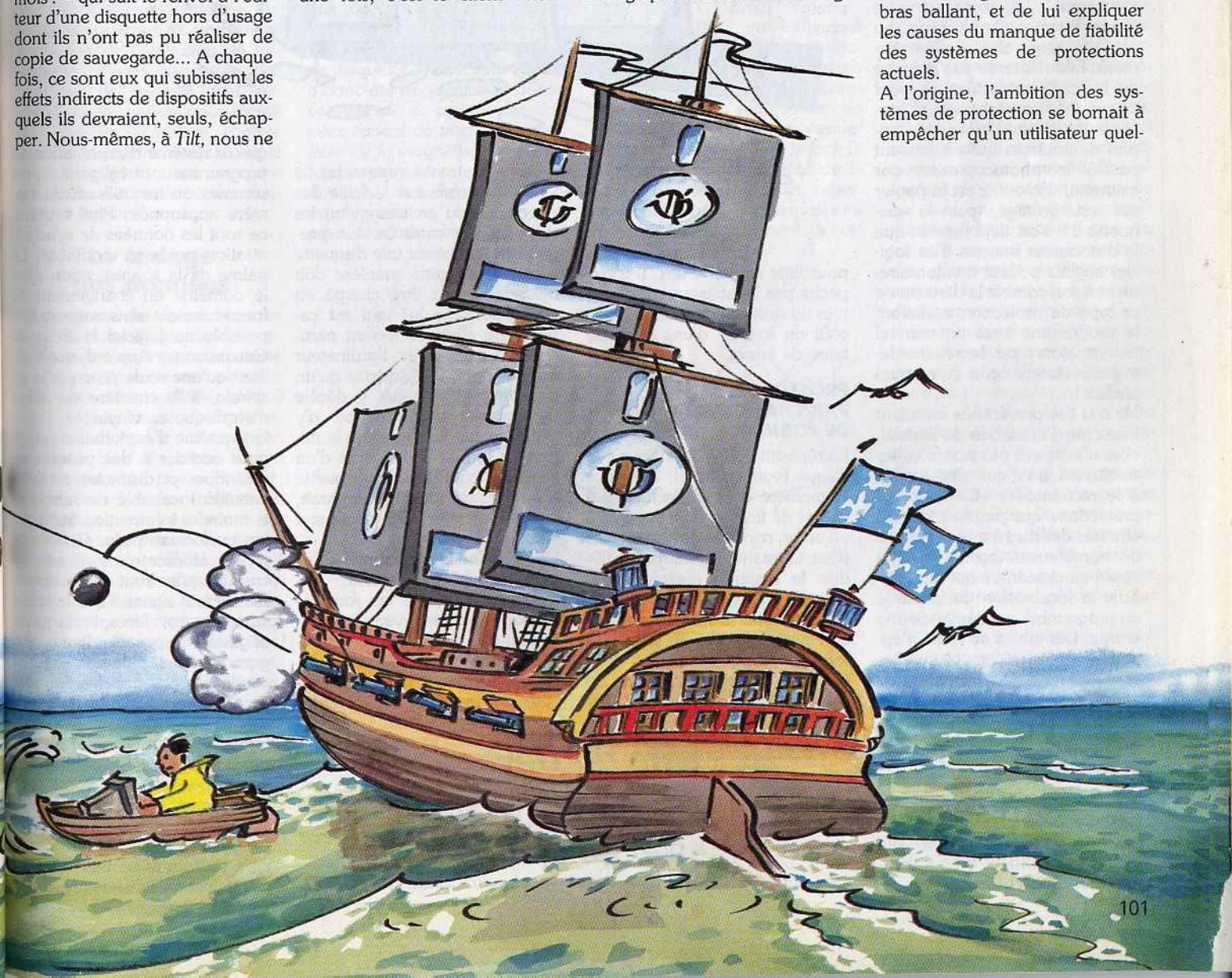
Nul doute que des pirates cherchant à se donner bonne conscience trouveront dans cette situation un argument de choix pour justifier la poursuite de leur activité illicite. Mais il serait plus facile de les contredire si les faits ne leur donnaient pas en partie raison : nous avons pu constater, par exemple, qu'une grande partie des problèmes d'incompatibilité rencontrés lors du passage de l'*Atari ST* à l'*Atari STE* étant dus aux protections des logiciels, les logiciels déprotégés avaient plus de chances de fonctionner sur les deux machines. Encore une fois, c'est le client « honnête » qui se trouve pénalisé face au joueur moins scrupuleux.

Dans ces conditions, peut-on encore considérer la protection comme un mal nécessaire, un tribut à payer par l'utilisateur pour que l'industrie du logiciel puisse vivre et prospérer ? Ou n'est-elle plus, au contraire, qu'une ligne Maginot allégrement franchie par les pirates de tous poils ? A entendre les éditeurs eux-mêmes, on peut sérieusement douter de l'efficacité des systèmes de protection et, par conséquent, s'interroger sur l'impact réel du piratage sur le marché du logiciel de jeu. Certains, comme Daniel Duthil, président de l'Agence pour la protection des programmes, préfèrent faire appel aux rigueurs de la loi pour suppléer des procédés techniques impuissants à empêcher la copie des logiciels. Tous semblent en tout cas se tourner avec espoir vers de nouveaux supports inviolables qui pourront, à terme, supplanter la disquette magnétique en réglant – définitivement ? – le problème du piratage.

Les protections livrent leurs secrets

Loin de nous l'idée de trahir des secrets qui sont d'ailleurs déjà parfaitement connus des pirates. Il s'agit plutôt de satisfaire la légitime curiosité de l'utilisateur honnête qui contemple d'un air dépité l'écran noir de son micro, la boîte d'un logiciel au bout de son bras ballant, et de lui expliquer les causes du manque de fiabilité des systèmes de protections actuels.

A l'origine, l'ambition des systèmes de protection se bornait à empêcher qu'un utilisateur quel-



conque puisse dupliquer un logiciel à l'aide des commandes de copie du DOS, aussi simplement que l'on peut enregistrer un disque original sur une cassette audio. Le développement du piratage a poussé l'industrie du logiciel à s'engager dans une véritable course à la protection, équivalent informatique de la course aux armements. Pourtant, aucun éditeur n'a pu mettre au point l'arme absolue, les *crackers* (NDLR : pirates qui se chargent de déprotéger les logiciels) finissant toujours par trouver une parade. Voici un inventaire des protections les plus usitées.

PROTECTION PAR CODES D'ACCES

Cette protection, originale mais particulièrement fastidieuse, vérifie que vous êtes bien en possession du manuel (ou d'une liste de codes) en vous demandant, par exemple, de taper sur votre clavier un mot d'un paragraphe et d'une page choisis aléatoirement. Elle n'interdit pas la copie du logiciel, mais utilise souvent un procédé empêchant la photocopie de la liste des codes (emploi de couleurs qui ne passent pas à la photocopieuse, par exemple). Eh oui, c'est le papier qui est protégé, pas la disquette... Il s'est déjà produit que le distributeur français d'un logiciel anglais pousse involontairement à son comble la dérision de ce type de protection en livrant le programme avec un manuel traduit alors que les mots demandés étaient ceux du manuel anglais !

Mais si ces protections ennuient beaucoup l'utilisateur du logiciel, elles n'amusent pas non plus les *crackers*. L'un d'eux n'hésite pas à le reconnaître. « Ce sont des protections qui peuvent parfois être très difficiles à enlever ! Il y a de nombreuses façons de faire appel au clavier, ce qui rend difficile la localisation de la partie du programme qui demande une entrée. Les tables de mots n'apparaissent jamais en clair, elles sont codées. Le programme code l'entrée au clavier et compare cette entrée à ce qui est déjà codé. »

PROTECTION PAR « CLEF »

Nous citons pour mémoire un type de protection qui connut son heure de gloire mais qui tend heureusement à être abandonnée. La clef, *dongle* en anglais, est un petit élément qui vient se brancher sur un des ports de l'ordinateur et dont le programme vérifie la présence. De taille réduite, il semble idéalement conçu pour se perdre sous un tapis lorsque le chat se met à jouer avec. L'inconvénient majeur de cette protection est alors de vous obliger à faire patienter le chat quelques semaines avant que l'éditeur daigne lui renvoyer un autre joujou. Ce *dongle*, généralement constitué d'une unique résistance, est en outre facilement reproductible ce qui évitera au pirate paresseux d'entrer dans le programme pour faire sauter le test. Il n'empêche pas l'établissement de copies de sauvegarde mais grève le coût du logiciel d'une cinquantaine de francs.



PROTECTION PAR CHANGEMENT DE FORMAT

La répartition des données sur le disque (voir encadré), ainsi que la manière dont s'effectuent les copies de fichiers d'un support à un autre, sont gérées par le DOS (Disc Operating System), c'est-à-dire le système d'exploitation. Afin d'empêcher les copies pirates, certains programmeurs ont eu l'idée de mettre au point des formats de répartition des données sur le disque différents de celui du DOS, en modifiant, par exemple, le nombre et la taille des secteurs, ou en changeant les données de contrôle. Le programme stocké sur une disquette protégée de cette manière doit obligatoirement être chargé en *auto boot*, car lui seul est capable de gérer ce format particulier. Le DOS de l'ordinateur ne voit dans la disquette qu'un support non formaté, y décèle des erreurs d'écriture ou n'y trouve aucun fichier, selon la nature du format utilisé. Lors d'un essai de copie de la disquette protégée, un message apparaît, indiquant que le DOS y perd son latin.

Les méthodes de cryptage les plus simples consistent, par exemple, à fausser les sommes de contrôle qui servent à la détection des erreurs. Le DOS décèlera une erreur de lecture à chaque somme et refusera d'exécuter l'ordre de la copie, tandis que le système d'exploitation du programme négligera ces sommes ou les utilisera de manière appropriée. Plus souvent ce sont les données de synchronisation qui sont modifiées. La palme de la sophistication dans le domaine du changement de format revient sans contestation possible au logiciel *la Bête du Gevaudan* sur *Apple II*, qui n'utilisait qu'une seule piste écrite en spirale, à la manière du sillon d'un disque en vinyle !

Un système d'exploitation conçu pour accéder à des pistes concentriques et distinctes est bien entendu incapable de retrouver la moindre information écrite selon ce format tordu. Cette protection efficace n'a d'ailleurs été crackée qu'au bout de trois mois mais il faut signaler que la copie tenait sur trois faces, la disquette originale disposant d'une plus grande capacité de stockage en raison de l'absence des données de contrôle.

Les pirates redoutent particulièrement les protections utilisant des changements de format. « Dès que l'on rencontre un changement de format, il faut se servir des routines de lecture du programme original pour le réécrire au format normal. Mais le jeu lit encore la disquette selon le

La « Bête du Gévaudan » n'utilise qu'une seule piste en spirale !

La structure des données sur disquette

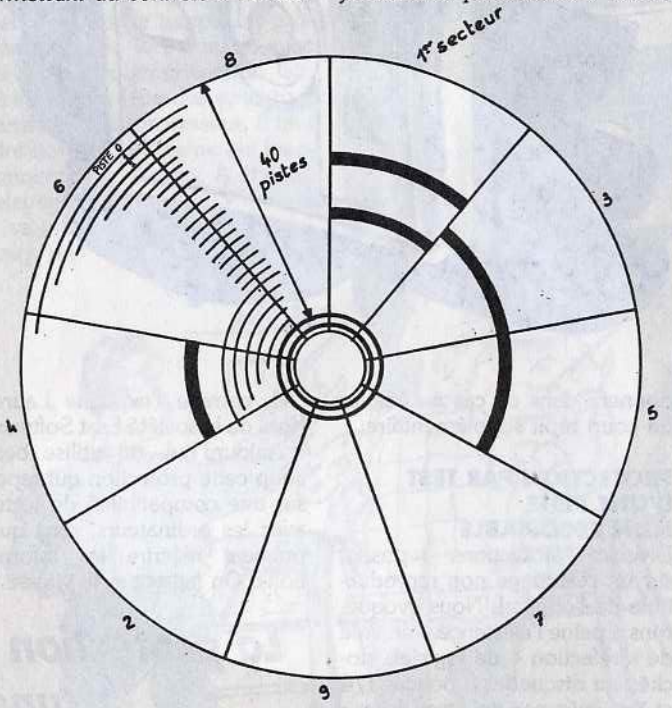
Le mode d'organisation des disquettes doit répondre à deux impératifs : permettre un accès direct et rapide aux données et optimiser leur répartition afin d'offrir une bonne capacité de stockage.
Lors du formatage d'une disquette, des pistes concentriques sont créées sur le support. Ces pistes sont elles-mêmes divisées en secteurs délimitant des portions de pistes (un peu comme les parts d'un gâteau). Une disquette, sur Atari ST, est divisée en 80 pistes et 9 secteurs mais il est possible, en poussant le lecteur aux limites de ses performances, d'utiliser deux pistes supplémentaires avec, il est vrai, une moins bonne fiabilité de lecture et d'écriture. Cette possibilité est d'ailleurs exploitée par certains systèmes de protection.
Au cours de l'opération de formatage d'une disquette, des données de contrôle sont inscrites sur le support pour identifier chaque secteur et chaque piste. C'est grâce à elles que le contrôleur de disquette se repère pour aller lire ou écrire des données à l'endroit voulu.

Le codage des données

L'inscription des données sur un support magnétique (qu'on appelle aussi mémoire de masse par opposition à la mémoire vive de l'ordinateur, la RAM) obéit à des règles assez complexes. Comme chacun le sait, en informatique, c'est le système binaire qui triomphe pour l'instant : toutes les données (chiffres ou caractères) mais aussi toutes les instructions donnant l'ordre au microprocesseur d'exécuter des opérations arithmétiques ou logiques, ou bien de gérer la communication des données (ce qu'on appelle les entrées-sorties) sont codées en binaire, par une succession de bits (unité élémentaire d'information) prenant la valeur logique 0 ou 1. Un programme informatique n'est en définitive qu'une succession de bits où semblent se confondre les instructions et les données elles-mêmes, en ce que l'on appelle le « code » du programme. Là où tout se complique, mais l'informatique n'est pas faite que pour simplifier les choses, c'est que ces bits ne sont pas enregistrés tels quels sur la disquette. Un 0 ou un 1 ne sont pas directement identifiés par une aimantation de sens opposé des particules magnétiques formant la couche sensible du support. C'est le changement de sens de la magnétisation, la transition captée par la tête de lecture du drive, qui traduit la présence d'un bit à l'état logique « 1 » ; le maintien de la magnétisation sans changement correspondant quant à lui à l'état logique « 0 ».
Le contrôleur de disquette doit donc être en mesure de dénombrer les bits de valeur logique 0 présents entre deux changements d'état de la magnétisation, opération qui serait aisée si la régularité et la précision de la vitesse de rotation des lecteurs de disquette étaient sans faille. Il a donc été nécessaire de trouver un système de codage des données évitant de trop longs maintiens de la magnétisation et d'intercaler régulièrement entre les données des informations de synchronisation, marques fixes permettant au contrôleur de disquette de se repérer. Afin de déceler d'éventuelles erreurs de transmission ou de lecture portant sur un ou plusieurs bits, des « sommes d'auto-contrôle » dont le résultat dépend des données enregistrées sont également inscrites sur le support pour être comparées ensuite avec les données lues.
Mais les données ne sont pas exploitées isolément par l'ordinateur : elles sont structurées en fichiers qui peuvent eux-mêmes être regroupés en sous-répertoires (ou dossiers). La gestion de ces fichiers impose la présence sur la disquette d'informations supplémentaires.

L'organisation des fichiers

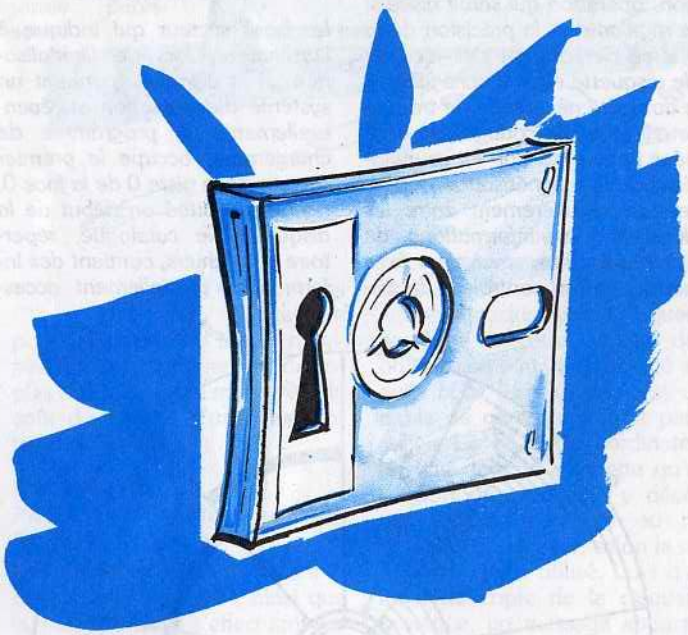
Le boot secteur qui indique à l'ordinateur, lors de l'initialisation, si la disquette contient un système d'exploitation et, éventuellement, un programme de chargement, occupe le premier secteur de la piste 0 de la face 0. Également situé en début de la disquette, le catalogue, répertoire des fichiers, contient des informations partiellement accessibles par la commande « dir » du DOS (ou visibles dans la fenêtre que l'on ouvre en cliquant sur l'icône de la disquette). Le catalogue indique le nom du fichier (ou du sous-répertoire), sa date de création, sa taille, son statut (fichier caché, protégé contre l'écriture ou normal), ainsi que le numéro de secteur où il commence. L'effacement d'un fichier se passe exclusivement sur le répertoire : le fichier n'est pas détruit physiquement par l'écrasement des données qu'il contient, mais effacé « logiquement » par le simple remplacement de la première lettre de son nom dans le répertoire par un indicateur particulier. C'est pourquoi il est toujours possible de récupérer un fichier qui vient d'être effacé (à condition qu'aucune opération d'écriture n'ait eu lieu entre temps), à l'aide d'un utilitaire accédant directement aux informations de la disquette. La table d'allocation des fichiers tient, quant à elle, la cartographie des secteurs de la disquette en indiquant ceux qui peuvent être alloués à de nouveaux fichiers ou qui sont, au contraire, occupés par des fichiers non effacés. Au fur et à mesure des écritures et des effacements de fichiers, les espaces libres ont tendance à se disperser sur la disquette. Un fichier n'occupe pas nécessairement des secteurs contigus ; il se trouve généralement réparti entre plusieurs secteurs de la disquette. Chaque bloc contient l'adresse du bloc suivant ou l'indication de fin de fichier.
Comme on le voit, les informations de contrôle et de gestion des fichiers (bits de synchronisation, sommes d'auto-contrôle, table d'allocation des fichiers, etc.) constituent une grande part des informations stockées sur disquettes.
Ce sont ces informations absolument nécessaires au fonctionnement du lecteur, ainsi que la manière de les répartir, qui déterminent ce qu'on appelle le format des données. Sans elles, l'ordinateur serait absolument incapable d'exploiter les informations utiles stockées sur la disquette et ne verrait dans son contenu qu'un mélange de 0 et de 1 sans aucune signification !



Représentation d'une disquette 5 pouces 1/4 d'IBM-PC

format pourri ! Il faut donc ensuite changer les routines de lecture du programme. Cela demande du temps. »
Malheureusement, ce mode de protection, en prenant quelques libertés avec les dispositifs de contrôle des données, pose parfois des problèmes de fiabilité à l'utilisateur, en particulier lorsque le lecteur est usé ou provient d'une série peu performante. Un changement de format poussé peut même mettre en difficulté les machines de duplication de disquettes, comme l'indique Jean-Luc Langlois de la société Lankhor : « On a eu des problèmes de duplication de la première protection qu'on avait faite pour *Maupiti Island*. L'idée était intéressante mais, à la duplication, la protection n'a pas pu passer, pour un problème de fiabilité de l'écriture. Ils étaient obligés de sauter les contrôles d'erreur sans lesquels les pistes ne passaient pas.
« A la base, on avait un système que l'on ne pouvait pas écrire sur *Atari ST*. Nous l'avons créé sur *Amiga*. On avait donc déjà une garantie intéressante puisque, finalement, chaque piste était protégée. Les données elles-mêmes n'étaient pas recopiables. Sur *ST*, il y a deux façons de lire les fichiers : une façon classique par secteur et une autre qui consiste à lire une piste intégrale. C'est le *Readtrack*, qui marche très bien sur l'*Amiga* mais qui n'est pas fait, en théorie, pour gérer de la donnée sur *ST*. On a pu dévier le système pour l'utiliser comme tel. Les *crackers* n'ont pas pu refaire la même chose en créant un système qui puisse relire comme cela, piste à piste. Ils ont mis leurs propres routines, ils ont mis un format à eux dans lequel ils ont recréé des secteurs plus grands, chose qu'ils n'auraient pas pu faire si nous avions gardé la densité d'informations qu'on avait au départ, parce qu'ils n'auraient pas eu la place. On n'avait pas mis en place une grosse batterie de routines et lorsqu'on a dû revenir à quelque chose de plus standard, on n'avait pas de routines de contrôle suffisantes. On pensait qu'ils allaient être obligés d'extraire complètement le logiciel, de le comprendre complètement et de recréer des fichiers classiques. On sait qu'ils ont essayé et qu'ils n'ont pas réussi. Mais ils ont pu biaiser. »
Les changements de formats très puissants peuvent également poser de sérieux problèmes aux pirates qui tentent d'expédier à l'étranger, par modem, un logiciel non déplombé. L'acheminement de l'original par courrier donnera dans ce cas à l'éditeur un court répit supplémentaire.

Les drives fatigués redoutent les formats spéciaux.



PROTECTION PAR TEST D'UNE PISTE NON RECOPIABLE

Diverses protections reposent sur un marquage non reproductible de l'original. Nous évoquerons à peine l'existence – en voie de raréfaction – de logiciels stockés sur disquettes 5 pouces 1/4 et protégés par un « trou laser » qui empêche, à un endroit précis, toute inscription de données. Le principe d'action de cette protection est simple : le programme tente d'écrire à l'endroit du trou ; s'il y parvient, il en conclut qu'il n'est pas en présence de la disquette originale. Ces protections ne sont pas seulement facilement contournables : elles présentent aussi l'inconvénient d'abîmer, à la longue, la tête de lecture du drive !
Un autre type de protection, qui utilise certaines incompatibilités entre les lecteurs de disquettes des ordinateurs courants et les machines de duplication, procède au marquage de l'original par un tout autre moyen. Certaines pistes de la disquette, nous l'avons vu, restent inutilisées en raison du manque de fiabilité du lecteur (sur l'*Atari ST*, il s'agit des pistes 81 et 82). Ces pistes peuvent néanmoins être lues et écrites, avec une probabilité d'erreurs certes supérieure à la moyenne. Ce sont ces pistes qui vont servir à protéger le logiciel, comme l'explique Laurent Kutil de la société Esat Software : « Aujourd'hui, on utilise beaucoup cette protection qui repose sur une compatibilité de lecture avec les ordinateurs, sans qu'ils puissent réécrire les informations. On fait varier la vitesse de rotation des lecteurs des machines de duplication. Si, par exemple, on augmente leur vitesse, on écrira moins d'informations sur la piste. Une piste sur *Atari* fait en moyenne 6 256 octets. A la duplication, par ce moyen, on n'écrira plus que 5 000 octets. C'est ce qu'on appelle des *short tracks*. On peut aussi ralentir la vitesse pour obtenir des pistes plus longues. L'ordinateur peut lire ces informations puisqu'il y a sur la disquette des repères qu'on appelle des *index pulse* (NDLR : informations de synchronisation). Il lit une piste en prenant le premier *index pulse* et transfère tous les octets sans se soucier de la forme de la piste jusqu'à *l'index pulse* suivant. Lorsque ce transfert est fini, on calcule le nombre d'octets transférés, ce qui donne la densité d'informations de la piste. Le programme teste le nombre d'octets transférés. Par derrière, si un copieur arrive sur cette piste, il peut très bien dire que tout est normal parce qu'il a trouvé 9 secteurs normaux mais, s'il ne regarde pas la longueur de la piste, il ne pourra jamais déceler qu'il y a une erreur. Et même s'il décèle qu'il y a une erreur ou une anormalité dans la longueur de la piste, il ne saura pas de manière logicielle ralentir ou accélérer la vitesse de rotation du lecteur. » Ce que confirme M. Pozniak, gérant de la société Sitis, spécialisée dans la duplication de logiciels : « On écrit généralement sur cette piste avec une densité plus grande qu'un lecteur normal pour simuler une lecture à une vitesse plus rapide. Un lecteur courant tourne à 300 rotations par minute. Il peut lire, grâce aux informations de synchronisation, des pistes qui seraient écrites à une vitesse de rotation plus faible. Mais il ne peut les réécrire car, en écrivant avec une densité normale, il ne pourrait mettre tous les caractères sur la piste : les derniers caractères écraseraient les premiers. »
Cette protection très efficace qui met en échec tous les programmes de copie tend à se gé-

La protection des programmes, une arme à double tranchant...

néraliser. Le seul moyen de la contourner est de modifier le logiciel afin d'enlever le test qui vérifie que les données inscrites sur la piste sont bien conformes à celles de l'original, opération dont la difficulté dépend de l'ingéniosité dont a fait preuve le programmeur chargé de dissimuler dans le code du programme la routine de test fournie par le duplicateur.

Pourtant, cette méthode de protection n'interdit pas systématiquement toute copie de sauvegarde. Si la protection elle-même n'est pas copiable, les fichiers, eux, le demeurent. Il faut donc les transférer sur une disquette de sauvegarde (qui ne fonctionnera pas), puis les réimplanter sur la disquette originale, sans la reformater, le jour où celle-ci devient hors d'usage. Si la disquette n'est pas excessivement endommagée, cela doit fonctionner.

Pour efficace qu'elle soit, cette protection présente tout de même un inconvénient de taille : c'est elle, en effet, qui est à l'origine de nombreux phénomènes d'incompatibilité, comme le souligne Hervé Caen de la société Titus : « Les problèmes de compatibilité ne se sont pas seulement manifestés pour les *Atari ST*, mais aussi pour les *Amiga*. C'est une catastrophe ! Les drives ont des tolérances de lecture plus ou moins fiables selon leur prix. Il arrive que les constructeurs, pour faire des économies, mettent des drives de moins bonne qualité. Certaines protections poussent les vitesses de moteur ou les déplacements de tête en dehors des normes (NDLR : ce qui peut parfois abîmer les drives !). Si ce n'est pas précis, les protections ne passent plus. On a eu des problèmes avec des séries entières d'*Amiga* sur lesquels certaines protections ne passent pas parce que Commodore a des approvisionnements de lecteurs de disquettes de qualité variable. L'*Amiga* croit donc qu'il est en présence une copie pirate ! »

Comme l'indique M. Pozniak, de Sitis, les problèmes peuvent aussi provenir du mode de gestion de la synchronisation du disque : « Nous nous sommes heureusement aperçus à temps que, lorsque Commodore a sorti son dernier disque dur qui court-circuitait la ROM de l'Amiga pour utiliser la sienne propre, il y avait des délais à ajouter à chaque fois qu'on faisait une sortie sur un port pour que la routine se fasse correctement. » Selon Emmanuel Forsans, directeur du développement chez Micro'ids, des problèmes similaires pourraient surgir lors de la sortie de l'*Amiga 3000* : « De nombreuses protections se servent du 68000 pour faire la synchro. Si on fait une boucle en assembleur, il va mettre un temps donné à exécuter 10 000 fois la boucle. Ce temps va servir de synchro pour le disque. Si on exécute la même boucle sur un *Amiga 3000*, le processeur va mettre moins de temps. Le problème va être le même qu'avec les cartes accélératrices. En fait, il ne faut pas faire des synchro à partir du microprocesseur, il faut faire des synchro trame qui fonctionnent avec l'écran. A chaque balayage, on a un top. »

Il va sans dire que lorsqu'un problème de compatibilité découle de l'emploi de ce type de protection, et cela s'est encore vérifié à la sortie de l'*Atari STE*, les logiciels déplombés sont les seuls à fonctionner. Un de nos lecteurs, nouveau possesseur d'un *STE* et acquéreur malheureux de *Falcon*, a reçu de son vendeur une copie pirate du logiciel ! Ça fait désordre...

Désolant : le déplombage élimine souvent l'incompatibilité !

PROTECTION INTERNATIONALE

Il existe des protections dont l'objet n'est pas d'interdire la copie des programmes (ceux-ci étant déjà protégés par d'autres moyens) mais d'empêcher leur utilisation sur des machines au standard d'autres pays. Moins connues des utilisateurs, ces protections tentent d'endiguer le développement de réseaux parallèles de distribution en testant la configuration hardware de la machine et en produisant volontairement des phénomènes d'incompatibilité, comme l'explique Bruno Bonnel, directeur d'infogrames : « C'est indispensable pour exporter sur le marché américain. Nous faisons environ 30 à 40 % de notre chiffre aux Etats-Unis. Nous vendons nos produits sous licence à des Américains à condition que le produit européen ne puisse pas fonctionner chez eux. Les Américains sont très rigoureux sur cette clause. Le vrai problème, c'est qu'il y a eu en France des imports parallèles d'*Amiga*, notamment NTSC US, et que des gens qui achètent des jeux ne peuvent pas les utiliser. Nous leur disons de se retourner contre la personne qui leur a vendu un *Amiga* qui n'est pas au standard européen. » Jean-Luc Langlois, de Lankhor, a également été confronté à ce type de problème : « Nous avons utilisé une fois, pour GNIUS, une telle protection, mais nous avons eu des pépins. Nous testions des configurations de clavier, des choses comme cela, sur un logiciel qui ne présentait pas de différences d'un pays à l'autre. Il y a des distributeurs qui essaient d'acheter en Angleterre pour revendre en France. Ce sont ensuite des produits qui reviennent comme ne fonctionnant pas alors qu'en fait ils ne sont pas adaptés au marché. Cela fait une gestion des retours plus lourde. Donc, finale-



ment, nous n'avons pas maintenu ce type de protection. Nous utilisons beaucoup la synthèse vocale et les textes, c'est déjà une protection en soi. Un Anglais qui a une version française de *Maupiti* risque de ne pas comprendre grand-chose. »

LES TESTS DE PROTECTION

La plupart des protections ne seraient rien sans les tests. Un grand nombre de protections en utilisent pour vérifier la présence de données sur une piste non copiable, ou celle d'un « trou laser », d'un *dongle*, ou encore pour comparer une entrée clavier à une donnée en mémoire... Le « déplombage » d'un programme consiste donc à enlever ces tests. Bien sûr, quelle que soit la nature de la protection, son efficacité finale dépendra de leur discrétion : ils doivent se dérober à l'œil vigilant du *cracker*. Et dans ce domaine où l'imagination est sans limite, on atteint des niveaux de complexité et de sophistication extrêmes.

Les routines de protection les plus faciles à identifier et à enlever sont celles qui sont implantées alors que le programme est déjà terminé, avant la phase de duplication (NDLR : une routine est une portion de programme ayant un rôle spécifique). Les plus coriaces se fondent intimement avec le code. Souvent, les routines de test sont cryptées, ce qui veut dire que les octets correspondant aux instructions de test sont transformés par des opérations de calcul qui empêchent leur identification lors du désassemblage (c'est-à-dire lors de l'opération qui consiste à reconstituer, à l'aide d'un logiciel appelé « désassembleur », le programme source à partir du code binaire du programme objet). C'est seulement au moment de l'exécution du programme que la routine est décodée pour pouvoir s'exécuter. Voici un exemple simple pour comprendre, par analogie, le principe du cryptage. Prenons le mot « Tilt ». Si nous ne voulons pas, pour quelque obscure raison, qu'il apparaisse en clair dans le texte de cet article, nous pouvons par exemple décider de remplacer chacune des lettres qui le composent par la suivante de l'alphabet. Miracle, Tilt devient UJMU. Nous effectuons l'opération inverse (moins une lettre) et, re-miracle, UJMU redevient Tilt (avouez que c'est tout de même mieux comme cela).

Un *cracker* explique le fonctionnement d'une protection utilisant un procédé de cryptage encore plus complexe : « La protection Rob Northern ! se sert du mode "trace" du microprocesseur 68000, un mode de débuggage qui permet au processeur de se brancher à chaque instruction sur un autre programme. Une fois exécutée, chaque instruction est recodée et sert au décodage de l'instruction suivante. La "Rob 2" utilise la même technique mais est surcodée deux fois par elle-même (sic) .»

Laurent Kutil met en avant d'autres méthodes de dissimulation des tests : « Le test de protection n'est pas forcément inclus dans le programme principal. Il peut être placé dans les programmes annexes, noyé au milieu de fichiers de graphisme ou de sons. Il peut également être séparé en plusieurs parties, dans un module de son et un module de graphisme par exemple. Une fois que les modules sont chargés en mémoire, le programme fait un calcul pour les remettre bout à bout et l'exécute, ce qui fait que la personne a énormément de mal à savoir quand le test va être réellement fait. Un autre moyen est de faire le test, d'en mémoriser le résultat et de continuer l'exécution du programme comme si tout allait bien. A un moment, on vient comparer le résultat du test avec ce qui aurait dû être trouvé, et on fait planter ou on ne fait pas planter le logiciel. Ces ruses intellectuelles, je dirais, permettent de repousser un peu l'échéance du déplombage du logiciel. » Parfois, c'est le programme qui se vérifie lui-même à l'aide de sommes de contrôle afin de voir si rien n'a été touché. L'utilisation du langage C, dans la mesure où il génère un code plus complexe, rend aussi le déplombage plus difficile.



Le jeu du chat et de la souris auquel se livrent programmeurs et déplombeurs n'exclut pas non plus les facéties, comme le souligne ce *cracker* : « Un programme comportait une routine de protection en clair. A chaque fois qu'on tentait de l'enlever, une routine cryptée se décodait et venait se recopier en mémoire à la même place ! » L'activité du *cracker* est pleine de rebondissements, et il arrive aussi que les programmeurs dissimulent des leurres dans leurs programmes afin de brouiller les pistes, ou qu'ils y placent de messages du genre « celui qui cracke est un âne ».

Mais il suffit parfois d'une simple étourderie pour ruiner tant d'efforts. On nous a affirmé, par exemple, que les programmes-source commentés de la protection de *Xenon II* figuraient sur la disquette originale et que ceux de *Falcon* supprimés à l'aide de l'instruction d'effacement du DOS, restaient intacts sur le support, lisibles par un quelconque utilitaire de récupération de données.

L'avenir des protections

Au hit-parade des protections, de l'aveu même des pirates, ce sont les deux versions de *Dungeon Master* qui méritent la première place. *Dungeon Master* n'a jamais pu être totalement déplombé, tant il est truffé de tests habillement dissimulés, parfaitement intégrés au jeu. Certains ont été oubliés et se manifestent de temps à autre.

La version piratée est jouable mais demande de fréquentes sauvegardes en cours de partie. *Dragon's Lair* a également donné du fil à retordre aux pirates : « Il s'agissait d'un changement de format horrible qui jouait sur le timing du drive. Les données étaient très compressées. » Au bout de six mois, il a fini par être craqué mais la version pirate tient sur 8 ou 9 disquettes, au lieu de 6 pour l'original (ce qui est déjà bien trop à notre goût !). Les logiciels Sierra ont également acquis une solide réputation. En France, Ubi Soft paraît être en bonne position.

Mais, en dépit d'une débauche d'astuces, il faut avouer que la plupart des logiciels ne restent pas inviolés très longtemps. *Rainbow Islands*, qui combinait pourtant, aux dires des pirates, une protection « ROB 2 » à un changement de format, n'aurait pas résisté plus d'une journée ! Les logiciels Psygnosis, pourtant bien protégés, ne dureraient guère plus longtemps.

D'ailleurs, les éditeurs de jeux ont fini par renoncer à chercher la protection idéale. Le but, modeste mais plus réaliste, est aujourd'hui de la faire durer quelques semaines, le temps que les ventes puissent démarrer. M. Pozniak, de Sitis, ne le cache pas : « Si une protection dure

Les tests peuvent être noyés dans les fichiers secondaires.

quinze jours, c'est bien ! Mais elle peut aussi être crackée en dix minutes. Ce qui compte, c'est le premier mois de vente du produit. Mais, surtout, je pense que l'éditeur, avant de se soucier de protéger ses logiciels, ferait mieux de mettre au point sa distribution avant le démarrage du produit pour qu'il s'en vende 6 000 ou 7 000 pièces dans la première semaine. Après, il peut toujours faire des retirages. Si c'est piraté, ce n'est plus très grave. En général, ils commencent à le vendre trop tard. Ils vendent 500 ou 1 000 pièces d'un côté, et avant même qu'ils en aient vendu à l'étranger, le produit y est déjà ! Il faut avoir une politique globale. »

La rapidité avec laquelle les logiciels sont crackés et diffusés dans les réseaux pose la question de l'incidence du piratage sur les ventes. L'acheteur honnête d'un jeu qui se plante à cause d'une protection souffre-t-il au moins pour quelque chose ? Sur cette question, les avis divergent.

Emmanuel Forsans, directeur du développement chez Microïds considère plutôt la protection comme une perte de temps : « Il est dommage d'être obligé de protéger les jeux. On a sorti *Chicago 90* sur *Amiga* sans le protéger parce qu'il fallait faire le master et que le temps pressait. Je ne pense pas que cela ait eu une grande incidence sur les ventes, qui ont été, toutes proportions gardées, équivalentes sur *ST* et *Amiga*. *Superski* sur *Amiga* n'a pas été protégé, ce qui ne l'a pas empêché de se vendre normalement. Mais il s'agit là d'un avis personnel ! »

D'autres éditeurs font un constat exactement inverse. Comme Titus qui a porté plainte contre un de ses anciens programmeurs accusé d'avoir diffusé *Knight Force* (version *Amiga*) sur les réseaux pirates avant même sa sortie : « Nous nous en sommes aperçus pratiquement au moment de sa diffusion. Apparemment le jeu n'était sur les BBS (NDLR : Bulletin Board Service, sortes de boîtes aux lettres informatiques utilisées par les pirates pour stocker et diffuser les programmes) que depuis deux jours. Mais le préjudice, quand on compare les ventes à celles de nos autres produits, est assez important. Les ventes de *Knight Force* sur *Amiga* ont été tuées . »

Nous ne pourrons encore aujourd'hui trancher ce débat : est-il vraiment rentable, en terme de ventes supplémentaires, d'investir dans des protections ? Ce qui est certain, en revanche, c'est qu'elles représentent des frais importants si l'on tient compte, outre du temps de développement nécessaire, des coûts indirects dus aux phénomènes d'incompatibilité qu'elles provoquent (reprise des stocks chez les revendeurs, réalisation de nouveaux masters, duplication, distribution, etc.).

Bruno Bonnel, d'Infogrames, évalue à près de 15 % la part de la protection dans le prix du logiciel, tous frais indirects inclus.

Face à cette réalité, certains éditeurs pensent que la solution au problème du piratage ne passe pas par la recherche d'une chimérique protection miracle, mais par l'information du public. « Ça me fait parfois peur d'entendre ce que certains jeunes disent du piratage, ou de voir leurs parents les considérer comme des petits génies. Si on leur disait que leur enfant fabrique des faux billets et les redistribue, ils se sentiraient sans doute plus

De nouveaux supports viendront-ils à bout du piratage ?

concernés et ça leur ferait très peur. La solution tient peut-être à cela : faire prendre conscience aux gens que *cracker* un logiciel est aussi grave que faire un faux billet », affirme Laurent Kutil. Mais en attendant une hypothétique prise de conscience, et d'encore plus d'hypothétiques actions préventives, les éditeurs unanimes tournent leurs regards vers de nouveaux supports qui régleront, au moins pour un temps, le problème du piratage. Les cartouches recueillent tous les suffrages mais il faut reconnaître que, pour l'instant, les fabricants de consoles tiennent leur marché et contrôlent l'édition de softs au point qu'il est aujourd'hui pratiquement impossible à un éditeur français de se lancer dans ce genre d'aventure. Les supports optiques, CD-ROM et CDI font miroiter au loin l'espoir d'un monde sans pirate : la commercialisation d'un lecteur/enregistreur de CD grand public n'est pas encore pour demain et le prix des disques optiques réinscriptibles rendrait la copie plus chère que l'original. En attendant, il faudra donc se contenter des disquettes et accepter leurs imperfections. Bruno Bonnel résume cette situation : « On vit une période de transition. Investir aujourd'hui en protection, c'est intelligent pour éviter que cela soit vraiment le délire, mais parler d'un futur de la protection, c'est comme parler d'un futur des tubes en cire d'Edison... Les jeux, à l'avenir, seront soit sur CD, soit sur cartouche. La protection de demain ne pourra être contournée que par des professionnels, par des organisations identifiables que l'on pourra attaquer légalement. Pour moi, la protection de l'avenir ne sera pas logique mais mécanique. »



De la loi Lang à la loi Godfrain

La loi du 3 juillet 1985 a mis en place une protection juridique des logiciels en les assimilant aux autres œuvres de l'esprit. La loi Godfrain du 5 janvier 1988 va encore plus loin, en instituant une véritable protection ... des protections !



En assimilant le logiciel informatique aux autres œuvres de l'esprit, la loi du 3 juillet 1985 a tenté de mettre la protection des droits d'auteurs au diapason des évolutions scientifiques et techniques. L'article 47 de la loi définit le cadre dans lequel peuvent s'exercer les droits de reproduction et d'utilisation d'un logiciel : « Toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur, ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses ayants droit, est passible des sanctions prévues par ladite loi. »

Quelques jugements, prononcés sur le fondement de cet article, sont venus confirmer le droit de l'utilisateur à réaliser une copie de sauvegarde, tout en donnant de celui-ci une interprétation très restrictive. Dans un jugement en appel opposant, d'une part, les sociétés Artware et PC-Mart qui vendaient des logiciels de copie et, d'autre part, la société La Commande Electronique, distributeur en France des logiciels Ashton-Tate, le tribunal a considéré que le droit à la copie de sauvegarde se limitait à une seule unité, et que la faculté de réaliser cette copie était réservée au seul utilisateur du logiciel original. Mais il a parallèlement réaffirmé le caractère licite des protections en indiquant « qu'en exonérant de sanction la copie de sauvegarde faite par l'utilisateur, [l'article 47] vise seulement à marquer qu'établie par toute autre personne que ce dernier, elle est une atteinte aux droits de l'auteur ; (...) qu'au reste, c'est en vain qu'on y rechercherait, ne serait-ce qu'esquissée, une quelconque organisation d'un droit de l'acquéreur d'un logiciel à le reproduire ; qu'il suit de là que le texte de l'article 47 ne permet pas d'en tirer une quelconque prohibition d'un dispositif placé en obstacle contre la duplication ; qu'une telle pratique n'est pas juridiquement condamnable et n'est exposée qu'à la sanction du marché (...) ». En outre, le tribunal a estimé qu'une copie de sauvegarde étant déjà fournie avec les logiciels de La Commande Electronique, l'usager qui utiliserait un copieur pour en établir une autre se rendrait coupable de reproduction interdite. Il ressort – en creux – de ce jugement que si un éditeur vous vend un logiciel sans copie de sauvegarde, vous êtes en droit d'établir cette copie au moyen d'un logiciel de déplombage !

Sans abroger l'article 47 de la loi du 3 juillet 1985, la loi Godfrain de 1988 qui réprime tous les aspects de la fraude informatique risque tout de même de restreindre encore davantage l'exercice du droit à la copie de sauvegarde. Pirates et déplombeurs sont en ligne de mire : une simple intrusion frauduleuse d'un pirate dans un « système de traitement automatisé de données » (programme, banque de données, etc.) est désormais sanctionnée d'un emprisonnement d'un mois à un an et d'une amende de 2 000 à 50 000 F ; s'il en résulte la suppression ou la modification de données contenues par le système, ou si son fonctionnement est altéré, la peine peut varier de deux mois à deux ans et l'amende de 10 000 à 100 000 F ; celui qui fausse ou entrave « intentionnellement et au mépris des droits d'autrui » le fonctionnement d'un système encourt une peine de prison de trois mois à trois ans et de 10 000 à 100 000 F d'amende ; celui qui aura, « intentionnellement et au mépris du droit d'autrui », directement ou indirectement, introduit des données dans un système de traitement automatisé ou supprimé ou modifié les données qu'il contient ou leurs modes de traitement ou de transmission, sera puni d'un emprisonnement de trois mois à trois ans et d'une amende de 2 000 à 500 000 F ou de l'une de ces deux peines ». La participation aux copies-parties et l'appartenance aux groupes pirates sont également réprimées.

Des peines de prison et de lourdes amendes pour les déplombeurs.



Mais seule la jurisprudence déterminera si l'établissement d'une copie de sauvegarde dans les conditions définies par l'article 47 de la loi de 1985, à l'aide d'un logiciel de déplombage, s'effectue « au mépris des droits d'autrui » et tombe donc sous le coup de la loi Godfrain, ce qui est encore loin d'être certain.

Pour Laurent Kutil d'Esat Software, société qui compte nombre de copieurs à son catalogue, la réponse ne fait pourtant guère de doute : « Pour déplomber un logiciel, il faut entrer dans le programme, le tracer en pas à pas et faire sauter la protection. C'est là que la difficulté intervient car si le législateur a prévu, en 1985, que l'utilisateur avait droit à une copie de sauvegarde, il n'a pas pu entrevoir

tous les problèmes. Depuis janvier 1988 s'applique la loi Godfrain qui est assez virulente dans la répression de la copie et du piratage puisqu'elle interdit à un utilisateur qui vient d'acquérir un droit d'usage d'un logiciel d'entrer dans le programme et d'en modifier le code. » Etonnant paradoxe, un copieur Esat ne peut venir à bout ni de sa propre protection, ni de celle des autres produits de la marque ! « Nous avons choisi cette solution tout au moins pour freiner la libre circulation des copieurs. D'une certaine manière, on montre ainsi la dérision des protections. On protège, mais c'est véritablement un coup d'épée dans l'eau », explique Laurent Kutil. Une attitude qui n'est pas dénuée d'ambiguïté...

D'autres éditeurs, comme Hervé Caen de Titus, mettent plutôt l'accent sur la qualité du service après-vente comme alternative à la copie de sauvegarde : « Nous avons décidé d'instaurer la garantie à vie. Le joueur peut utiliser sans risque son original. Même si, au bout de deux ans, il crashe sa disquette pour n'importe quelle raison, en 48 heures maximum, nous lui en expédions une nouvelle. Comme nous mettons des protections qui empêchent d'effectuer des copies de sauvegarde, nous changeons les disquettes autant de fois qu'il le faut. Des disquettes de *Crazy Cars* nous sont revenues usées après plus de 150 parties ! » Mais ce rappel de la fragilité des supports magnétiques ne fait que plaider pour le droit à la copie de sauvegarde, quels que soient les moyens techniques nécessaires à sa mise en œuvre. L'expérience nous pousse à vous recommander d'effectuer préventivement une copie de sauvegarde de vos logiciels, à chaque fois que cela est possible. En cas de problème avec un original non copiable, vous n'aurez comme unique recours que d'exiger son remplacement par votre revendeur, l'éditeur du jeu ou son importateur lorsqu'il s'agit d'un produit étranger, en priant pour qu'il soit encore en stock et que votre demande ne se perde pas dans les labyrinthes des couloirs...

Malheureusement, les éditeurs sont souvent plus prompts à protéger leurs jeux qu'à remplacer les programmes défectueux... à cause des protections !

Interview

M. Daniel Duthil expose à *Tilt* la position de l'Agence pour la protection des programmes (l'APP), dont il est le président, sur les problèmes soulevés par la protection des logiciels.

TILT. Les protections des logiciels, en rendant difficile, voire impossible, la réalisation de copies de sauvegarde, ne se retournent-elles pas avant tout contre l'utilisateur « honnête » ?

Daniel Duthil. Il faut distinguer deux situations. Il y a celle du logiciel professionnel pour lequel la copie de sauvegarde est une nécessité absolue puisque, s'il y a un dysfonctionnement du système de sécurité, cela va se retourner contre l'utilisateur. Celui-ci a acquis un droit d'usage et s'en trouverait privé, ce qui serait tout à fait dommageable. Et puis, on peut constater une certaine amélioration du comportement des utilisateurs de logiciels professionnels, qui auraient tendance à copier un peu moins.

Dans le domaine ludique, en revanche, la situation est tellement catastrophique qu'il y a une obligation de mettre en place des protections techniques pour que les éditeurs aient une chance de vendre quelques dizaines, quelques centaines de logiciels. Cela veut dire, pour que ces protections soient efficaces, qu'on ne peut plus faire de copie de sauvegarde. Effectivement, cela se retourne contre l'utilisateur honnête, mais il y a une telle déperdition, une telle évaporation de la création que ça en devient insupportable.

T. Mais n'est-ce pas en contradiction avec la loi de 1985 qui autorise l'utilisateur à effectuer une copie de sauvegarde ?

D.D. C'est plus compliqué que ça. La copie privée est interdite, sauf copie de sauvegarde, ainsi que toute utilisation non expressément autorisée par l'auteur. Il faut en effet se référer au texte complet ! Il faut également tenir compte de l'article précédent de la loi selon lequel l'adaptation d'un programme ne peut se faire que dans la limite des droits cédés par l'auteur, et sauf stipulation contraire. Or, quand vous enlevez la protection, on pourrait considérer que vous faites une adaptation. Nous estimons donc que la copie de sauvegarde n'est pas un droit. Mais s'il y a préjudice parce que l'utilisateur n'a pas pu faire de copie de sauvegarde et que le système de protection s'est déclenché de manière inopinée, il peut demander réparation du préjudice auprès de l'auteur ou de l'éditeur. C'est également vrai pour les dispositifs de protection qui ont tendance, par exemple, à effacer des fichiers. Cela n'engage pas seulement la responsabilité civile de l'éditeur : la loi Godfrain en 1988, qui prévoit qu'une atteinte frauduleuse à des fichiers peut être sanctionnée pénalement, s'applique dans ce cas. Cette loi joue dans les deux sens.

T. Vous condamnez donc l'utilisation de protections « vicieuses » qui endommagent des fichiers ou qui pourraient inoculer des virus lorsqu'on tente de les contourner ?

D.D. Oui, c'est illégal, c'est contraire à la loi Godfrain, et si des éditeurs font cela, il ne faut pas hésiter à les poursuivre.

T. Comment voyez-vous l'avenir de la protection des logiciels ?

D.D. Notre métier n'est pas de trouver des protections techniques. Nous pensons que les protections techniques ne sont pas des solutions satisfaisantes. Elles ne le sont que pendant une très courte période. Comme vous le savez, dès qu'une nouvelle protection apparaît, des tas de gens tentent de la déjouer. Et ils y parviennent, éventuellement avec la complicité de gens appartenant à l'entreprise qui a édité le logiciel !

T. Que pensez-vous, à ce propos, des éditeurs qui embauchent d'anciens *crackers* comme programmeurs et qui tentent de dialoguer avec les pirates ?

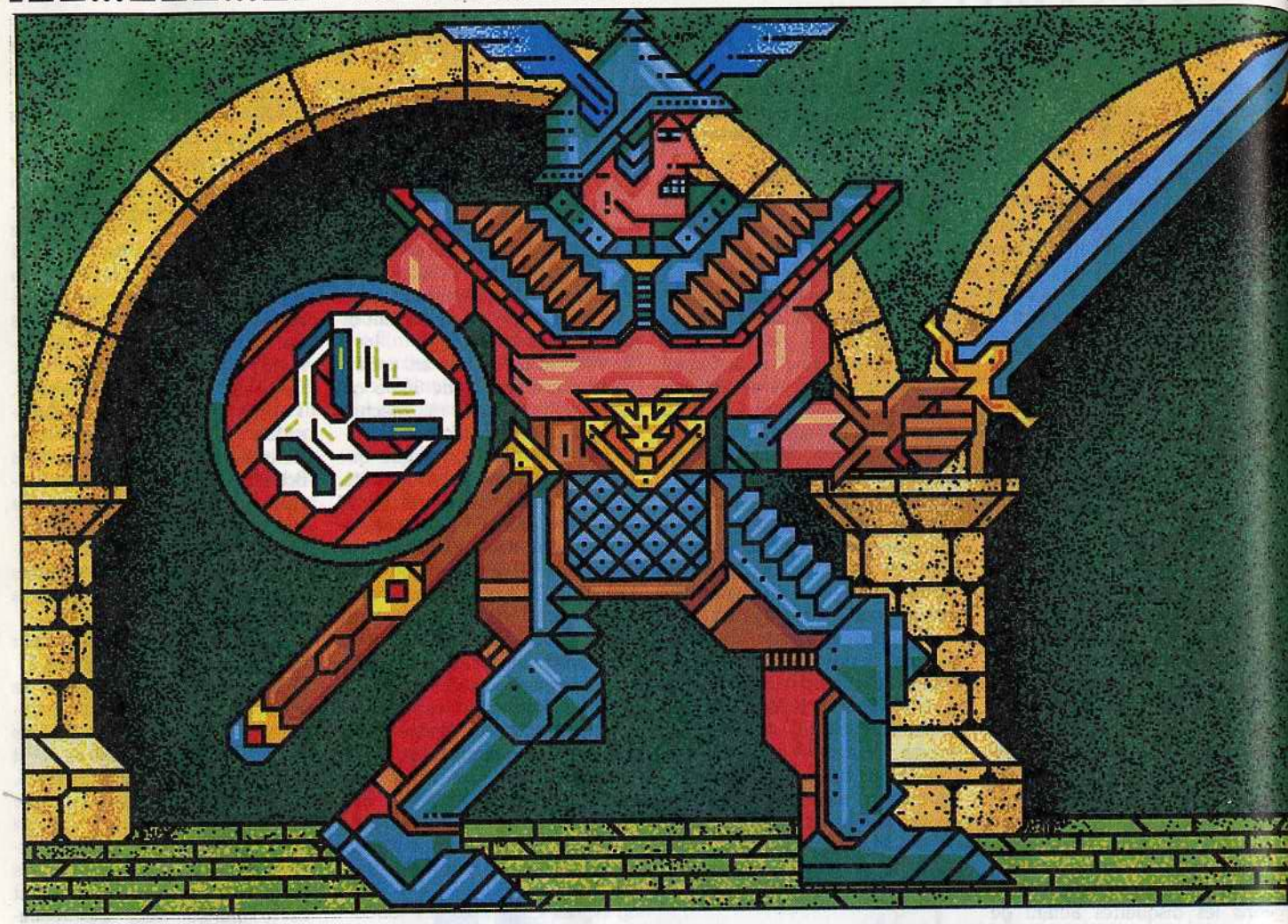
D.D. Ce n'est pas parce qu'ils embauchent un gars que cela va réduire le nombre de contrefacteurs ! C'est en faire des héros. C'est peut-être bon sur le plan du marketing, ça l'est moins sur celui de la déontologie.

T. Et des *crackers* qui souhaitent passer de l'autre côté de la barrière en proposant des protections aux éditeurs ?

D.D. Je préférerais qu'au lieu de faire cela, ils créent des logiciels sympas, des ludiciels dynamiques, avec de la musique, de l'image, un scénario, des idées, une culture... Et là, ils viendront à l'APP parce qu'ils voudront être protégés !



Dossier réalisé par
Jean-Philippe Delalandre



Legend of Faerghail

AMIGA

Tels les habitants d'un certain village breton, votre équipe résiste courageusement aux entreprises des forces du Mal. Legend of Faerghail, *jeu de rôle sur fond d'Heroïc Fantasy, vous entraîne dans un monde de violence, de ruse et de magie.*

Conception : Veith Schorgenhummer ; programmation : Olaf Barthel ; graphismes : Mathias Kostner, Rainer Michael ; bruitages : Andreas Starr.

Après une gestation douloureuse (la première preview date de... septembre 1988), *Legend of Faerghail* est enfin disponible. Mais cela valait vraiment la peine d'attendre. Ce jeu de rôle reprend les principes de base de *Bard's Tale*, les améliore et les complète. Le thème en est le suivant : les elfes, séduits par les forces du Mal, se sont transformés en monstres tuant tout sur leur passage. Seul un petit groupe résiste encore dans un village retiré. Votre groupe d'aventuriers comprend six personnes.

La disquette contient d'ailleurs une équipe en apparence équilibrée, mais dont la force de frappe est trop faible et qui a peu de résistance. Aussi, il vaut mieux créer vos propres personnages. La phase de création est très simple. Il suffit d'indiquer le sexe, la race et le métier (magicien, voleur, forgeron, clerc, etc.) de l'aventurier. Le programme définit alors les caractéristiques de votre héros ; libre à vous de le garder ou d'en créer un autre. Mon équipe se composait de deux barbares (très efficcaces par leur force de frappe et leur résistance aux coups), d'un forgeron (le seul à même de réparer en cours de voyage les armes et armures qui s'endommagent pendant les combats) et des indispensables clerc et magicien. La sixième place est restée libre pour une raison que vous verrez plus tard. Bien entendu, vous



Dans le temple des hommes-lézards.



Le forgeron, mécanicien de l'équipe.

pourrez faire d'autres choix : paladin, voleur, illusionniste ou moine ayant leurs avantages. Puisque vous êtes encore en ville, profitez-en pour compléter votre équipement avec des armes et des armures plus puissantes. N'oubliez pas d'équiper vos hommes pour que ces achats s'avèrent efficaces. Si vous comptez vous enfoncer dans les mines, temples et autres donjons, prévoyez aussi de la lumière : torches et / ou lanternes, flasques d'huile, sans oublier l'indispensable briquet. C'est encore dans les villes que vous trouverez la banque, les auberges, les salles d'entraînement et les temples de soins qui vous serviront par la suite. En route !

Une fois hors de la ville, vous découvrirez un paysage en pseudo-3D très bien rendu. Les extérieurs sont remplis de forêts qui risquent de vous poser de réels problèmes d'orientation en dépit de l'aide du compas. Il faut sans cesse se dérouter pour éviter un arbre et il devient vite indispensable de faire un plan même pour ces extérieurs. Pour cette première sortie, ne vous éloignez pas trop de la ville. Vous n'allez pas tarder à rencontrer un aventurier, Siegurd, qui veut se joindre à vous. Acceptez-le avec empressement car il vous sera d'une grande utilité. Outre le fait que c'est un excellent guerrier doté d'un capital de vies impressionnant, il est capable de ramener à la vie chacun de vos personnages deux fois ! Vous ferez aussi vite connaissance avec les animaux et monstres qui peuplent la région. Ceux-ci sont très diversifiés et fort bien dessinés. Vous pouvez essayer de les saluer ou de leur parler (si toutefois vous connaissez leur langue), mais souvent le combat est imminent.

Ces combats sont bien gérés. On dispose des possibilités de fuite à tout moment, du placement des hommes selon quatre lignes de défense ou d'attaque, du choix de l'équipement, de l'usage d'un objet particulier, du « backstab » pour les voleurs et, bien sûr, des sorts pour ceux qui en possèdent. Ces sorts sont très divers et gérés de manière intelligente en fonction du nombre de points de magie et du total de sorts du même type pouvant être lancés. Après le combat (victorieux je l'espère), reposez-vous pour récupérer vos points de vie et de magie. Il est indispensable de laisser quelqu'un monter la garde pour éviter de vous faire voler ou pire ! Faites aussi appel au forgeron pour réparer les armes et les armures endommagées. Ce souci de réalisme se retrouve partout. Ainsi, la nuit succède au jour (on voit même la course des astres) et les rencontres sont plus fréquentes et plus dangereuses de nuit. Votre équipe se fatigue et pourra même refuser d'avancer si vous l'épuisez trop. La gestion de la nourriture est capitale. Vous pourrez bien entendu l'acheter



Des soldats elfes au détour d'un chemin.



Une seule morale : tuer et voler !



La ville est indispensable pour passer de niveau et commercer.

dans les auberges, mais aussi la récupérer dans les bagages de ceux que vous aurez tués ou lors d'une rencontre avec des animaux comestibles. Il est possible de marchander âprement le prix de revente de vos trouvailles.

Comme dans *Advanced Dungeons and Dragons*, la remise en vie par les prêtres du temple d'un personnage décédé peut fort bien échouer et vous aurez sur les bras un cadavre en train de se décomposer ! Enfin, si vous tentez de voler dans une auberge, vous ne recevrez qu'un avertissement la première fois, mais vous irez faire un séjour prolongé en prison si vous vous faites reprendre.

Après cette première exploration, retournez à la ville pour y vendre ce qui vous est inutile, et éventuellement apprendre une nouvelle langue, changer de niveau ou étudier de nouveaux sorts. Ne vous attaquez aux donjons et autres lieux similaires que lorsque vous serez déjà assez fort. Les monstres y sont redoutables et très nombreux, sans compter les pièges et chausse-trapes en tout genre. Par contre, c'est aussi là que vous vous enrichirez le plus vite.

La réalisation est d'un excellent niveau. Le graphisme des créatures et les décors 3D des temples sont superbes. Seul le paysage forestier est un peu trop monotone.

Les bruitages digitalisés sont rares mais impressionnants de réalisme : bruit des bottes, sifflement du vent dans les branches, hululement des oiseaux de nuit, etc. L'ergonomie est très correcte, le jeu se jouant à la souris ou au clavier. En conclusion, il s'agit d'un jeu de rôle passionnant et très complet (disquettes Reline pour *Amiga*).

Jacques Harbonn

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★
Langue : anglais
Bruitages : ★★★★★
Prix : nc

Rings of Medusa

ATARI ST

Aventure aux multiples facettes, ce soft est remarquable mais bigrement difficile.

Starbyte. Programme : Till Bubeck ; musique : J. Mippel.

Inspiré directement de la fameuse légende du *Seigneur des anneaux*, *Rings of Medusa* offre au début de sa notice une courte nouvelle qui vous plonge déjà dans l'ambiance de l'aventure. Un pays imaginaire voit en ses terres se développer les forces du mal. Medusa, incarnation féminine de Sauron (le démon cher à Tolkien), lance contre votre château sa dernière attaque. Orcs, dragons et sortilèges mettent le pays à feu et à sang. L'aventurier prend naissance après le désastre. Avec peu d'argent, aucun ami et aucun bien, il devra reprendre le contrôle du pouvoir. Ce superbe jeu de stratégie profite d'une mise en scène graphique soignée et maniable. En revanche, qu'il est dur de survivre dans cet univers ! Le tableau de jeu principal de ce soft est une carte très bien dessinée en « vue aérienne » sur laquelle vous déplacez votre personnage. Maniée à la souris, l'icône qui symbolise votre personnage parcourt monts et plaines, accompagné du « clipi-clop » de sa monture. Superbe ! Aux abords d'un premier château, le héros va décider de pénétrer dans la forteresse.

Deuxième tableau de jeu, il s'agit maintenant de visiter un à un tous les bâtiments de la ville. Dans la banque, vous ouvrez un crédit de 1 000 écus. Dans le parc de la cité, le joueur recrute des hommes, du solide géant à l'elfe malin et discret. Dans l'armurerie, vous équiperez votre équipe en armure, bouclier et épée ; dans l'écurie, vous achèterez chevaux et wagons pour le transport des marchandises. Pour venir à bout de cette difficile partie, il s'agit avant tout de gagner de l'argent. Pour cela, vous avez la possibilité de faire du commerce, de trouver des trésors ou de brigander. Lorsqu'il se lance à nouveau sur les routes du royaume, le joueur voit défiler sur le calendrier les jours de cette sombre année. Il revendra au Nord le poisson acheté à l'Est, ouvrira une mine aux coordonnées secrètes (communiquées dans le temple de la ville) pour peut-être trouver de l'or, de l'argent... Enfin, lorsqu'il sera suffisamment puissant, il pourra attaquer les châteaux de l'ennemi et y placer une partie de sa propre armée. Comme un Monopoly médiéval, *Rings of Medusa* vous invite ainsi à conquérir l'ensemble de son plateau de jeu. Si ce soft est d'une maniabilité exemplaire, son niveau de difficulté risque de décourager bon nombre de joueurs. A la souris, vous travaillez sur un menu situé en bas de l'écran. Une



A la recherche de votre armée...



Achat de marchandises pour le commerce.



L'un des châteaux de Medusa.



Dans chaque ville, le joueur agit sur tous les bâtiments.

vingtaine d'icônes vous permettent de vendre et d'acheter des marchandises, d'attaquer ou de battre en retraite, de lancer des éclaireurs, etc. Aidé par une notice française très complète en ce qui concerne la gestion de ces icônes, on peut croire que tout est affaire de patience et de logique... mais il faut aussi de la chance et surtout de la témérité. En effet, plusieurs aspects du jeu risquent de bloquer l'aventurier à très court terme. Tout d'abord, il n'est autorisé qu'une seule sauvegarde par mois. C'est peu quand on voit tout ce qui peut se passer en trente journées de lutte... Le commerce, l'un des moyens les plus sûrs de faire de l'argent (d'après la notice), est étonnamment peu rentable. Acheter pour 1 000 écus de poissons en bord de mer et traverser tout le territoire pour ne les revendre qu'un écu de plus par unité, c'est perdre de l'argent si l'on compte le salaire à payer à tous vos hommes de mains et amis. Il faut parler aussi des combats qu'il est quasiment impossible d'éviter. En début de jeu, le joueur se fera systématiquement dévaliser par l'ennemi. Impossible alors de repartir dans le jeu sans faire appel à la dernière sauvegarde ou sans recommencer une partie. Face à cette difficulté bien trop poussée à mon goût, je n'ai pas pu tester toutes les subtilités de cette partie, comme l'achat d'un navire, les combats navals, etc. *Rings of Medusa* est à coup sûr un très bon logiciel, en ce qui concerne son scénario, la richesse de ses possibilités de jeu, la longévité de son intérêt et la justesse de sa mise en place graphique et sonore. En revanche, inutile de vous attaquer à ce soft si vous n'êtes pas prêt à essuyer des dizaines d'échecs avant de voir un jour le bout du tunnel. Olivier Hautefeuille

Type : stratégie
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Langue : français
Bruitages : ★★★★
Prix : C

Version Amiga

Rédigé en français (notice et jeu), accompagné d'une bande son plus intéressante que celle disponible sur *St*, *Rings of Medusa* sur *Amiga* n'offre aucune différence notable face à la version *Atari*. Toujours les mêmes remarques pour conclure, un jeu superbe mais très, trop, « hard » ! O.H.

Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Langue : français
Bruitages : ★★★★★
Prix : C



Pas une seule action clavier.

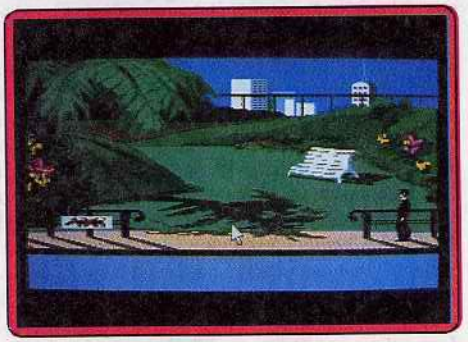
Secret Defense : Operation Stealth

ATARI ST

Agent américain entraîné dans une sombre histoire d'espions, le héros compte sur vos facultés de déduction pour se sortir de la panade. Ce n'est pas facile, entraînez vos méninges !...

Delphine Software. Scénario : P. Cuisset, P. Chastel. Programmation : P. Cuisset, P. Chastel, J. Martinez. Graphisme : Imagex, M. Bacqué, E. Le Coz. Son : J. Baudlot, M. Minier.

Delphine Software nous propose un nouveau jeu d'aventure animée, basée sur le principe du Cinématique qui avait fait le succès mérité des *Voyageurs du Temps*. Les programmeurs ne se sont pas arrêtés en si bon chemin et ont corrigé les quelques défauts résiduels du système. Ainsi, il n'est plus nécessaire de se placer à proximité d'un objet pour l'utiliser ou l'examiner, le programme se charge de rapprocher votre personnage au besoin. De même, la recherche des objets, qui était difficile dans les *Voyageurs du Temps* du fait de leur très petite taille à l'écran, s'effectue ici sans problème. Les objets intéressants apparaissent agrandis par une loupe, ce qui permet de les examiner à loisir. *Operation Stealth* va vous plonger dans une sombre histoire d'espionnage. Vous incarnez un



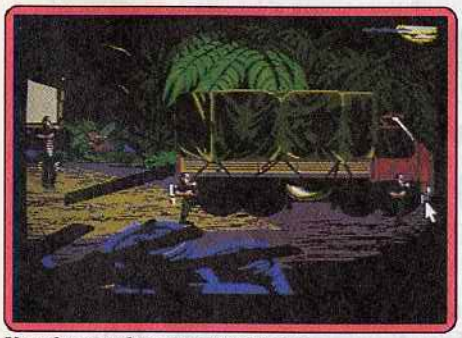
Le lieu de rencontre avec votre contact.



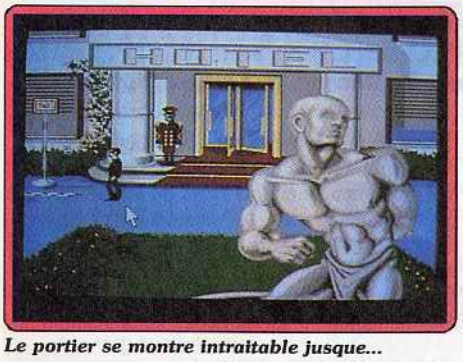
Au troisième étage, l'aventure continue.



Il faut vaincre les labyrinthes pour pénétrer enfin dans le bureau présidentiel.



Une des nombreuses animations.



Le portier se montre intraitable jusque...

super agent secret américain, John Glames. Le fleuron de la recherche militaire, le Stealth Fighter, un avion aux performances incroyables, a été dérobé ! Le K.G.B. ne semble pas particulièrement en cause, les relations diplomatiques avec les Etats-Unis étant assez bonnes, mais sait-on jamais ! En revanche, les soupçons se tournent plutôt vers le général Manigua. De président éclairé et démocratique du Santa Paragua, il est devenu un dictateur sans pitié. A vous d'éclaircir ce mystère et de retrouver le Stealth Fighter.

L'aventure commence dans l'aéroport de ce pays où vous vous êtes rendu. Comme tout agent secret qui se respecte, vous avez en votre possession différents gadgets. Vous allez d'emblée devoir faire face à un problème qui peut paraître épineux. Il faut passer la douane et le contrôle d'entrée dans le pays. Or le passeport américain en votre possession risque de ne pas être un bon sauf-conduit, vu l'état plutôt catastrophique des relations entre les deux pays ! Pourquoi ne pas vous informer des dernières nouvelles locales avant d'effectuer une action irréparable ? Vous apprendrez dans le journal que les choses vont plutôt bien entre un pays européen et le Santa Paragua et il ne vous restera plus qu'à mettre en service l'un de vos gadgets pour obtenir un nouveau passeport plus authentique qu'un vrai. Isolez-vous pour effectuer cette petite manipulation si vous voulez éviter les ennuis. Avant de quitter l'aéroport, il n'est pas inutile d'aller parler à l'hôtesse d'accueil. Elle vous remettra un télégramme laconique qui contient pourtant une information capitale.

L'un des attraits de cette nouvelle aventure est qu'elle est beaucoup moins linéaire que *les Voyageurs du Temps*. Ainsi, si vous avez oublié d'effectuer une certaine action à l'aéroport et que vous êtes déjà en ville, rien ne vous empêche d'y retourner. Revenons-en à notre espion. Pourquoi ne pas examiner les bagages du tapis roulant ? Allez, faites preuve d'un peu d'audace, et appropriez-vous sans vergogne le bagage de votre contact. Avant de franchir la douane, mettez à profit vos trouvailles, en particulier en utilisant le rasoir. Le douanier va certes un peu tiquer lorsqu'il s'apercevra que vous emportez des affaires qui ne sont pas à votre nom mais tout se passera cependant sans problème. En revanche, il serait malvenu de tenter ensuite le vol d'autres bagages. Une fois en ville, rejoignez le lieu de rendez-vous sans oublier de porter le signe de reconnaissance (je dis bien porter et non posséder !). Ne vous attardez surtout pas près du cadavre si vous ne voulez pas finir vos jours en prison pour meurtre ! Vous allez rapidement vous trouver confronté à de nombreuses situations difficiles ou critiques. Il n'est déjà pas si évident de se libérer et de sortir de la mine quand on est ligoté comme un saucisson. Et ce n'est encore rien face à la situation désespérée qui sera bientôt la vôtre (attaché à une lourde pierre au fond de l'eau).

L'aventure est particulièrement difficile mais réellement passionnante. Il n'est pas rare de passer un long moment sur un seul écran, mais le gros intérêt du scénario réside dans le fait que les solutions aux problèmes qui se posent font appel à la logique pure et dure. A vous de vous creuser suffisamment les méninges ! De plus, dans certains cas, vous ne disposez que d'un temps limité pour réagir. Quelques petits jeux d'action complètent l'aventure ; il y en a d'assez faciles, comme l'épreuve de plongée au sortir de la grotte. Le labyrinthe du palais est en revanche beaucoup plus ardu. Sachez que certains gardes vous cherchent tandis que d'autres ne font qu'effectuer une ronde immuable. L'humour n'est pas oublié non plus et le dialogue des deux espions soviétiques vaut son pesant d'or !

L'ergonomie du jeu est excellente une fois bien assimilés les principes de fonctionnement. Un clic droit fait apparaître la fenêtre des actions possibles près du curseur (quel que soit l'endroit où il se trouvait). Un nouveau clic droit entreprend l'action demandée sur un objet en votre possession, tandis qu'un clic gauche permet d'agir sur l'environnement. La mise en images est superbe, tant par la finition des graphismes que par la découpe variable des images qui apporte un grand dynamisme. L'animation du héros est très réussie. Côté bruitages, la version *ST* dispose de bruitages MIDI vraiment excellents. Nous n'avons par contre pas pu juger des bruitages de base qui n'étaient pas encore liés aux scènes. Les chargements sont assez longs mais s'effectuent pour une longue phase de jeu. De plus, les heureux possesseurs de disque dur pourront bénéficier de sa rapidité, le système de protection utilisé autorisant



La vedette, votre futur grand amour...

sans problème la recopie sur disque dur. Une petite précision à ce sujet : les trois disquettes du programme sont double face. En conclusion, *Opération Stealth* est un superbe jeu d'aventure, combinant une réalisation soignée, une ergonomie de jeu excellente et un scénario en béton. Que demander de plus ? Jacques Harbonn

Type : *aventure*
Intérêt : *18*
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Langue : *français*
Bruitages : ★★★★★ *(MIDI)*
Prix : *C*

The Third Courier

AMIGA

Jeu de rôle d'actualité, The Third Courier *vous met dans la peau d'un espion qui opère à Berlin. Intelligence et réflexes sont indispensables. Une affaire qui demande du punch.*

Programmation : Michael Branham, Robert Clardy, Synergistic Software ; animation : Mick Nichols ; bruitages : Chris Baker.

Accolade, plutôt spécialisée jusqu'ici dans les jeux d'action et de simulation, se lance dans le jeu d'aventure avec *The Third Courier*, jeu d'espionnage mêlé de jeu de rôle. La première chose à faire va donc être de créer votre personnage. A partir d'un éventail assez riche de possibilités, vous allez définir l'habitat de votre héros (rural, urbain, etc.), le métier de couverture, l'activité de loisir principale et la tranche d'âge. En fonction de ces éléments, le programme va vous attribuer différentes notes concernant vos caractéristiques. Si le résultat ne vous satisfait pas, vous établissez une autre sélection. Vous pourrez ainsi créer jusqu'à quatre espions différents mais un seul doit incarner Moondancer dont voici la mission.

Trois agents ont été envoyés au Congrès sur la paix. Chacun d'eux transportait un élément important (composant d'ordinateur, disquette et micro-processeur). Les deux premiers ont disparu, mystérieusement assassinés. Le troisième, William Martin, a fait savoir qu'il détenait les trois éléments et les vendait au plus offrant. Vous devez donc vous rendre à Berlin, dernier lieu où Martin a été vu, et retrouver au plus vite ces éléments. Votre tâche ne sera pas facile car, outre la guerre d'espionnage qui se livre en permanence dans cette ville, les mauvaises rencontres sont fréquentes. Avant de sortir de chez vous, écoutez les messages de votre répondeur et connectez l'ordinateur : vous pourrez apprendre d'importants renseignements sur les personnes fichées et connaître les dernières directives et explications du Q.G. Récupérez aussi les différents objets et n'oubliez pas de vous armer. Une fois dehors, il est capital de gagner au plus vite votre Q.G. local, vous pouvez tenter de vous y rendre à pied mais il est peu probable que vous y parveniez sans encombre. Si votre interlocuteur ne paraît pas trop agressif, vous pouvez tenter de dialoguer ou de le menacer. Cependant, le plus souvent, il fera feu sur vous sans préavis et vous n'aurez d'autres recours que la fuite ou le combat. Au début, ces combats risquent fort de vous conduire à une mort certaine car vos points de vie sont assez bas. Aussi est-il plus sage de les éviter. Par la suite, ils se révéleront utiles par les points d'expérience apportés et les éventuels objets que vous trouverez en fouillant le cadavre. Toutefois estimez la force de votre adversaire en fonction de l'arme dont il dispose et n'hésitez pas à rompre le combat si les choses tournent mal pour vous.

Le plus simple, au début de l'aventure, consiste à héler un taxi pour vous conduire à votre Q.G. Certes la course n'est pas donnée mais vous effectuerez le trajet sans risque. Au Q.G. vous pourrez récupérer de nouvelles armes, refaire provision de munitions, passer éventuellement de niveau, faire panser vos blessures, et compléter votre équipement. Vous prendrez ainsi possession d'un « photo-fax » qui transmet la photo des individus rencontrés en vue d'obtenir des renseignements, d'un détecteur de bombe, d'un autre détecteur qui vous renseigne sur la présence proche d'un élément recherché, d'un jeu de passe-partout... Il ne vous reste plus qu'à explorer Berlin et à profiter au mieux des dialogues avec les commerçants et autres personnages. En fonction de la justesse des actions entreprises, vous gagnerez un nombre plus ou moins important de points d'expérience. Le métro vous sera d'une certaine aide pour aller plus rapidement d'un point à un autre, en particulier si vous désirez aller à l'Est. Retournez régulièrement chez vous pour écouter vos messages et consulter l'ordinateur.

La réalisation d'ensemble est correcte. Le jeu se joue très facilement à la souris grâce à un menu d'options variables selon les situations. Les graphismes sont souvent animés mais peu nombreux. Les bruitages se limitent à quelques accompagnements musicaux dans certains lieux mais cela ne pose pas de problème dans ce genre de jeu. Le scénario est inégal, si la recherche des indices est intéressante, les combats sont beaucoup trop succincts et trop fréquents. Il faut sauvegarder fréquemment, surtout au début, pour éviter de perdre le bénéfice durement acquis. *The Third Courier* est un jeu original qui pèche cependant par certains côtés.

Jacques Harbonn



Une mission difficile où la « Polizei » ne fait pas de cadeau.



L'espion que vous devez retrouver.



Ce barman a l'air sympathique.

Type :	***jeu de rôle***
Intérêt :	***14***
Graphisme :	★★★★
Animation :	★★★
Bruitages :	★★★
Scénario :	★★★★
Langue :	***anglais***
Prix :	***B***



Message in a bottle

THE SIERRA CHALLENGER

Que le Sierra Man PC se rassure ! Voici la solution de ses problèmes dans ***Hero's Quest I.*** Le fairy dust *se trouve chez les fées. Celles-ci se rassemblent, la nuit, près des champignons (même chemin que celui qui mène chez Dryad mais, au lieu de tourner à gauche, il faut monter).*
Quand on y est, il faut d'abord danser (dance) *et leur demander la poussière* (ask about fairy dust). *Avant cela, il faut bien sûr avoir acheté un récipient, une bouteille par exemple. Pour tuer l'ogre, il faut soit être assez fort, soit utiliser de la magie.*
Achetez le Flame Dart Spell *chez Zara et procédez de la manière suivante : allez vers l'ogre, sans entrer en combat direct, et lancez-lui le plus possible de flammes.*
Quand il est trop près, sortez de l'écran et recommencez. Quand il meurt, utilisez le open spell *pour ouvrir sa boîte et videz-en le contenu. Attention, il ne faut pas entrer dans la grotte si l'on n'a presque plus d'énergie. A l'intérieur, faites attention à ne pas tuer l'ours. Calmez-le plutôt en utilisant le* calm spell. *Il se trouve que c'est le fils du Baron ! Le* calm spell *se trouve derrière la grosse dalle du* Erana's spell. *Utilisez là encore le* open spell *qui se trouve près de la grotte.*
Revenons-en à l'ours. Après l'avoir calmé, entrez dans la seconde salle et tuez le lutin à coup de flammes. Il se transformera alors en clef. Laissez-le tirer en premier afin qu'il n'utilise pas son bouclier. Avec le open spell, *vous allez faire apparaître de l'argent, environ 20 pièces d'or. Il vous faudra ensuite calmer l'ours à nouveau, pour assurer votre sortie.*
J'ai aussi trouvé quelques réponses aux questions posées pour rentrer dans le château du mont Magie.
Who do you seek here ?
The wizard.
What's your favorite color ?
Pink *(allusion au graal, NDLR).*
What's your quest ?
Hero's quest.
What's the baron's first name ?
Stefan.
What's the thieve's guild's password ? Thou shalt not steal here.
A la cabane de Baba Yaga, il est facile de faire descendre l'oiseau géant, tapez hut of brown, now sit down.
Un autre truc, ramassez des pierres dans la forêt. Elles pourront vous servir de projectiles par la suite.
Pour ceux qui n'ont pas encore avancé autant, la bague de la femme se trouve dans le nid du ptetosaure (dans l'arbre). Le magic acorn *se trouve quant à lui chez Dryad. Celle-ci vous le donnera après que vous lui ayez remis le* seed *que les fleurs géantes se lancent entre elles.*
Les flowers from Erana's Peace *se trouvent... là où leur nom l'indique ! De l'eau volante* (flying water) *se trouve à la cascade (achetez une bouteille). Le* green fur *est à demander aux petites créatures qui sortent de leur mine.*
Voici de plus une information indispensable pour qui veut dormir et retrouver toutes ses forces. Il faut faire son nid au Erana's Peace ! *Pour y aller, depuis l'entrée du village, faites : est, nord, nord, nord, nord, ouest, ouest, nord, est , nord.*
A moi de poser des questions maintenant. Où trouver le gam que réclame le crâne pour ouvrir la porte de Baba Yaga ? Comment demander le tiger spell *à l'ermite (porte à côté de la cascade) ? Que faire aux brigands ? Comment tuer le monstre rond qui saute tout le temps (vilaine bête). Comment utiliser le* dispell potion *et où ? Où trouver la fille du baron, transformée bien sûr ? Comment vérifier que l'ours est vraiment le baronet ?*
Pour the ***Colonel's Bequest,*** *voici comment espionner les gens. Tirez les armoires du premier étage* (pull armoire) *pour faire apparaître un passage secret. Dedans, regardez à travers les yeux du tableau, du côté voulu* (look hole). *Au rez-de-chaussée, même chose avec le miroir ou la pendule de grand-père ! Mais où trouver la clef de l'ascenseur pour monter plus haut que le premier étage ? Comment ouvrir la porte, à côté de la chambre de Fifi ?*
Maintenant, voici quelques questions pour les mordus de ***Larry I.*** *Je suis complètement bloqué. Je cherche une bague, une corde et la façon de monter sur le balcon. Que faut-il faire à l'homme au manteau, à la femme à la disco après avoir dansé ? Qui aurait la solution complète ? Merci à tous.*

LA PETITE SOURIS DU ST

Salut à tous ! Dans ***Batman the Movie,*** *durant la page de présentation, appuyez sur la touche C plusieurs fois jusqu'à ce que* cheat mode s'inscrive *à l'écran. Utilisez ensuite F10 pour changer de niveau.*
Je cherche des astuces pour ***Weird Dream*** *(comment passer la petite fille au ballon ?) et pour* ***BAT*** *(que faire dans le Mobytrack ?).*
Dernière question enfin à propos de ***Crash Garett :*** *comment ne pas se faire tuer dans l'agence artistique de Sherkey ? Merci d'avance et à bientôt.*

IRMA LA DOUCE

Pour Wally (Tilt n° 78) *qui lutte dans* ***Larry I.*** *La première fois que tu es dans ta chambre, allume la radio et note le numéro de téléphone. Ensuite, rends-toi à la cabine devant la pharmacie et commande du vin par téléphone.*
Pour moi, maintenant, et dans ***Larry III,*** *où peut bien se trouver la bouteille de vin ? Dans* ***Conquest of Camelot,*** *comment faire pour ne pas tomber dans un trou du lac, lorsque l'on va visiter la lady ? Dans* ***Larry II,*** *le soleil me brûle dans le canot de sauvetage, et ce même si j'utilise la crème solaire. Dans* ***Gold Rush,*** *comment ne pas mourir de faim sur le bateau ? Impossible enfin de finir* ***Police Quest I :*** *lorsque j'ai joué aux cartes avec Death Angel il m'invite dans sa chambre et... je me fais tuer ! Que faire ? Merci à tous.*

ALEXANDRE

Des trucs qui tuent ! Dans ***Battle Squadron,*** *tapez CASTOR pendant le jeu et vous serez invincible. F1, F2, F3 et F4 servent à changer d'arme.*
Pour ***Dyter 07,*** *tapez GIB lors de la présentation. La touche W vous armera ensuite, avec en plus des vies infinies.*
Pour ***Xibots,*** *tapez ALF dans l'écran des scores pour devenir invincible. Bon courage et à bientôt.*

FRED SEGA

Voici quelques petits trucs pour console Sega...
Dans ***After Burner,*** *si vous restez tout le temps dans une des diagonales, vous ne perdrez pas de vie jusqu'au stage 12.*
Dans ***Captain Silver,*** *lorsque l'écran affiche* Game over, *placez aussitôt votre joystick en haut à droite et pressez plusieurs fois le bouton 2. Vous obtiendrez un mode continu.*
Pour ***Blackbelt,*** *les vies infinies s'obtiennent en pressant la touche reset lorsque l'écran devient bleu, après l'apparition du titre.*
Des vies infinies dans ***Space Harrier*** *? Très simple ! Quand l'écran affiche* Game over, *faites avec la manette : haut, haut, bas, bas, droite, gauche, droite, gauche, droite, bas, haut, bas, haut.*
Quant à moi, je cherche des trucs sur ***Kenseider, Alien*** *et* ***Cyborg Hunter.*** *Merci à tous les Segamaniacs.*

CHRISTINE

Pour 1040 ST Renaud (Tilt n° 78), *dans le* ***Manoir de Morteville,*** *si, lorsque tu mets la bague dans la boule, rien ne se passe, c'est que tu ne te sers pas de la bonne bague. Celle qu'il te faut est dans la chambre d'Eva... Comment prendre le bateau dans* ***Larry II*** *et quels sont les objets indispensables ? Où trouve-t-on la crème solaire ? Merci d'avance à ceux qui répondront à mes SOS.*

LE BARON FOU

Pour Nicolas (Tilt n° 76) *dans* ***Manhunter II,*** *tu ne dois pas entrer dans ce tunnel. De plus, cela ne te servira à rien si je te communique le nom complet de Noah Goring (zut, je l'ai dis...) car il te faut suivre le cours de l'enquête sans sauter d'étape. Tu ne pourras pas pénétrer dans le*

Fewy Building. *Le seul indice que je puisse te donner est le suivant : si tu penses avoir tout fait durant le premier jour, balladetoi et attends que le Mad te contacte à nouveau. Cela peut durer de dix à quinze minutes. Bonne chance !*

Pour ma part, j'ai des problèmes avec la fabuleuse aventure de ***Maupiti Island.*** *Comment faire pour ouvrir la trappe sous le tapis dans la chambre de Maguy ? De plus, j'ai trois clefs (une découverte sous le lit d'Anita, une autre après le meurtre de Juste, une dernière dans le coffre de Maguy) mais je n'arrive qu'à en utiliser une seule, pour ouvrir la chambre de Lucie. D'où la question ? Quid des deux autres clefs ! Tous les renseignements seront les bienvenus, merci d'avance, bon vent !*

ANONYME DU 2 MAI

Cher Tilt, *j'aimerais avoir de l'aide dans* ***Drakkhen*** *sur* Amiga. *Que faut-il faire avec le prince de la Terre dans le château et comment utiliser la magie pour guérir un personnage.*

Dans ***Rocket Ranger,*** *voici quelques codes : 41 = Brésil ; 60 = France ; 55 = Espagne ; 70 = Scandinavie ; 59 = Afrique de l'Ouest ; 35 = Pérou ; 61 = Algérie.*

Quelqu'un pourrait-il me dire où se trouvent les différentes parties de la fusée et l'emplacement du Zeppelin ?

Pour Martin (Tilt n° 73), *le but de* ***Rocket Ranger*** *et son utilisation sont inscrits sur la notice.*

Dans ***Infestation,*** *où se trouvent l'entrée de la station et d'éventuelles réserves d'oxygène à la surface de la Lune, au début du jeu ! Merci d'avance à tous ceux et toutes celles qui pourront m'aider.*

Y.T.B.

Pour Laserman II, il existe un cheat mode *dans* ***Strider*** *sur* ST *(et peut-être sur* Amiga*). Pour y accéder, il suffit de mettre le jeu en pause (F9) puis de faire Help + shift gauche + 1. Les touches 1, 2, 3, 4 et 5 permettent alors d'accéder aux différents niveaux du jeu. Les touches F1, F2, F3 et F4 donnent accès aux différentes sous-parties de chaque niveau.*

Pour Lord Darth Wader (Tilt n° 78) *qui est en prise avec* ***License to Kill,*** *il ne faut pas rattraper l'avion. Il suffit de tuer un plongeur pour obtenir un harpon et de tirer ensuite sur le côté droit de l'appareil quand il apparaît. Une phase de ski nautique commence alors.*

Pour Anonyme 78000 dans ***Indy*** *(action), il n'y a pas de solution à ton énigme. Il existe normalement un bouclier sur le cercueil. Celui-ci n'apparaît pas lorsque l'on n'entre pas dans la bonne porte à la fin du niveau 1. Il s'agit tout simplement du système de protection de ce logiciel !*

Pour ma part, je cherche des vies illimitées pour ***Xenon II*** *et* ***Weird Dream.*** *Pitiéééé ! Merci d'avance.*

VINCENT F.

Très cher Anonyme, tu ne gagneras pas le labyrinthe 7 sans avoir gagné le 6 ! Sinon, sache que 46 est en D1, il suffit de jouer de la flûte et tu trouveras l'échelle. 48 et en B9 et, les carottes sont cuites, comme disait mon grand-père en 14. 48 est en B9. Il faut poser une bombe sur le quatrième bloc en partant de la droite. Si tu es bloqué par la salle des bulles, sache que c'est normal... C'est un cul de sac ! Moi, je gagne ***Zelda 1*** *en ne mourant pas une seule fois dans les deux recherches. Atchao.*

ANONYME 27

Qui m'enverra la solution de ***Dragon of the Lance*** *(très dur comme soft !) ? Il y a beaucoup trop de monstres... Comment trouver l'épée magique et délivrer les esclaves.*

Autre question, dans ***Drakkhen,*** *comment s'introduire dans le minaret, le palais des glaces et le temple pyramide. Salut à tous et bonne continuation.*

CLAUDIA

Pour Philippe (Tilt n° 78) *qui se bat sur l'île, trace systématiquement un plan des lieux. Tu trouveras le briquet sous les palmiers. Va voir ensuite le grand sorcier et allume, puis donne le briquet. Ensuite, tu prendras la*

N'ATTENDEZ PAS 1992
FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 du Lundi au Samedi de 8 h à 19 h

GAMME SINCLAIR
1- Pièces Détachées pour SINCLAIR QL
2- Pièces Détachées pour SPECTRUM
3- Logiciels et Accessoires pour SPECTRUM

COMMODORE 64
1- Logiciels K7 au prix les plus bas !
2- Interface pour copies personnelles
3- Kits de règlage lecteurs K7 et DISC.

ATARI ST
1- Digitaliseur VIDI-ST (Manuel Français) Prix : Incroyable !
2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

AMIGA
1- Digitaliseur VIDI-AMIGA (Manuel Français) Prix Incroyable !
2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

Téléphonez EN FRANCAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue
S.V.P : Précisez la marque et modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET Computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Télephone : International + 44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec votre carte de crédit internationale !

peau et te rendras au temple. Tourne, tire, tourne et pousse l'anneau. Tu vois maintenant un masque. Prends-le et brise ensuite le cristal. Puis rends-toi chez le passeur. Parle-lui et donne-lui le masque. Tu peux alors traverser la rivière et atteindre le pic. Examine ici la neige et prends les fleurs. Retourne à nouveau chez le grand sorcier que tu salueras poliment. Offre-lui des fleurs puis prends et mange le pollen. Cela te servira d'antidote pour le serpent plus tard. A toi de jouer maintenant et bon courage !

A moi maintenant. Help me please sur Amiga, dans **Space Quest II !** Je suis descendue chez les pygmées, accueillie par le chef mais aussi bloquée. Comment continuer ? Où se trouve la fameuse échelle ?

Dans **Manhunter II,** au deuxième jour, que faire au robot X6T-999 ? Je rentre dans le Wretched Excess Night Club après avoir vaincu les trois punks et trouvé une femme orange. Ensuite, je me fais jeter ! Que faire ? A Trinity Church, quelle bougie faut-il allumer ?

Dans les **Portes du temps,** en Écosse, je pénètre dans les souterrains du château... pour périr épuisée. Où et comment casser la croûte ! Many thanks !

ALAN, THE SIERRA EXTERMINATOR

... est de retour ! Dans **Larry III,** comment ouvrir le casier à Fat City ? Dans **Hero's Quest,** comment atteindre l'anneau qui se trouve dans le nid ? Où se trouve aussi la Thieves Guild ? Comment remplir la mission de Baba Yaga ? Comment ouvrir la porte du shérif la nuit ? Dans **Police Quest II,** ma copine a été kidnappée et Bains s'enfuit. Comment obtenir un billet d'avion ?

Dans **Gold Rush,** que faut-il faire et acheter dans la ville. Je suis désespéré ! Merci et salut.

LE DETECTIVE

Dans **Maupiti Island,** j'ai découvert quelques cachettes. Regardez sous les lits d'Anita, de Juste, d'Anton, de Bob, de Sue et de Maguy. Il faut aussi regarder le buisson du puits ainsi que derrière les arbres, à la plage sud, et devant chez Juste. Vous trouverez aussi une croix et de l'huile solaire, toujours sur la plage sud. Une clef et une broche se trouvent sous le lit de Sue. Gardez toujours un œil sur Juste car Jérôme m'a dit que ses jours sont en danger... Bonne enquête !

STEPHANE B

Dans **Space Harrier s**ur Sega, faites au test sound 7437481. Vous pourrez ensuite choisir votre niveau de difficulté.

Dans **Safari Hunt,** au round qui se déroule dans le bois, tirez sur les pommes. Elles vous rapporteront 1 000 points.

Qui m'enverra des trucs sur **Alien Syndrome,** please !

ELESSAR

Encore un indice pour le jeune Philippe, pour le soft l'Iles. Pour avoir la hache, il te suffit d'aider le forgeron. Il te donnera bien volontiers cet objet. Bonne chance pour la suite. Je demande enfin toute votre attention. Dans ce fabuleux jeu qu'est **Mystery in Arlaham** (téléchargement sur CPC 6128), je voudrais bien savoir à quoi servent l'aiguille, la clef, le charbon, la bouteille et le salpêtre. Comment ouvrir la crypte, la barrière et la porte de madame Lemin ? Merci à mes sauveurs.

SEBBIE

Astuces pour Amiga.

Dans **Ghouls'n Ghosts,** tapez KARENBRADHURST pour de l'énergie infinie (clavier QWERTY).

Pour **Test Drive II**, il suffit de taper GASS au début d'un niveau pour atteindre tout de suite la fin de l'épreuve.

After the War, première partie : appuyez en même temps sur Alt, B et 1 pour avoir de l'énergie et du temps à revendre ; deuxième partie, même chose avec Alt, M et 1.

A moi, dans **Indiana Jones,** comment passer les différents barrages ? Le journal du graal, dédicacé, n'est pas accepté par les soldats. Help me, please !

DAMIEN

Tout sur ST ! Pour **Chase HQ,** 1 000 km / h en appuyant sur la barre d'espace ! dans **Enduro Racer**, tapez Cheat et vous aurez du temps à chaque fois que vous presserez la touche T. Dans **Krypton Egg,** pressez huit fois le bouton droite de la souris, puis une fois le bouton gauche.

Lorsque vous serez sur le premier niveau, pressez F10 et vous vous retrouverez avec des vies infinies. En appuyant sur ESC, vous pourrez également changer de niveau.

Je serais comblé si quelqu'un m'envoyait des vies infinies pour **Robocop, Blood Money, Switch Blad, Wild Streets, Xenon II** et **Stunt Car.**

PACOLO PC

Pour Alain Femal qui cherche à ouvrir le casier de Susy dans **Fat City,** il faut regarder les codes situés au dos de la Key Card (turn Key Card) et rechercher sur la doc les pages correspondantes.

Pour PC Karapacer (Tilt n° 78) dans **King's Quest IV...** La bride pour la licorne se trouve dans l'île déserte. Fais-toi avaler par la baleine, chatouille-la et tu arriveras dans l'île.

Pour Alan, the Sierra Exterminator (Tilt n° 76) qui lutte dans **Police Quest II.** Pour entrer dans le motel, reste sur le côté de la porte avant de l'ouvrir.

A moi maintenant. Dans **Conquest of Camelot,** que répondre à l'énigme que vous pose un des pics : « If a man carried my burden... »?

Pour **Xenon II,** (version PC), il me faut de l'infini, vies, argent, etc. Même chose pour le temps de **Out Run,** pour **Silpheed.** Merci d'avance.

CASANDRA

Comment battre Vampire Dragon dans **Wonderboy III, The Dragon's trap** ?

Dans **Y's,** je suis coincée dans la tour de Doomed. Je n'arrête pas de tourner en rond. On m'a emprisonnée avec Luther Jeamm, mais celui-ci ne parle que du vieil homme qui passe à travers les murs. Comment sortir de là et pourquoi ne me donne-t-il pas le médaillon ?

Dans **Fantasy Star,** pour obtenir le prisme, il faut aller sur Dezoris et se frayer un chemin dans la neige avec Ice Digger. Une fois atteinte l'entrée d'un souterrain, il faut battre le titan.

Pour ma part, je voudrais savoir où trouver la torch et le gas. Pouvez-vous me dire également à quoi sert l'ambr eye ? Merci d'avance à tous les segamen. Amicalement.

Pour Segatari, dans **Alex Kidd III,** on peut aussi obtenir le droit de passe en donnant 2 000 pièces d'or au gardien. Tu peux gagner 1 000 pièces d'or en vendant Backcrasher et 1 000 autres en entrant à 16 heures pile dans le fast food. Cela prend moins de temps que d'aller prier une centaine de fois.

Quant à la façon de gagner beaucoup d'argent dans le casino games, c'est très simple. L'une des possibilités est de jouer au poker avec Janet. Si ta main est vraiment mauvaise, abandonne et relance une nouvelle partie. Mais si ce n'est pas le cas, il faut miser et relancer autant que possible. Janet abandonne très souvent face à un adversaire qui mise tout le temps. Cela te permettra de gagner pas mal d'argent, même avec un jeu moyen (une paire de 3 suffit à vaincre Janet par exemple). Si tu possèdes 5 000 dollars, cette méthode te rendra rapidement millionnaire ! Bonne chance.

LE SPECTRE

Cher Tilt, en réponse à ST Warrior, dans **Batman the Capped Crusader,** une fois à la fête foraine et dans la salle où il faut entrer avec des lunettes, il faut combattre le joker plusieurs fois. Il tombera bientôt à genoux et laissera choir une carte...

Sur ST dans **Rick Dangerous,** après avoir délivré plusieurs prisonniers et rencontré le chef des gardes (celui qui porte une casquette), je n'arrive pas à délivrer le dernier prisonnier. Le garde arrive toujours avant moi en haut de l'échelle. Il bloque le passage. Help et merci à Gary.

PATRICE

... vient en aide à tous les aventuriers égarés dans les jeux Sega. Pour Segatari et en ce qui concerne **Spell Caster,** il faut brûler les buissons (Fudo) qui cachent une entrée secrète. Cela vous mènera au toit de la pyramide. Utilisez makiri pour déposer ce toit en haut de la pyramide. En redescendant, une entrée apparaît au sud. Vous voici dans un méga labyrinthe... Pour vous aider, un petit conseil : après avoir trouvé le marteau, vous devez prendre la porte 4, sans tenir compte des murs destructibles.

Des vies infinies dans **Power Strike** ? Pas tout à fait, mais en faisant, à la manette, bas ,droite, bas, bas, gauche, droite, haut, droit et bouton 1, vous obtiendrez une dizaine de vies.

Pour Jean Bhaves (Tilt n° 78) sur **Y's,** si tu as pris la précaution de sauvegarder avant le passage

empoisonné, tu peux enfin t'essuyer. Sinon, tout est à refaire ! Il fallait, après la rencontre avec le vieillard, revenir sur tes pas et utiliser le marteau pour frapper sur les colonnes (bouton 1) jusqu'à ce qu'une de celles-ci se brise. Résultat, un appel d'air dans le couloir et plus de poison !
Tchao et à bientôt.

PHILIPPE OU ROBERT

Dans ***Last Ninja II*** sur ***Spectrum,*** comment passer la grille près du ventilateur géant, dans le cinquième niveau ? Vite, je craque ! Merci d'avance.

CHECK THE STARFIGHTER

Encore quelques cachettes pour ***Maupiti Island...*** Dans la chambre de Marie, soulevez la latte de parquet neuve, sous la table de nuit. Même chose en ce qui concerne l'aquarium ou le petit tableau dans la chambre de Maguy. Examinez aussi la lampe de chevet de la chambre de Lucy, les dalles du jardin... Pour ma part, comment faire pour déchiffrer le cryptogramme découvert dans ce même jardin ? Je comprends bien aussi la relation qui existe entre la pierre de l'aquarium et le puits, mais comment utiliser ces deux éléments ? Enfin, comment lire les inscriptions de la grotte, celle de la statue du bassin ? Aidez-moi ! Merci d'avance.

SAS

Sur CPC 6128, comment obtenir des vies infinies sur ***Rainbow Island, Sabage*** et ***Indy*** action ? Y a-t-il des téléporteurs dans ***New Zealand Story*** sur Amstrad ? Enfin, qui nous donnera la solution complète du ***Manoir de Morteville ?*** Merci à tous.

ST L'ATARI

Dans ***Bill Palmer,*** où se trouve la carte d'identité qui permet de prendre l'avion ? Tous les renseignements pour le début de ***Police Quest II*** sont les bienvenus. J'aimerais bien aussi connaître le moyen d'obtenir des vies infinies pour ***Chariots of Wrath.*** Pour ***Ikari Warriors,*** j'ai quant à moi obtenu des vies infinies en notant Freeride dans le tableau des scores. Merci.

MTMS

Pour Fulcrul The Lord, dans ***Mouse Trap,*** je connais un bon moyen pour te débarrasser des monstres. Procure-toi Degas (et pas Degas Elite), charge tous les dessins et efface les monstres qui te gênent. Lors de ta prochaine partie, tu n'auras plus de problème ! (PS : tu peux aussi modifier les monstres, plutôt que de les effacer...).
Pour Jean-Christophe et Nicolas le Terrible, sauvez vos parties d'***Explora II*** pour le XIII[e] niveau. Il faut envoyer le gant à la tête des mousquetaires. Face à Treville, dites que l'on vous a volé la lettre... Dans l'auberge, il faut attaquer le garde, remplir la jarre de vin (prise au tableau III), avancer chez Buckingams et donner le coffret. Ensuite, une fois la dague obtenue, avancez. Ouvrez la porte de la salle avec la clef modifiée (chez le forgeron), ramassez le pot et les fleurs, utilisez le pot sur le feu pour qu'il s'éteigne. Utilisez ensuite la dague dans la fente et avancez encore. Chez Milady, il faudra séduire la belle et lui prendre les deux ferrets manquants. Ceux-ci sont à remettre à la reine, en échange d'une bague puissante... A suivre.
Pour Juju et pour d'autres, voici une astuce en GFA Basic pour ***Bubble Bobble.*** Tapez, sous GFA, Le listing suivant :

```
OPEN « i », #1, « BUB1.RSC »
SEEK #1, 583
OUT #1, 255
close #1
```

Attention, ces codes sont irréversibles ! Placez votre disquette déprotégée de ***Bubble Bobble*** dans le lecteur et tapez Run. Une fois le programme terminé, lancez le jeu. Vous avez désormais un nombre de crédits illimité.
Si vous voulez maintenant brûler les étapes dans ***Zac Mac Kracken,*** tapez control G puis shift G afin que s'inscrive en haut de l'écran le message room. Il suffit ensuite de taper le numéro désiré, 02 par exemple, pour être transporté dans la salle de votre choix. Attention cependant, il n'est pas toujours pos-

3615 TILT

DES LE 15 JUILLET, JOUEZ AVEC UBI SOFT ET GAGNEZ EN AVANT-PREMIERE LE TEE-SHIRT ET LE BADGE DU FILM « BACK TO THE FUTURE III ». REVISEZ VOS CLASSIQUES IL Y A PLUS DE 100 LOTS A DECROCHER !

DONNEZ DU PUNCH A VOTRE MICRO.

PLUS DE 2 000 LOGICIELS TRES PERFORMANTS.
Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Super-utilitaires, tableurs, langages professionnels, graphismes déments, midi, etc. En plus, ils sont gratuits : vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

NOUVEAUTÉS ET "EXCLUSIFS" DE SM1.
Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les étonnants EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles rares que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

UN TÉLÉCHARGEMENT SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.
Avec Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

3615 SM1

LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

Tous les codes de *Populous*

Deuxième partie

Voici la liste des codes parus dans le n° 79.

201 BURHIPED
202 MOROUHAM
203 NIMAORD
204 BILUSCON
205 RINGINHILL
206 WEAVLOPTORY
207 ALPTMED
208 BADPEED
209 IMMOZHAM
210 HOGWILOND
211 BUGINGLOW
212 SHADOIL
213 CORMETORY
214 BINMPEND
215 SHADIPME
216 LOWOUTOLD
217 QAZAOND
218 VERYGBLOW
219 MININICK
220 HAMLOPHOLE
221 FUTTEND
222 SUZPEME
223 DOUOZOLD
224 SHIWILBOY
225 HURTOGODOR
226 JOSOICK
227 TIMMEHOLE
228 CALMPLAS
229 SCOHIPAL
230 SWAOUTPIL
231 KILLEBOY
232 EOAGBDOR
233 BURINPAI
234 MORLOPPERT
235 NIMTLAS
236 BILIMPAL
237 RINGEAPIL
238 WEAVIKEJOB
239 ALPOGOLIN
240 BADOPAL
241 IMMMEPERT
242 HOBMPOUT
243 BUGHIPT
244 SHADOAZBAR
245 COREJOB
246 BINGBLIN
247 SADINDON
248 LOWLOPMAR
249 QAZOUT
250 VERYOXT
251 MINEABAR
252 HAMIKEER
253 FUTOGOING
254 SUZODON
255 DOUMEAR
256 SHIMPLUG
257 HURTKOPILL
258 JOSQAZMET
259 TIMEER
260 CALGBING
261 SCOINORD
262 SWALOPCON
263 KILLYLUG
264 EOAOXHILL
265 BUREAMET
266 MORIKEED
267 NIMOGOHAM
268 BILOORD
269 RINGDECON
270 WEAVDILL
271 ALPKOPTORY
272 BADQAZEND
273 IMMEED
274 HOBGBHAM
275 BUGINOND
276 SHADSODLOW
277 CORYILL
278 BINOXTORY
279 SADEAEND
280 LOWIKEME
281 QAZOGOOLD
282 HAMDIICK
283 MINDELOW
284 VERYOUND
285 FUTKOPHOLE
286 SUZQAZLAS
287 DOUEME
288 SHIGBOLD
289 HURTASBOY
290 JOSSODOR
291 TIMYICK
292 CALOXHOLE
293 SCOEALAS
294 SWAIKEAL
295 KILLQUEPIL
296 EOAUBOY
297 BURDEDOR
298 MORDIPAL
299 NIMKOPPERT
300 BILQUAZOUT
301 RINGIAL
302 WEAVCEPIL
303 ALPASJOB
304 BADSODLIN
305 IMMYPAL
306 HOBOXPERT
307 BUGEAOUT
308 SHADDIET
309 CORQUEBAR
310 BINUJOB
311 SADDELIN
312 LOWDIDON
313 QAZKOPMAR
314 VERYINGLUG
315 MINIT
316 HAMCEBAR
317 FUTASER
318 SUZSODING
319 DOUYDON
320 SHIOXMAR
321 HURTUSLUG
322 JOSDIEHILL
323 TIMQUEMET
324 CALUER
325 SCODEING
326 SWADIORD
327 KILLWILCON
328 EOAONGILL
329 BUFIHILL
330 MORCEMET
331 NIMASED
332 BILSODHAM
333 RINGOUTOND
334 WEAVACON
335 ALPUSILL
336 BADDIETORY
337 IMMQUEEND
338 HOBUED
339 BUGDEHAM
340 SHADOZOND
341 CORWILLOW
342 BININGICK
343 SADITORY
344 LOWCEEND
345 QAZASME
346 VERYHIPOLD
347 MINOUTBOY
348 HAMALOW
349 FUTUSIK
350 SUZDIEHOLE
351 DOUQUELAS
352 SHIUME
353 HURTPEOLD
354 JOSOZBOY
355 TIMWILDOR
356 CALINGPAL
357 SCOIHOLE
358 SWACELAS
359 KILLMPAL
360 EOAHIPPIL
361 BUROUTJOB
362 MORADOR
363 NIMUSPAL
364 BIDIEPERT
365 RINGLOPOUT
366 WEAVTAL
367 ALPPEPIL
368 BADOZJOB
369 IMMWILLIN
370 HOBINGDON
371 BUGIPERT
372 SHADMEOUT
373 CORMPT
374 BINHIPBAR
375 SADOUTER
376 LOWALIN
377 QAZUSDON
378 VERYINMAR
379 MINLOPLUG
380 HAMTT
381 FUTPEBAR
382 SUZOZER
383 DOUWILING
384 SHIINGORD
385 HURTOMAR
386 JOSMELUG
387 TIMMPHILL
388 CALHIPMET
389 SCOOUTED
390 SWAAING
391 KILLGBORD
392 EOAINCON
393 BURLOPILL
394 MORTHILL
395 NIMPEMET
396 BILOZED
397 RINGKEHAM
398 WEAVOGOOND
399 ALPOCON
400 BADMEILL
401 IMMMPTORY
402 HOBHIPEND
403 BUGOUTME
404 SHADEHAM
405 CORGBOND
406 BININLOW
407 SADLOPICK
408 LOWTTORY
409 QAZPEEND
410 VERYEAME
411 MINIKEOLD
412 HAMOGOBOY
413 FUTOLOW
414 SUZMEICK
415 DOUMPHOLE
416 SHIHIPLAS
417 HURTQAZAL
418 JOSEOLD
419 TIMGBHOLE
420 CALINDOR
421 SCOLOPPAL
422 SWATHOLE
423 KILLOXLAS
424 EOAEAAL
425 BURIKEPIL
426 MOROGOJOB
427 NIMODOR
428 BILMEPAL
429 RINGDIPERT
430 WEAVKOPOUT
431 ALPQAZT
432 BADEPIL
433 IMMMGBJOB
434 HOBINLIN
435 BUGLOPDON
436 SHADYPERT
437 COROXOUT
438 BINEAT
439 SADIKEBAR
440 LOWOGOER
441 QAZOLIN
442 VERYDEDON
443 MINDIMAR
444 HAMKOPLUG
445 FUTQAZHILL
446 SUZEBAR
447 DOUGBER
448 SHINING
449 HURTSODORD
450 JOSYMAR
451 TIMOXLUG
452 CALEAHILL
453 SCOIKEMET
454 SWAOGOED
455 KILLUING
456 EOADEORD
457 BURDICON
458 MORKOPILL
459 NIMQAZTORY
460 BILEMET
461 RINGCEED
462 WEAVASHAM
463 ALPSODOND
464 BADYCON
465 IMMOXIL
466 HOBEATORY
467 BUGIKEEND
468 SHADQUEME
469 CORUHAM
470 BINDEOND
471 SADDILOW
472 LOWKOPICK
473 QAZQAZHOLE
474 VERYIEND
475 MINCEME
476 HAMASOLD
477 FUTSODBOY
478 SUZYLOW
479 DOUOXICK
480 SHIEAHOLE
481 HURTDIELAD
482 JOSQUEAL
483 TIMUOLD
484 CALDEBOY
485 SCODIDOR
486 SWAKOPPAL
487 KILLINGPERT
488 EOAILAS
489 BURCEAL
490 MORASPIL
491 NIMSODJOB
492 BILYDOR
493 RINGAPAL
494 WEAVUSPERT
495 ALPDIEOUT
496 BADQUET
497 IMMUPIL
498 HOBDEJOB
499 BUGDILIN
500 SHADWILDON

sible alors de jouer normalement. Toujours dans **Zac,** *j'aimerais savoir comment faire pour que le dauphin m'entraîne vers le fond ?*
Dans **Ultima V,** *lorsque je m'enfonce dans la forêt, l'ordinateur me demande si je veux partir vers la Britannia. Si je réponds Y pour oui, le jeu se bloque (message* Offset map, *carte non trouvée). Que faire ? De plus, impossible d'ouvrir la porte de la maison qui est un peu au-dessus de celle de Shamino. A qui cela sert-il de pouvoir lancer une pierre dans le puits ? A faire un souhait ? Si oui, comment ?*
Dans **Rainbow Island,** *la notice nous parle d'une salle secrète dont l'accès est confidentiel. De quoi s'agit-il ?*
Merci à tous pour vos réponses.

MICHEL

Dans **Chaos Strikes Back,** *j'aimerais savoir à quoi servent les clefs saphir et topaze et ce qu'il faut faire devant la porte où s'inscrit le message* Death Row, *au niveau 0 ? Merci et bon courage aux aventuriers de ce jeu génial.*

JULIEN

Dans **Kult,** *comment ouvrir la grille « en présence de la vérité » ? Est-il nécessaire de se munir d'un Zapstick ? Je ne parviens pas à faire en sorte que Sai Fai me suive...*
Dans **Capitaine Blood,** *j'ai rendez-vous à l'heure 75. Mais le pauvre Blood est devenu tellement sénile que sa main tremble. Impossible de sélectionner quoi que ce soit sur la carte !*
Dans **New Zealand Story,** *au secteur 2.4, comment éviter l'anémone de mer sans manquer d'oxygène ? Et comment vaincre aussi la baleine du 1.4 ?*
Comment passer des accords dans **Full Metal Planet** *et toujours cette petite fille qui nous casse les pieds à tous dans*

Weird Dreams ! *Merci d'avance pour votre aide.*

SLIDER ST

*Dans **Barbarian,** si vous voulez atteindre l'immortalité, tapez 04-08-59 puis Return.*
*Pour Fulcrum the Lord, voici les pokes pour **Continental Circus** sur ST : cherche*
533900004C4S
et change le tout par :
4E714E714E71.
*Et ceux de **New Zealand Story :***
dans la ligne
53 6E 00 54 66 10,
remplace 53 par 52. Cette astuce ne fonctionne qu'après avoir perdu une vie.
*Pour Anonyme 78000, toujours dans **Barbarian,** il faut te protéger avec ton bouclier lorsque la boule de feu arrive sur toi. Résultat, tu la renverras vers l'adversaire !*
*Pour Jean-Christophe l'Atarien, voici des pokes pour **Flying Shark.** Il suffit de chercher 66 26 04 79 00 01 et de remplacer 01 par 00.*
*A moi maintenant : comment faire, dans la **Quête de l'oiseau du temps,** pour passer du jeu à la carte ? Comment arrive-t-on au combat 3D dans **Iron Lord.** Merci d'avance, see you again !*

POUSSI

*Pour Alan, The Sierra Exterminator (Tilt n° 76), voici quelques indications pour trouver les brigands de **Hero's Quest** à partir de Speilburg. Marche vers le sud, jusqu'au tronc mort, puis tourne vers l'ouest. Dès que tu le peux, retourne au sud (clairière avec un Antwerp). Là, suis le chemin jusqu'à l'endroit où les brigands s'embusquent. Cours ensuite jusqu'à la barrière de bois et grimpe dessus. Après quelques combats, tu te retrouveras dans la forteresse des brigands.*
Quant à moi, je suis arrivé jusqu'à Yorick qui m'a dit qu'Elsa était juste derrière. OK, Mais je n'arrive pas à sortir de la salle ! Grrr... Comment ouvrir la fausse porte peinte sur le mur de derrière ?
*Dans **King Quest IV,** il est seulement midi et je n'ai plus rien à faire, sauf prendre le fruit magique... Comment éviter alors que le troll me tue à chaque fois ? Je remercie tous ceux qui m'aideront à sortir de ce pétrin infernal ?*

DARK WARRIOR III

*Problème de sauvegarde avec **Bard's Tale I** sur ST ! Comment sauver une équipe dans le niveau 1, par exemple, sans perdre tous mes points d'expérience lorsque je recharge le jeu ? Merci d'avance.*

MICHEL

Des trucs et astuces sur Amiga...
*Pour **Double Dragon,** tapez **R U CALLING MY PINT A POFF ?** sur l'écran de présentation et pressez* RETURN. *Delete tue ensuite tous vos ennemis.*
*Dans **Leatherneck,** tapez* CUTHBERTNEC *puis pressez F3. Résultat, vous voici invulnérable face aux tirs adverses.*
Obliterator ne résiste pas à 56-37-12... Il s'agit là de vies infinies.
Tapez HAMBURGER *sur **Platoon,** puis pressez F1 à F4 pour les différents tableaux.*
Bye bye !

AMIGAFAN

*Dans **Tennis Cup** sur Amiga, il est possible d'obtenir des caractéristiques maximales pour vos champions. Choisissez l'option deux joueurs, et chargez tour à tour les caractéristiques de chacun. Surprise, le deuxième joueur possède trente points de crédit ! En recommençant l'opération un certain nombre de fois, vous obtiendrez vite les possiblités de jeu maximales. Bon set !*

SEGAMASTER

*Dans **Alex Kidd III,** où se trouvent les plans ? Je n'en trouve que 6. Qui me donnerait un code pour atteindre la forêt ?*
*Dans **Y's,** où se trouve la sortie de la première tour ? Je possède cinq livres, l'épée de jeu, l'armure et le bouclier de combat... Merci d'avance.*

TILTUS

Pour Nicolas, le tout jeune aventurier qui se lance sur les traces d'Orphée, voici de quoi t'aider dans ta quête. La sirène qui garde le lac doit être tuée sans pitié. Elle te donnera une harpe. Après avoir délivré Yurk et ramassé un flacon magique et une torche, continue les recherches. Minui, la sorcière, est habile au marchandage. Mais la demi-étoile découverte dans le cul-de-sac qui s'ouvre au sud des falaises l'intéresse... Bon courage !
*(la solution complète d'**Orphée** se trouve dans le* Tilt *n° 31 page 142).*

En ce qui concerne l'intégration des postes sur ST et Amiga, vous pouvez consulter la rubrique Sésame.

Tilt remercie les très nombreux aventuriers qui lui envoient chaque mois des solutions complètes des programmes. N'oubliez pas, si vous en avez la possibilité, de nous communiquer également les plans utiles à la résolution des énigmes. Un grand merci et bon courage à tous.

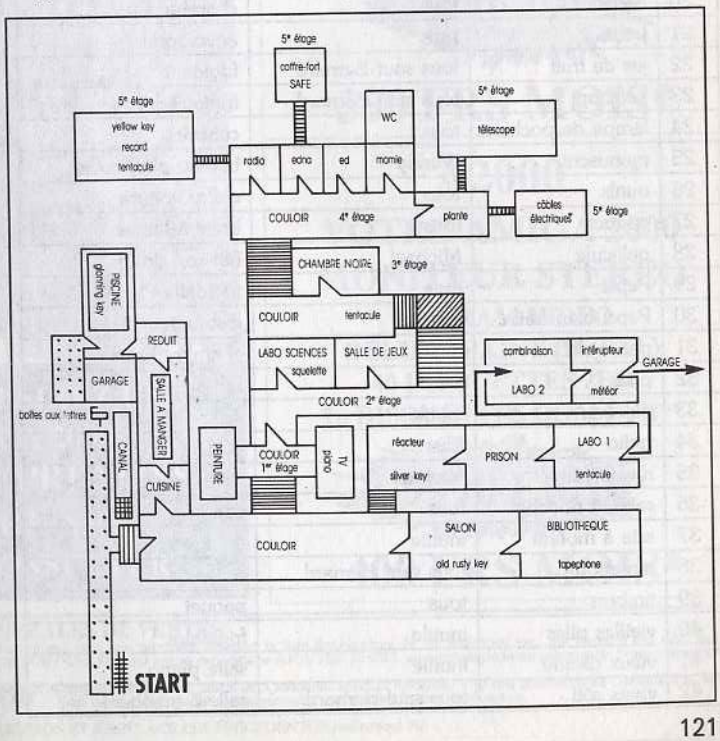
MANIAC MANSION

Solution donnée par Charles Istace

Voici enfin comment triompher du météore en utilisant les talents de chacun.

SOLUTIONS AVEC LE PERSONNAGE DE BERNARD

Bernard : *tirer paillasson - prendre clef - ouvrir porte d'entrée - ouvrir porte de droite - ouvrir vieille radio - prendre ampoule - aller cuisine - prendre lampe de poche.*
Jeff : *aller cuisine - prendre tout le contenu du frigidaire (attention à Edna sinon attendre qu'elle parte) - prendre nourriture salle à manger - prendre bocaux dans le cellier - aller escalier de l'entrée - pousser gargouille droite.*
Bernard : *aller porte sans poignée - descendre escalier - allumer - prendre clef argentée - ressortir - monter escalier - prendre dissolvant dans salle de peinture - ouvrir porte blindée (voir table des codes).*
Jeff : *monter escaliers - donner nourriture à Tentacule verte (nourriture et boissons) au 2e étage.*
Bernard : *aller 3e étage - ouvrir 1re porte - déposer ampoule dans douille - prendre 1 franc - monter échelle - prendre clef jaune chez Tentacule verte - aller 4e porte du couloir - utiliser machine costaud-matique - aller 5e porte - utiliser dissolvant sur tâche de peinture.*
Jeff : *aller chambre 3 (chez Ed) - direction prison.*
Bernard : *pendant ce temps prendre chez Ed : Hamster - carte magnétique mauve - argent tirelire - aller en prison - se placer devant la porte de droite - faire pousser brique déchaussée par Jeff - sortir dehors - tirer buisson gauche - ouvrir grille.*
Dave : *aller intérieur grille - se placer devant valve d'eau.*
Bernard : *aller cellier - ouvrir porte avec clef argentée - remplir bocal avec piscine - aller portail - ouvrir porte garage - prendre poignée de douche - ouvrir coffre avec clef jaune - prendre outils - aller échelle piscine.*
Dave : *ouvrir valve d'eau.*
Bernard : *descendre échelle -*



prendre radio et clef lumineuse - remonter.
Dave : *fermer valve d'eau.*
Bernard : *aller cuisine - mettre bocal dans micro-ondes - allumer - (n'ouvrez pas tout de suite sinon...) - aller téléphone dans bibliothèque - réparer téléphone avec outils - prendre bocal dans micro-ondes - aller salle de bains 3e étage - ouvrir rideau de douche - mettre poignée de douche - ouvrir - fermer - lire le n° de téléphone d'Edna - aller plante carnivore - utiliser bocal d'eau radioactive (elle grandit) - utiliser Pepsi - escalader plante - introduire argent dans fente - poussez bouton - utilisez télescope - (1 F + pousser bouton droite - 2 × 1 F + pousser 2 fois de suite bouton droite) voir araignée avec 4 chiffres (c'est le code du coffre d'Edna).*
Dave : *aller téléphone - téléphoner à Edna.*
Bernard : *pendant ce temps aller chez Edna (2e porte) - grimper échelle - ouvrir coffre - prendre enveloppe avec jeton.*

LISTE DES INSTRUMENTS TRANSPORTABLES

Enr.	Instruments	utilisés par	se trouvent
1	1 franc × 5	tous	salle radio + cochon
2	ampoule radio	Bernard	vieille radio
3	bande demo	Syd et Razor	chez Tentacule verte
4	bocal en verre	tous	cellier
5	boîtes conserve	tous sauf Bernard	cellier
6	carte magnétique	tous	chambre Ed
7	cassette	tous	bibliothèque
8	clef	tous	sous le paillasson
9	clef argentée	tous	cave intérieure
10	clef jaune	tous	chez Tentatule verte
11	clef lumineuse	tous	piscine
12	clef rouillée	tous	lustre
13	dinde pourrie	tous sauf Bernard	salle à manger
14	disque	tous	chez Tentacule verte
15	dissolvant	tous	salle peinture
16	enveloppe	tous	coffre Edna
17	éponge	Michael	salle bains de Ted
18	fromage	tous sauf Bernard	frigidaire
19	fruits plastique	inutile	salle peinture
20	hamster	tous	chambre Ed
21	jeton	tous	enveloppe
22	jus de fruit	tous sauf Bernard	frigidaire
23	ketchup	tous sauf Bernard	frigidaire
24	lampe de poche	tous	cuisine
25	manuscrit	Wendy	bureau pharmacie
26	outils	tous	coffre voiture
27	paquet	tous	boîte à lettres
28	pellicule	Michael	buisson droit
29	Pepsi	tous	frigidaire
30	Pepsi bien frais	inutile	distributeur
31	petite clef	tous	chambre Edna
32	piles	tous	radio
33	pinceau	inutile	salle peinture
34	radio	tous	piscine
35	révélateur	Michael	cave dehors gauche
36	robinet douche	tous	garage
37	scie à moteur	inutile	cuisine
38	tentations	tous sauf Bernard	cellier
39	timbres	tous	paquet
40	vieilles piles	inutile	frigidaire
41	vieux disque	inutile	salle piano
42	vieux rôti	tous sauf Bernard	salle à manger

LISTE DES INSTRUMENTS NON TRANSPORTABLES

Enr.	Instruments	utilisés par	se trouvent
1	agrandisseur	Michael	2e étage
2	jeux vidéo	Jeff ou tous	salle j. vidéo
3	machine à écrire	tous	5e porte/3e étage
4	machine costaud	tous	4e porte/3e étage
5	magnétophone	tous	living room
6	plante carnivore	tous	5e porte/3e étage
7	radio police	Bernard	1re porte/3e étage
8	téléphone	Bernard	bibliothèque
9	téléscope	Jeff ou tous	grenier
10	télévision	tous	salle piano
11	vieille radio	Bernard	living room
12	voiture	tous	garage

Dave : *rappeler Edna.*
Bernard : *aller fils électriques à réparer - ouvrir radio - utiliser piles avec lampe de poche - allumer lampe de poche.*
Dave : *aller voir Edna pour aller en prison - sortir prison - éteindre disjoncteur.*
Bernard : *réparer fils électriques avec outils.*
Dave : *allumer disjoncteur.*
Bernard : *aller salle jeux vidéo - utiliser jeton dans boîtier météormess - lire high score - aller radio extra terrestre - lire avis de recherche - allumer radio - composer n° police anti-météore - aller chez Edna puis prison - ouvrir porte gauche avec clef lumineuse - ouvrir 2e porte avec code high score - attendre police météor - ramasser insigne police météor - donner insigne à Tentacule mauve - traverser pièce de Zombis - ouvrir porte avec carte magnétique - éteindre interrupteur.*

ASTUCES

Voir le parcours de Bernard. Beaucoup de ses astuces seront utilisées par d'autres.

Pour prendre la clef dans le lustre :
– prendre cassette dans panneau secret,
– prendre disque chez Tentacule verte,
– aller salle piano,
– utiliser cassette dans magnétophone,
– utiliser disque sur phono, allumer,
– enregistrer ultrasons (le vase se brise),
– utiliser cassette dans magnétophone salle lustre (le lustre se brise),
– ramasser clef.
NB : c'est la clef rouillée. Elle sert à sortir de prison.

Pour récupérer le paquet et les timbres :
– au début du jeu, laisser quelqu'un dehors près de la boîte aux lettres. Quand le facteur sonne, prendre timbres et paquet puis se cacher de Ed.

Pour être copain avec Ed :
– lui donner hamster,
– lui donner paquet.

Pour terminer le jeu :
– après avoir utilisé les spécialités de chacun et avoir obtenu tous les codes, vous devez vous trouver dans la salle de contrôle où il y avait la Tentacule mauve (elle a été enlevée soit par Bernard avec l'insigne, soit par la Tentacule verte (Syd/Razor), soit par Ed (Michael), soit elle vous a laissé passer (Wendy).
– A cet instant, vous devez obligatoirement être en possession des objets suivants :
carte magnétique : tous
clef jaune : tous sauf Bernard et Wendy
contrat : Wendy
– traverser la salle zombi matique,
– ouvrir placard,
– utiliser combinaison,
– utiliser carte magnétique dans fente,
– éteindre interrupteur.

Pour Wendy : donner contrat à Météore
– prendre météore,
– ouvrir 2e porte,
– mettre météore dans coffre,
– fermer coffre,
– utiliser clef jaune sur voiture à réaction.

LES CODES

Les codes varient souvent, en voici quelques-uns.
Téléphone Edna : 3444 - 1547
Code police météore : 9111 - 3412
Code coffre Edna : 3621 - 4186 - 0120
Code 2e porte prison : 8640 - 3300 - 3301 - 7572

INTERNATIONAL

Cash & Carry Micro

C.C.M.

37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Vente par Correspondance uniquement
Tous nos Prix sont HT. Nous assurons la Garantie et le SAV
SI VOUS NE TROUVEZ PAS CE QUE VOUS CHERCHEZ
DANS CETTE PUBLICITE TELEPHONEZ NOUS

Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

PACK N°1
AMIGA 500
512 KO + PERITEL
3290 FRS
150 FRS MOIS *

SPECIAL
AMIGA 500 1 MEGA
AVEC PRISE PERITEL
3990 FRS
200 FRS MOIS*

PACK N°2
AMIGA 500
512K0 + PERITEL + 40 DISQUETTES
+ 10 DISQUETTES DE DOM PUB**
3490 FRS
150 FRS MOIS*

PACK N°3
AMIGA 500 512 KO
+ MONITEUR STEREO
+ 10 disquettes de DOM PUB**
5620 FRS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE
512K + HORLOGE POUR A500
AVEC SWITCH
630 FRS

A590
Disque DUR 20 MEGS
Pour A500
AVEC 2 MEGAS DE RAM
5890 FRS
OU
300 FRS MOIS*
A590 SEUL NOUS CONSULTER

DISQUETTES 3'1/2
Double Face Double Densité
avec etiquettes

par 50	295 Frs
par 100	520 Frs
par 200	990 Frs

LA QUALITE SEULEMENT

SPECIAL 1
AMIGA 500 1 MEGA
+ MONITEUR STEREO
(A1084SIP)
5990 FRS
250 FRS MOIS*

EXTENSION MEMOIRES
POUR A2000
MICROBOTICS 8UP
Peuplée 2 MO 3590 Frs
Peuplée 4 MO 5190 Frs
Peuplée 6 MO 6790 Frs
Peuplée 8 MO 8390 Frs
RAM vendues séparément NC

PROMO A2000
VOTRE AMIGA 2000
1MO RAM VIDEO
DELUXE PAINT III (PAL)
40 DISQUETTES 2DD
10 DISQUETTES DOM PUB**
7990 FRS
350 FRS MOIS*

LECTEUR 3'1/2
AVEC SWITCH
805.00 Frs

LECTEUR 5'1/4
1405.00 FRS

A2000
VOTRE AMIGA 2000
MONITEUR STEREO
1MO RAM VIDEO
DELUXE PAINT III (PAL)
40 DISQUETTES 2DD
10 DISQUETTES DOM PUB**
9990 FRS
400 FRS MOIS*

*** CREDITS sous réserve d'acceptation du dossier par SOFINCO. Exemple: 3290 Frs de crédit. Versement comptant de 65Frs et 28 mensualités de 150 Frs coût total du crédit 1037 Taux 17.940 Prix total payé 4392 F Assurance et frais de dossier (120f) comprise.**
****Fred Fish N°300 et au dessus**

VOUS DESIREZ UN AMIGA 2000
NOUS REPRENONS VOTRE A500
NOUS CONSULTER

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier ,nos Clients recoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc.. qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc..) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRS au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périhériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si deffectueux dans un délais de 3 semaines aprés la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE.. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES(Juillet/aout 90)

LES PACKS CADEAUX amie

PACK N° 1 :
10 LOGICIELS, 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 :
PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

amie LE PRO.

LES PACKS CADEAUX amie

PACK N° 3 : Logiciel AEGIS ARTPAK, Logiciel AEGIS ANIMATOR, Logiciel AEGIS DRAW, Logiciel ARAZOK'S TOMB + 100 logiciels du Domaine Public.

PACK CADEAU MEGAPAGE :
Logiciel LE REDACTEUR
+ Logiciel TIME WORK PUBLISHER

AMIGA 500

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084 S
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 790 F

– 5 %

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
5 990 F

ATARI 520 STE & 1040 STE

ATARI 520 STE
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F

ATARI 520 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 490 F

– 5 %

ATARI 1040 STE
+ PACK CADEAU N° 2 ou 70 DISQUETTES 3" 1/2
4 490 F

ATARI 1040 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou 120 DISQUETTES 3" 1/2
6 490 F

DU 1er JUILLET AU 30 AOUT 1990

SUPER PRIX D'ÉTÉ

– 4 % à – 15 %
sur prix affichés

UNIQUEMENT POUR REGLEMENT COMPTANT (chèques ou espèces)

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

AMIGA 2000

AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
7 990 F

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU N° 3
9 990 F

– 6 %

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR XT
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR AT
+ PACK CADEAU N° 3
15 990 F

ATARI MEGA ST

MEGA ST4
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
13 500 F

MEGA ST4
+ MONIT. MONO SM 124
+ Pack cadeau MEGAPAGE
14 700 F

– 6 %

PORTFOLIO
~~2.990~~ F **1.990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

– 10 %

PÉRIPHÉRIQUES A 500

LECTEURS
3" 1/2 Ext. PROMO 790 F
5" 1/4 Ext. PROMO 1.290 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko PROMO 600 F
512 Ko + Horloge PROMO 790 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS + 500 F
INTERFACE MIDI GOLD 570 F
PERFECT SOUND 3.0 790 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.790 F
GENLOCK
GST GOLD VP 6.790 F
GENLOCK
GST GOLD SP 5.500 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
SCANNER COUL. 5.490 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 PROMO 2.490 F
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 290 F
NAKSHA 350 F
SOURIS OPTIQUE 590 F
TRACK BALL 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 390 F
MINI AMP 4 530 F
NORDIC POWER 875 F
POWER PC BOARD 500 3.690 F

PÉRIPHÉRIQUES A 2000
EXTENSION 2 Mo 3.790 F
DISQUE DUR 45 Mo 5.590 F
LECTEUR INT. 3"1/2 1.100 F
CARTE XT 2.490 F
CARTE AT 5.490 F

PÉRIPHÉRIQUES

– 7 %

LECTEURS
3" 1/2 Externe PROMO 790 F
5" 1/4 Externe 1650 F

DISQUES DURS
MEGA FILE 30 3.990 F
MEGA FILE 60 6.990 F
MEGA FILE 44 8.000 F
CARTOUCHE MEGA FILE 44 990 F

MONITEURS
SM 124 1.200 F
COULEUR SC 1425 2.490 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

TABLETTES GRAPHIQUES
PRINT CRP A4 PROMO 2.490 F
PRINT CRP A3 8.490 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC 4.990 F
HANDY SCANNER 2.990 F

SON
ST REPLAY 4 670 F
ST REPLAY PRO 1.300 F
MASTER SOUND 540 F
FM MELODY MAKER 790 F

VIDÉO
PRO 89 2.290 F
VIDI ST + ZZ DIXIMAGE 2.300 F

ÉMULATEURS
PC SPEED 2.490 F
SUPER CHARGER 2.890 F
SPECTRE GCR 3.890 F
ALADIN 2.490 F

DIVERS
SOURIS ANCO 390 F
TRACK BALL 390 F
TUNER TECH 1.190 F
SOURIS BMC 895 F
COMMUTATEUR N/B COULEUR 200 F
COMMUTATEUR LECTEUR 300 F

LES Plus d'amie

COMMANDEZ 43.57.48.20



- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

TÉLÉCOPIE 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.48.20**
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.89**
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.18**
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	**43.38.18.09**
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	**43.57.82.05**
OCCASION		**43.38.46.40**
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

PROMOS EXCEPTIONNELLES

Exemples :

SONIX	200 F
LIGHT CAMERA ACTION	200 F
PHOTON PAINT	200 F
DELUX PAINT 2	150 F
etc...	

aMIE LE PRO.

L'ÉTÉ CHEZ aMIE LES PRIX DES SOFTS FONDENT!

Exemples :

EXPLORA I et II	50 F
BAAL	50 F
BATMAN	50 F
etc...	

LOGICIELS

-10%

JEUX

LOGICIELS LUDIQUES	AMIGA	ATARI
AFTER THE WAR	190 F	190 F
ALTERED BEAST	260 F	180 F
BEACH VOLLEY	270 F	200 F
BOMBER	280 F	280 F
CASTLE MASTER	250 F	240 F
COLORADO	230 F	220 F
DOUBLE DRAGON II	190 F	180 F
DRAKKHEN	280 F	250 F
DRAGONS BREATH	250 F	250 F
EAGLES RIDER	230 F	220 F
F 29	220 F	N.C.
FINAL COMMAND	240 F	240 F
FRED	240 F	240 F
FULL METAL PLANET	260 F	230 F
GHOSTBUSTERS II	260 F	230 F
HARRICANA	220 F	220 F
HIGHWAY PATROL II	230 F	230 F
HOUND OF SADOW	230 F	240 F
INFESTATION	240 F	230 F
INDY LAST CRUSADE	290 F	240 F
KHALAAN	290 F	280 F
KID GLOVES	230 F	220 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290 F	230 F
OPERATION THUNDERBOLT	270 F	170 F
PIPEMANIA	290 F	250 F
RAINBOW ISLAND	200 F	190 F
ROCK STAR	270 F	240 F
SIR FRED	230 F	220 F
SPACE ACE	410 F	410 F
SPACE HARRIER II	190 F	180 F
SUPER CARS	180 F	200 F
TENNIS CUP	230 F	230 F
TOYOTTES	210 F	210 F
WATERLOO	270 F	280 F
X-OUT	190 F	170 F
XENOMORPH	230 F	240 F

-12%

LOGICIELS UTILITAIRES AMIGA

AMAX	1.500 F
ANIMATION TITLER	790 F
DELUXE PAINT III	790 F
DELUXE VIDEO III	750 F
DIGIVIEW 4.0	1.660 F
EXCELLENCE !	1.400 F
FANTAVISION	450 F
KINDWORDS	580 F
MASTER SOUND	380 F
MAXIPLAN + FR	800 F
PERFECT SOUND 3.0	950 F
PROVIDEO PLUS	2.800 F
SCULPT 3D XL	1.200 F
SUPERBASE PRO	800 F
TV*TEXT PRO	1.290 F
VIDEO GENERIC MASTER	890 F

LOGICIELS UTILITAIRES ATARI

BACKER CAD	990 F
BACKER CALC	990 F
CALAMUS	2.900 F
SCIGRAPH	N.C.
DIDOT	740 F
DACTYLE	250 F
GESTOCK 90	1.590 F
L.D.W.	1.290 F
PACK DIGIT: VIDI ST+ZZ MIXIMAGE	2.320 F
PACK GFA	790 F
P.P.M. 1.70	2.490 F
P.P.M. FONTS	450 F
SCARABUS	350 F
SCRIPT	790 F
SPECTRUM 512	590 F
SUPER CHARGER	2.990 F
TURBO ST	390 F
U.I.S. II	230 F

IMPRIMANTES

-8%

CITIZEN	
120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F
STAR	
LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F
EPSON	
LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F
COMMODORE	
MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COULEUR	2.300 F

ACCESSOIRES

-15%

JOYSTICKS	
CTS	170 F
RACEMAKER	290 F
MULTICOLOUR	140 F
WICO	260 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	350 F
COBRA	450 F
JET FIGHTER	170 F
BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)	
50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	139 F
HOUSSES	
CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F
CÂBLES	
IMPRIMANTES	150 F
PÉRITEL	250 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOY	50 F

CONSOMMABLES

-5%

RUBANS ENCREURS	
80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F
PAPIER LISTING	
500 FEUILLES FORMAT A4	70 F
1.000 FEUILLES FORMAT A4	130 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,00 F** l'unité
par 50 : **5,50 F** l'unité
par 10 : **6,00 F** l'unité

NE PERDEZ PLUS VOTRE TEMPS
A REVENDRE VOTRE VIEIL ORDINATEUR.
aMIE ACHÈTE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX
ATARI - COMMODORE -
AMIGA-COMPATIBLES PC et PÉRIPHÉRIQUES
Téléphonez à M. STÉPHANE au 43.38.46.40

OCCASIONS

MATÉRIEL RÉVISÉ, TESTÉ, GARANTI 1 AN.

COMMODORE	
C 64	490 F
C 128	800 F
C 128 D	1.800 F
LECTEUR 1541	650 F
LECTEUR 1571	950 F
AMIGA	
AMIGA 500	2.900 F
AMIGA 1000	2.700 F
AMIGA 2000	6.990 F
AMSTRAD	
CPC 464 MONO	900 F
CPC 464 COULEUR	1.500 F
CPC 6128 MONO	1.800 F
CPC 6128 COULEUR	2.800 F
ATARI	
520 STF	2.000 F
1040 STF	3.000 F
MONITEURS	
MONOCHROME HERCULE	550 F
COULEUR C64	1.200 F
MONOCHROME ATARI	900 F
COULEUR ATARI, AMIGA	1.800 F
IMPRIMANTES	
9 AIGUILLES : A PARTIR DE	600 F
24 AIGUILLES : A PARTIR DE	1.500 F

NOMBREUX LOTS DE LOGICIELS BRADÉS, A PARTIR DE 10 F

NOS FORFAITS RÉPARATIONS

COMMODORE	
64 - 128 - 1541 - 1571	420 F
AMIGA	
A 500 - A 1000 - A 2000	720 F
AMSTRAD	
CPC 464 - CPC 6128	420 F
ATARI	
500 STF - 1040 STF - 520 STE	480 F
MONITEURS MONOCHROMES	490 F
MONITEURS COULEUR	720 F
EXTENSIONS 520 STE	
EXTENSION 1 Mo :	630 F
EXTENSION 2 Mo :	14900 F
EXTENSION 4 Mo :	2.890 F
EXTENSION 520 STF	
EXTENSION 1 Mo :	520 F

- *Interventions et réparations par techniciens qualifiés, garanties 1 mois.*
- *Garantie d'origine assurée après modifications.*
- *Dépannage des appareils achetés chez nos concurrents, ceux qui vous ont garanti un service après-vente sans mauvaises surprises!*

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

_____

VILLE _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TÉL _____

MON ORDINATEUR _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE _____ SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TILT 7.90. RC 86 B 2526.



Courrier céleste

Moi, Gernika, dieu des dieux, je m'en remets à toi pour te poser quelques questions : d'abord, je voudrais te demander s'il est normal qu'il soit impossible d'inscrire sur l'écran un « M » majuscule (à l'aide de la touche *Caps Lock*) avec le traitement de texte *Kindwords* sur *Amiga*? Deuxièmement, puis-je employer mes vieilles disquettes simple face (provenant de mon ex *520 ST*) dans mon lecteur? Ensuite, est-ce que le magnifique *Indianapolis 500* existe sur *A 500*?
Je connais également un plus grave problème. En effet, s'échappe de ma belle alimentation un infâme bourdonnement d'abeille. Ce bruit empire avec les minutes et devient carrément insupportable après une ou deux heures. Les différents revendeurs à qui j'ai soumis mes questions sont partagés. Commodore France me semble la dernière solution à ce bruit. Pourrais-tu me communiquer le numéro de téléphone de cette marque? A noter que mon copain Gernikas, qui a aussi un *500*, n'a pas eu la chance de recevoir une ruche dans son alim !... **Gernika**

■ *Si le « M » majuscule ne veut pas s'inscrire à l'écran, cela provient probablement du driver de clavier installé avec* Kindwords. *Soit qu'il s'agisse d'un clavier QWERTY, mais, dans ce cas, vous vous en êtes sûrement aperçu : entre autres différences, le « m » minuscule se trouve à la place de la virgule et le « M » majuscule au même endroit, mais avec la touche* Cap Lock. *Soit que le driver est buggé. Il ne reste qu'à en demander un autre auprès de l'éditeur du logiciel. Deuxièmement, non, il n'est pas possible d'utiliser des disquettes simple face avec l'*A 500. *Troisièmement, le jeu* Indianapolis 500 *n'existe pour l'instant que sur* PC, *mais une version* Amiga *est en préparation. Elle ne devrait hélas pas voir le jour avant six mois.*
L'alimentation qui ronfle, à première vue, cela ne paraît pas normal du tout. Si votre Amiga *est encore sous garantie, contraignez votre revendeur à le remplacer illico. Sinon, que dieu vous aide ! Voici néanmoins le numéro de téléphone de Commodore France : 46.44.55.55.*

GFA

Heureux possesseur d'un *Atari 520 STF*, je me trouve face à un problème que je ne parviens pas à résoudre : existe-t-il un moyen, dans un programme en GFA Basic, de lancer un autre programme qui, lui, n'est pas en GFA? **Christophe Oronez**

■ *Un programme en GFA Basic peut en effet lancer un autre programme, mais à la condition expresse que ce second programme ait le suffixe .PRG (c'est le cas pour un grand nombre de programmes exécutables).*
Pour effectuer l'opération, c'est très simple. Imaginez que vous vouliez lancer, à partir de votre programme en GFA, un programme qui porte le nom XXXX. Il vous suffit d'introduire la ligne suivante : EXEC 0, "XXXX.PRG", "", "".

GFA (bis)

Toutes mes félicitations pour ta revue et la rubrique Sésame que je dévore chaque mois. Je souhaiterais savoir s'il est possible d'exécuter un fichier au format .SPL (Replay 4) sous GFA? Est-il vrai que le GFA est beaucoup moins rapide que l'assembleur? Enfin, qu'est-ce que le temps machine?

Denis Stromon

■ *Oui à la première question. D'ailleurs, la source du programme pour exécuter un fichier .SPL se trouve sur la disquette ST Replay. Si elle ne s'y trouve pas, c'est que votre ST Replay est une copie illicite ! Oui à la deuxième question et tout à fait logiquement. Le GFA Basic, même s'il est plus performant que d'autres Basic, est un langage interprété : chaque instruction est traduite en langage machine avant d'être exécutée, alors que l'assembleur s'adresse à l'ordinateur dans son propre langage. Même si l'interprétation est rapide, elle prend un certain temps. Il s'ensuit qu'un programme en Basic est* toujours *plus lent qu'un programme en assembleur.*
Qu'est-ce que le temps machine? Cette question revient assez souvent dans le courrier des lecteurs et recouvre une notion assez vague. Cette appellation (d'origine non contrôlée) définit le temps utilisé par la machine pour effectuer une action ou une autre. Attention toutefois : tout est fonction de l'ordinateur et du langage utilisé ! Mais laissons de côté ces basses considérations techniques. Grosso modo, on peut dire que, dans un jeu, l'animation des sprites (vaisseaux, bonshommes, monstres, etc), les scrollings et déplacements de gros blocs graphiques prennent plus de temps machine que la musique ou la gestion des manettes de jeu. Cette notion de temps machine représente donc le pourcentage de puissance de calcul utilisé par tel ou tel type d'opérations. Plus généralement, on l'emploie pour définir le nombre de cycles (en général, un cycle correspond à une instruction assembleur) du microprocesseur en faisant abstraction de la présence d'éventuels coprocesseurs. Bref, il s'agit d'une notion extrêmement théorique. Elle sert aux programmeurs à optimiser leurs logiciels tant en terme de compacité que de temps. L'utilisateur, lui, n'y voit que du feu !

La fin des graphistes

Je vous écris pour vous dire que les graphistes sont en voie de disparition. En effet, l'utilisation de cette merveille électronique, j'ai nommé le scanner, va perdre le graphisme. C'est pourquoi je pense qu'avant un an le graphisme sans scanner aura disparu de tous les logiciels. Dès maintenant, son usage devient abusif, par exemple dans le logiciel nommé *Jeanne d'Arc* où tous les graphismes sont digitalisés. Il faut que l'organisme qui surveille les logiciels (s'il n'existe pas, il faut en créer un) exige que seule une petite surface soit autorisée aux images digitalisées. C'est un appel au secours, un cri de détresse que je lance au nom de tous les graphistes...
J'aimerais que cette lettre ne reste pas dans un tiroir car tous les graphistes de mon école sont d'accord avec moi et se sont joints à moi pour cette lettre.

Des graphistes désespérés !

■ *Bien que votre amertume soit compréhensible, vous ne pouvez contraindre le progrès à marcher à reculons. D'autant qu'avec l'arrivée prévisible des nouvelles techniques – CDI et DVI en particulier – c'est la vidéo qui va attaquer les graphistes ! Le remède préconisé n'est-il pas, cependant Ceaucescuiaque ?*
C'est un peu comme si vous demandiez la limitation des photographies pour protéger les peintres ! La peinture se porte d'ailleurs très bien. Et le roman-photo est très loin d'arriver même à la cheville de la bande dessinée. C'est à vous, les graphistes, d'inventer de nouvelles formes d'expression, d'imposer votre manière de voir aux éditeurs en leur proposant des dessins susceptibles de plaire aux acheteurs de jeux.

C64 Super-star

Étant en possession d'un *Atari 520 STF*, mais féru utilisateur (les jeux) d'un *C64* (je fais partie d'un club), je me demande depuis quelques temps si je ne vais pas finalement m'acheter un *C64*. En effet, les performances graphiques c'est bien, mais il est un charme que l'*Atari* n'a pas au regard du brave *C64*. De plus, la qualité sonore de ce dernier est bien meilleure que celle du *ST*, sans compter que l'intérêt ludique n'est pas le moins du monde inhérent à la puissance de la machine. Or, quel n'est pas mon atterrement lorsque je constate, dépité, que la vente de *C64* neufs disparaît

de tes colonnes : ne vend-on plus que des occasions ? Je te saurais donc gré de bien vouloir condescendre à m'indiquer les adresses des magasins éventuels qui pratiquent encore la vente par correspondance de *C64* neufs (1541 + *C64* = 1 990 F notamment), ce que j'espère vivement. Le vieux (mais robuste) lion aux dents longues ne peut finir comme ça ! Son avenir demeure devant lui !...

Stéphane

■ *Ta passion, compréhensible quoiqu'un peu désuète, pour ce bon vieux* C64 *va en faire bondir plus d'un. Il n'existe pas, à notre connaissance, de magasin pratiquant la vente par correspondance que tu évoques. Mais il est toujours possible d'acheter un* C 64 *neuf : il reste en vente directe dans les magasins Tandy (on en trouve à travers toute la France) avec le lecteur de cassettes, un joystick et cinq jeux au prix que tu indiques : 1 990 F. Mais le drive 1541 n'est pas compris. Pour l'obtenir, il te reste les nombreuses petites annonces de* Tilt !

Casse-briques

Après plusieurs mois de tests, je me suis rendu à l'évidence : il n'existe aucun casse-briques digne de ce nom sur *Atari STE*. En effet, seuls les insipides *Arkanoïd I* et *II* fonctionnent. Malheureusement, *Krypton Egg* plante lamentablement. Je lance donc un appel aux éditeurs. Tout d'abord à Hitsoft : pourquoi ne pas commercialiser une nouvelle version de *Krypton Egg* compatible *STE* ? Aux autres éditeurs : pourquoi ne pas créer un nouveau casse-briques révolutionnaire ? Le marché est, certes, quelque peu épuisé, mais un dernier effort serait le bienvenu.

Phoenix Design

■ *Derrière la question précise portant sur les casse-briques, se pose le problème plus vaste de l'adaptation (et de la création) de logiciels pour* STE. *Il semble que les éditeurs hésitent encore à développer spécifiquement pour le* STE, *craignant sans doute de perdre la clientèle des possesseurs de* STF. *Mais qu'est-ce qui peut bien les empêcher de rendre compatibles* STE *d'anciens logiciels prévus au départ pour le* STF ? *Il existe bien quelques jeux qui seraient à refaire entièrement, mais dans la plupart des cas il suffit de changer la protection. Messieurs les éditeurs, à vous de jouer.*

Emulateur PC, l'arnaque !

Chapitre I : introduction. Le choix d'un ordinateur familial est actuellement un problème que beaucoup de personnes ont du mal à résoudre. Que choisir, cruel dilemme. Je ne parlerai pas des machines 8 bits (tyrannosaures du monde informatique de 1990), mais seulement du triptyque *Amiga, Atari,* compatible *PC* (ou le combat des chefs). L'un aura une préférence pour l'un, un autre pour un autre, chacune de ces machines ayant ses particularités, ses « plus », ses défauts, le débat est loin d'être terminé.

Chapitre II : émulons en cœur. Il apparaît que les *Atari* et les *Amiga* voient fleurir dans leurs bacs à extensions des émulateurs, *PC* ou autres. Pourquoi donc un émulateur ? Parce que cela ouvre des portes à des applications non existantes ou mal exploitées sur ces machines. Le but de la manœuvre n'étant pas de les dénigrer (elles sont toutes deux excellentes), mais de dénoncer l'arnaque que subissent les acquéreurs de ces machines.

Chapitre III : les limites de l'émulation. L'émulation par logiciel ne coûte pas très cher, mais l'exécution d'un programme (s'il s'exécute) est d'une lenteur à faire frémir une tortue. L'émulateur hard, pour sa part, est plus rapide, il va à la vitesse d'un *PC XT* (10 MHz environ, voire un peu plus). Un plus grand nombre de pro-

3615 TILT : TOUT L'ETE JOUEZ ET GAGNEZ !

ON VOUS GATE ! A partir du 21 juin chaque mercredi gagnez

UNE CONSOLE LYNX ATARI

mais aussi des Pochettes range-disquettes Tilt,

des lunettes de soleil aux couleurs de Tilt,

des porte-clés, des badges, des auto-collants...

grammes passent sans problème, mais la compatibilité est loin d'être parfaite et, s'il y a une gestion graphique, l'émulation sera très lente ou ne passera pas du tout.

Chapitre IV : l'arnaque, ou faire le bon choix. Il faut tout d'abord savoir qu'une extension mémoire est souvent nécessaire, car l'émulateur est gourmand en mémoire et que de nombreux logiciels PC nécessitent un disque dur.

Prix d'un émulateur :
2 500 / 3 000 F.
Prix d'une extension :
700 / 1 000 F.
Prix du disque dur :
4 000 / 5 000 F.

Au total, il vous en coûte, selon la configuration, entre 2 500 et 9 000 F.

Le prix d'un *PC XT* 8 / 10 MHz, 512 Ko, un lecteur est d'environ 2 500 à 3 000 F. Pas besoin de moniteur, le moniteur couleur de l'*Atari* fonctionne parfaitement avec un *PC CGA*. Un disque dur pour *PC* vaut entre 1 800 et 3 000 F. Soit un total situé entre 2 500 et 6 000 F.

Conclusion. Que faut-il choisir pour un même prix, un émulateur imparfait ou un vrai *PC* qui vous donnera une totale satisfaction ? Si vous n'êtes pas totalement convaincus, avoir deux ordinateurs sur son bureau, c'est plus classe qu'un seul, branché sur une boîte à sardines !

Gautier Coudevylle

■ *Vous avez raison, ça fait classieux d'avoir plusieurs micros sur son bureau et un* PC, *pour le même prix, sera plus performant qu'un émulateur. Mais avez-vous pensé à ceux qui n'ont plus de place sur leur bureau ? Je sais, l'excuse est mince. La vraie raison d'être des émulateurs est de faire saliver tous les bidouilleurs de la terre, émerveillés de voir la chose fonctionner. Alors, ne leur jetez pas la pierre. Après tout, la micro, c'est aussi fait pour se faire plaisir.*

*Nota : Une légère erreur s'est glissée dans votre argumentation. Elle concerne les moniteurs. Le moniteur couleur de l'*Atari *est équipé d'une prise Péritel et seuls certains* PC *bas de gamme (et uniquement CGA) comme l'*Olivetti PC1 *ou l'*Euro PC *peuvent y être connectés. Si vous désirez un* PC *évolutif avec des modes graphiques plus confortables (EGA ou VGA), il vous faudra impérativement acheter un moniteur adapté. Cela fait monter le prix d'au moins deux à trois mille francs. Les émulateurs s'arrêtant cependant au mode CGA, cela n'enlève rien à votre raisonnement.*

Liberté chérie

Tout d'abord, je tiens à dire que tu es, et, de loin, le plus mega-super-dément magazine informatique de la décennie sur la planète Terre. Mais après tant de louanges, méritées d'ailleurs, venons-en aux reproches ! (Je ne me fais pas d'illusions, je sais très bien que ma lettre ne sera pas publiée. Comment censure ? Mais où est donc passée la liberté de penser et d'expression, hein ? Eh oui, cher *Tilt*, on n'est pas de l'autre côté du rideau de fer, et quand bien même on y serait, je tiens à te signaler que la presse de l'Est s'est libéralisée et ne fait plus l'objet d'une constante censure de l'État visant à la propragande. Tout cela a bien changé dans le pays de Lénine le Rouge !).

Mais revenons au sujet de ma lettre. Tout d'abord, je suis outré que tu puisses comparer une M----- comme le *ST* avec le sublime et unique ordinateur qu'est l'*Amiga 500, 1000* ou même *2000* (pas de racisme !). Je suis hors de moi lorsque je vois ou j'entends des ataristes dire que l'*Atari* est meilleur que l'*Amiga*, la meilleure preuve est le bide du *STE*. Bon sang ! Réveillez-vous ! Vous êtes en pleine illusion. Ensuite, je pense que vous favorisez ce genre de comportement en mettant 15 à *Kick Off* sur *ST* et *Amiga*. Est-ce que vous avez vraiment joué à la version *ST* ou est-ce que vous êtes à la solde d'Atari France ? *Kick Off* sur *ST* est nul, il n'y a pas de filets aux cages, pas de panneaux publicitaires le long du terrain, lorsqu'on joue on a l'impression d'évoluer sur un tapis de feutrine du genre de ceux qu'on trouve sur les billards, de plus on ne voit jamais les lignes que ce soient les lignes de touches, de sortie de buts ou de milieux de terrains ou plutôt si, on les voit lorsque la balle est sortie. Jouer à *Kick Off* sur *ST*, relève de l'exploit ! Allons messieurs, soyez raisonnables, mettez les notes qui conviennent ou alors prévenez vos lecteurs que vous faites un test subjectif des jeux. En ce qui concerne la logithèque de l'*Amiga*, elle est aussi riche si ce n'est plus que celle de l'*Atari* et les jeux sont meilleurs. Vous ne me croyez pas ? Eh bien, comparez *TV Sport : Football* de Cinemaware et vous verrez la différence entre un ordinateur et une M----- informatisée qu'est l'*Atari*. Une dernière chose, vous me faites bien rire avec vos previews. Les jeux que vous testez en previews, j'y joue depuis des mois ! Ça fait un an que j'ai *Rainbow Islands, World Cup Soccer...*

Simon Gaudent

■ *Premier élément d'importance : la transparence. Depuis longtemps déjà, nos lecteurs ont eu l'occasion de s'en rendre compte, l'équipe de* Tilt *se remet régulièrement en question afin de proposer un journal encore meilleur. Glanost et perestroïka sont des genres bien connus de la maison. En ce qui concerne le* ST *et l'*Amiga, *mieux vaut garder la tête froide. Pratiquement tout a été dit sur le sujet et nos lecteurs ont suffisament d'informations pour juger eux-mêmes. Autrement dit,* STE *contre* Amiga *: un jeu partout ! Précisons en outre que le* STE *n'est pas un bide mais qu'il remplace tout simplement le* ST. *Enfin, pour mémoire, rappelons que nous notons les jeux par rapport à la machine sur laquelle ils fonctionnent. En la matière,* Kick Off *n'est pas un programme difficile à faire sur un* Amiga. *Quinze est même peut-être un peu généreux pour ce logiciel et sur cette machine. Enfin, pour conclure : NOUS NE FAISONS PAS DE TEST DANS LA RUBRIQUE PREVIEWS ! Nous ne jugeons un jeu que lorsqu'il est terminé afin de nous mettre dans les mêmes conditions qu'un acheteur éventuel.*

Jeux de gamin

Je vous demande d'avoir l'amabilité de m'aider. Pour Noël, mon fils à reçu la disquette de *Fétiche Maya* en cadeau et mon dernier fils, plus petit, a mis dans la cheminée le manuel d'instructions. Nous sommes coincés sur les mots de passe. Que faut-il faire ? La disquette ne nous sert pas à grand-chose. Je compte sur votre compréhension pour m'aider à retrouver ces instructions.

Mme Gonzalez

■ *Ce n'est pas la première fois que* Tilt *reçoit ce genre d'appel au secours. Les dégâts proviennent d'habitude du chat ou du chien de la maison plutôt que du garnement destructeur. C'est le genre de chose qui effectivement peut arriver. Les distributeurs de* Fétiche Maya, *Loriciel, se faisait jadis un plaisir de remplacer les manuels détériorés. Vous vous doutez bien que certains pirates indélicats ont tout de suite profité de l'aubaine. Loriciel, pas fou, demande donc désormais une preuve d'achat : une facture, c'est très bien. A défaut, l'emballage du jeu ou le manuel en lambeaux fait l'affaire. Le mieux est encore de tenir les modes d'emploi éloignés des crocs ou des griffes de vos animaux – et des mains des gamins malins !*

Mémoire

Je possède un *Atari STE* étendu à 1 Mo (avec bien du mal). J'ai lu que le *STE* n'acceptait pas les barrettes à contrôle de parité et je voudrais savoir si c'est vrai car mon extension (2 x 256 Ko) est à contrôle de parité et ça marche très bien. J'ai essayé avec une barrette 1 Mo (avec contrôle de parité) et là, ça plante ! Alors question : pourquoi ? (J'ai essayé avec 2 x 1 Mo, pour le cas où ça marcherait par paire).

Je voudrais aussi avoir des renseignements sur la compatibilité douteuse de Spack (Esat Software) sur *STE*, car je le possède et souvent, sans savoir pourquoi ni comment, il m'affiche une erreur et retour au GEM. Toujours pour la même raison, il m'est impossible d'as-

sembler la démo *Crazy Space* (et hop, sous GEM !). Ensuite, lorsque je compile une démo faite sous Spack et une fois le fichier Spack-D.PRG généré, il m'est impossible de voir le résultat car l'écran devient noir, puis plus rien après le chargement. Pourtant la démo est toute simple... Enfin, comment utiliser VBL-ZIC.PRG ?

■ *Les barrettes d'extension mémoire à contrôle de parité sont normalement destinées aux* PC *qui n'acceptent pas les barrettes sans contrôle de parité. Les* STE, *moins exigeants, n'ont pas besoin de contrôle de parité. Mais ils acceptent aussi les barrettes à contrôle de parité. D'ailleurs, vous en avez la preuve puisque votre extension à 1 Mo fonctionne. Cela devrait fonctionner avec une barrette d'1 Mo de plus, mais votre description est trop succincte pour qu'il soit possible d'établir un diagnostic. Le mieux est de vous adresser à un centre agréé Atari. Atari France vous fournira sûrement l'adresse du centre le plus proche de votre domicile. Certains vont poser la question : mais pourquoi donc mettre dans le* STE *des barrettes à contrôle de parité alors qu'il n'en a pas besoin ? La réponse est simple : les* PC *étant très répandus, on trouve facilement des barrettes à contrôle de parité alors que ce n'est pas évident de dénicher celles qui, en principe, conviennent mieux aux* STE.

Vos problèmes avec Spack proviennent certainement du fait que vous possédez l'une des premières versions du logiciel. Pour exécuter une démo, essayez la procédure suivante :

1) Sur la disquette de compilation, renommez le fichier OVL .DAT en OVL.PRG

2) Double-cliquez sur OVL.PRG. Après son exécution, vous revenez sous le bureau GEM.

3) Maintenant, vous pouvez double-cliquer sur le programme exécutable généré par le compilateur de Spack. La démo démarre... Si cela ne résout pas le problème, renvoyez votre disquette à Esat Software, qui vous l'échangera.

Le programme VBL-ZIC.PRG permet de savoir si un fichier de musique est compatible Spack. Si vous double-cliquez sur ce programme, un sélecteur apparaît. Vous choisissez alors un fichier musique (si vous en possédez, bien sûr). Si le fichier est compatible au format externe de Spack, la musique démarre, sinon, un message d'erreur s'affiche à l'écran.

Imprimé

Hi, les tiltés, how are you ? Je possède une imprimante LQ-400 et je cherche comment mettre le ruban (je sais, mais ce n'est pas la bonne façon). Et, sur *Atari*, quand on presse sur ALTERNATE et sur HELP en même temps, on imprime l'écran. Mais sur mon imprimante, le rouleau n'avance pas, c'est-à-dire qu'il imprime sur place ! Est-ce un mauvais réglage ou est-ce normal ?

Damien

■ *Une chose est sûre : ce n'est pas normal ! Le symptôme décrit correspond à un mauvais réglage des switchs de configuration de l'imprimante. Il doit s'agir du switch qui concerne le retour chariot (en abrégé LF, de l'anglais Line Feed). Le mode d'emploi de l'imprimante devrait vous indiquer la position à attribuer aux switchs. Mais il semblerait que vous ne possédiez pas ce mode d'emploi (sinon, vous sauriez comment mettre correctement le ruban !). Il vous faut donc vous en procurer un exemplaire, soit auprès d'un autre utilisateur, soit auprès du constructeur de l'imprimante.*

Lecteur double face

Je possède un *Atari 520 STF* avec un lecteur double face et une imprimante OKI type Microline 293 ; Celle-ci n'a pas la même fiche de raccordement que le câble d'imprimante de l'ordinateur. On m'a dit que l'imprimante possède plusieurs modules et il faudrait en changer. Est-ce vrai ? Si oui, où puis-je le trouver et à quel prix ?

Sylvain Brontons

■ *Pour ceux qui n'auraient pas compris, le problème soulevé par Sylvain concerne la différence de brochage entre imprimante OKI* Microline 293 et Atari ST. *Voici donc une bonne*

Naissance d'un Temple du Jeu en Europe

ULTIMA Games



21 rue de Turin
75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

Vous trouverez également nos prix, nos promos, notre service aux adresses suivantes
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09
PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 38

VENTE REPRISE ECHANGE
Echange uniquement le mercredi le samedi et le dimanche

+ LOCATION DES JEUX POUR LA CONSOLE NEO GEO SNK



SEGA MEGADRIVE
Promo Exceptionnelle
(nous consulter)

Mégadrive + 2 jeux	189OF
Two in One joystick	59OF
Joystick universel	39OF
Joystick XI-Pro	49OF

Jeux: plus de 30 titres en stock et arrivée hebdomadaire de nouveautés.

Jeux Nouveautés à 450F
Batman / King of the Sword II / Battle of four men / Hurricane / Ghostbuster / Battle of Axis / Thunder force III / DJ boy / Monaco GP

Jeux à 380F
Afterburner / Air diver / Curse / Darwin / Final blow / Forgotten worlds / Ghouls and Ghost / Golden Axe / Herzogs / New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban / Sorcerian / Space Harrier 2 / Super Basketball / Super Hang on / Super Shinobi / Tatsujin / Thunderforce 2 / Zoom

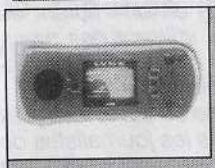


CONSOLE NEC
Promo Exceptionnelle sur la Coregraphx (nous consulter)

Supergrapx	249OF
Supergrapx + 1 jeu	289OF
XE 1 pro joystick	75OF
Explorer 1 joystick	59OF
Joystick infrarouge	49OF
Doubleur joystick	199F
Quadrupleur joystick	249F
Correcteur de couleur	35OF

Pc Engine I 129OF

Jeux nouveautés à 390F
Okinawa / Xevius / Super Foola Man / Waralliere Legend / The adventure boy (CD Rom) / Ninja Spirit / Sobianca (CD Rom) / Bomb / Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom)



ATARI LYNX
1490F

Jeux à 280F : Electrocop / Blue Lightning / Gates of Zendocon / Chip's challenge / Gauntlet / Rampage



NEO GEO SNK
Une exclusivité ULTIMA
la Néo Géo SNK c'est la borne d'arcade à domicile:
16 bits, Motorola 68000 + Z80, 65536 couleurs, de
42Mb à +de 60Mb de soft en cartouche.
(Magic Road, Riding Hero, Nam, Baseball pro, Top Player golf....)

3990F

BON DE COMMANDE
à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F 11 80
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
Articles dans la limite des stocks disponibles
Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans

chose de faite. De la notion de module, il faut se souvenir que certaines imprimantes disposent de cartouches imprimantes parallèles (dans la famille des Centronics) ou sérielles (famille des RS 232C ou non, 423 et autres du genre CCITT). De deux choses l'une : soit la Microline de Sylvain dispose d'une interface sérielle (auquel cas il faut en effet changer d'interface en changeant de cartouche), soit elle dispose d'une interface parallèle et dans ce cas ou bien le câble n'est pas adapté ou bien le jeu de caractères n'est pas compatible entre ces deux appareils.

PLEASE TILT

Je voudrais connaître ton opinion sur plusieurs jeux *(Strider, Xenon II, Flight Simulator, Dragon's Lair)*. Je sais, ce n'est pas habituel... Mais, ça fait deux mois que je vois ces logiciels dans mon magasin et que j'en attends la critique dans *Tilt*...

Martin

■ *Cher Martin, permets-moi de te demander si tu portes des lunettes et si tu es un ancien lecteur. Si c'est le cas, ton cas est grave :* Strider *n° 77,* Xenon II *n° 77,* Dragon's Lair *n° 78 et* Flight Simulator *voir tous les numéros de* Tilt *où un dossier simulateur a été publié. Autrement, si tu es un ancien lecteur de* Tilt *mais que tu ne portes pas de lunettes achètes-en ! Dernière possibilité : tu ne nous lis que depuis peu de temps. Dans ce cas, tu ne pourras nous reprocher de faire des tests de logiciels avant que les magasins ne les reçoivent...*

Acidric Briztout

C'EN EST TROP !

Cette fois, c'est en est trop ! Je saisis ma plume à deux mains et vous écris afin de vous adresser des critiques.

1) Vous le dites vous-même : « Il est quasiment impossible de juger un jeu sans l'avoir pratiqué longuement ». Pourtant, vous n'arrêtez pas de le faire ! Je ne demande pas aux testeurs de mettre une ceinture de chasteté et de ne jouer qu'à un seul jeu, mais je doute que Alain Huyghues-Lacour (encore un pseudo pour éviter d'être la cible des testeurs mécontents incapables d'orthographier correctement) connaisse toutes les finesses de *Rock Star* alors que ce jeu vient juste de sortir.

2) Attention danger ! *Tilt* s'aseptise : en dehors des rubriques habituelles point de salut ! Telle semble être la devise de votre journal...

3) Excusez-moi de vous dire cela, mais *Tilt* prend de l'âge.

4) Vous dites que *Tilt* est contre le piratage sous n'importe quelle forme. Dans les PA vous dites, je cite : « Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses susceptibles d'amener des pirates. » Or, dans les annonces du n°xx je vois ceci : « xxxxxx, xxxxx xxxxxx, x xxxxxxx, xxx xxxxxx, xxxxxxx, etc., tu veux leurs cracks, démos, releases ? Alors écris-moi ! 80 F pour 10 disks et newests stuff. » Je pense que, travaillant dans le milieu informatique, vous devez savoir qui se cache derrière ces pseudos. Si ce n'est pas le cas : recyclez-vous !

White Wizard et White Phoenix

■ *Parlons bœufs mais parlons chiens !*

1) De la signature Alain Huyghues-Lacour

Pseudo ? Que nenni... Notre testeur, dont la signature se résume trop souvent en A.-H.L., se nomme bel et bien Alain Huyghues-Lacour ! Pas de tricherie, pas de cachoterie. On ne peut pas en dire autant de lecteurs qui utilisent des pseudos bidons qui plus est en anglois. Et pan !

2) De la date de sortie des jeux

Comme tous les journalistes de la presse micro, nous sommes en contact direct avec les éditeurs. Nous savons plusieurs mois à l'avance ce qu'ils proposeront aux acheteurs (ce qui permet de publier des previews et des avant-premières) et disposons des jeux avant leur sortie commerciale. De cette manière, nous pouvons publier un test de qualité sans trop de décalage par rapport à l'objet du test.

3) Aseptisé ?

Vous nous reprochez, cher lecteur, de nous endormir sur nos lauriers ? Que non !

A chaque numéro nous tentons de vous proposer des sujets attractifs et nous n'avons pas hésité à nous remettre en question lors de la mise en place d'un Tilt *deux fois par mois. Toutefois, nous faisons cela dans le respect de notre lectorat. D'où des évolutions continues et par petites touches qui ne sont pas, parfois, directement perceptibles.*

4) De l'âge de Tilt

Tilt *est le plus ancien des journaux de micro-informatique ludique publiés en France. En outre, il dispose d'un lectorat fidèle et généralement le lisant depuis de nombreuses années. Le lecteur type de* Tilt *a donc tendance à vieillir (comme toute chose en ce monde, du reste) et nous suivons incontestablement ce mouvement. Peut-on nous le reprocher ? Non, car comme les bouteilles de vins fins, avec l'âge nous nous bonifions...*

5) Des annonces

Il est vrai que parfois nous avons du mal à réagir par rapport au flot de PA que nous recevons. Certaines arrivent donc à surmonter les barrages que nous mettons en œuvre. Mais, petit à petit, elles sont de plus en plus rares. En outre, soulignons que démos et autres intros ne sont en rien, au regard de la loi, illégales.

Emulation

Suite à la parution de l'article sur *« comment transformer votre ordinateur en PC »*, dans le *Tilt* n° 78 du mois de mai 1990, je désirerais, si cela était possible, de plus amples renseignements. En effet, possédant un *Apple IIGS*, et mes études me poussant à avoir un *PC*, je voudrais savoir s'il n'existe vraiment que la carte *PC-Transporteur* pour faire la transformation ? Et pouvez-vous m'indiquer le nom et l'adresse d'un distributeur ? Le concessionnaire Apple chez qui je vais habituellement a fait quelques recherches à ce sujet, mais n'a rien trouvé (en France). Il m'a seulement indiqué qu'il existait aux États-Unis (ce qui ne m'arrange pas beaucoup), au moins un émulateur et une carte pour transformer un *IIGS* en *PC*.

Régis Escalona

■ *A ma connaissance, il n'existe actuellement que la solution* PC-Transporteur *pour rendre un* GS *compatible* PC. *La société Brejoux, 16, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne, tél. : 47.12.09.50, est l'importateur exclusif et le distributeur de cette carte fabriquée par Applied Engineering.*

François Hermelin

Le STE sur la sellette

Détentrice d'un *Atari 520 STE* depuis octobre 1989, j'aimerais savoir quand on pourra enfin voir des logiciels ou utilitaires utilisant toutes les capacités de ce micro ? Car pour l'instant, il n'y a pas grand-chose... Alors, fallait-il vendre son 520 STF pour un STE si on ne peut l'utiliser « à fond ». D'autant qu'il y a l'habituel problème de compatibilité entre ces deux bécanes qui se pose...

Christine

J'ai fait l'acquisition d'un ordinateur familial *520 STE*, le 15 novembre 1989. Voici un bref exposé des quelques problèmes que j'ai pu rencontrer.

Impossibilité de sauvegarder le bureau GEM en moyenne résolution ; problèmes de cohabitation du lecteur interne avec le lecteur externe ; très médiocre qualité de la souris (boutons) ainsi que celle du bouton poussoir (trop court) du lecteur de disquettes ; défaut d'assemblage de la coque en plastique entraînant des vibrations persistantes lors des accès disque ; emplacements toujours aussi malaisés des sorties joystick-/souris entraînant des manipulations hasardeuses.

Si j'ai pu résoudre facilement une partie de ces problèmes, entre autres par l'achat d'un Trackball *Atari* (de fort bonne qualité au demeurant), et de prolongateurs de câbles pour le joystick et la souris (le Trackball en ce qui me concerne), j'ai dû me résoudre à faire démonter ma machine (au titre de la garantie) et, après contact pris auprès de vous par mon revendeur, de faire modifier la carte mère pour me permettre d'exploiter enfin mes deux lecteurs de disquettes. J'en ai profité au passage pour faire rigidifier (ou plutôt correctement assembler) la coque de mon *Atari*.

Le total de ces opérations aura coûté une semaine d'immobilisation à la machine chez le re-

vendeur (le facteur financier étant ici un choix personnel, je le considère comme négligeable). A l'heure actuelle, le seul problème non résolu concerne la modification de la fonction TO 1.6 permettant d'assurer la sauvegarde du bureau en moyenne résolution. Il est toutefois possible, par ce que j'appellerai un « bidouillage » de modifier une ligne du fichier DESKTOP.INF à l'aide d'un éditeur de textes type ASCII. Vous conviendrez avec moi qu'il serait plus confortable que le système d'exploitation assure lui-même, sans erreurs, cette fonction.
Je vous saurais donc gré de m'expliquer, en premier lieu, comment cinq années après la commercialisation de la gamme *ST*, il est possible de mettre en vente un système d'exploitation dont une fonction importante à mes yeux est incorrectement programmée.
En second lieu, quelle solution proposer aux premiers acheteurs du *520 STE* pour corriger le *TOS 1.6*? Ne serait-il pas possible de faire échanger (sous garantie) les ROM (s) par mon revendeur ?
P.S. : le *520 STE* est au demeurant une heureuse évolution du *STF* et reste, pour moi et beaucoup d'autres, une excellente machine, fiable et évolutive, mais manquant d'un peu de rigueur dans sa conception et sa mise au point. **Éric Amette**

■ *Nous avions, lors d'un oracle rendu à la page 133 du Guide micro 90, attiré l'attention de nos ouailles sur les problèmes posés par l'annonciation de l'*Atari STE *(sans aller, toutefois, jusqu'à excommunier cette machine à la compatibilité toute schismatique). Nos prophéties se sont malheureusement révélées exactes, et nombre de nos fidèles (lecteurs) ne savent plus à quel* ST *se vouer. Vous pouvez demander à Atari-France d'échanger gratuitement vos ROMs buguées, puisque votre problème de sauvegarde du bureau découle incontestablement d'un vice caché. Il semble que les machines actuellement vendues ne présentent plus ce défaut, mais attention : certains revendeurs pourraient encore en avoir en stock ! Alors n'achetez pas sans essayer, et si vous êtes contraint d'acheter votre machine par correspondance, n'oubliez pas de formuler clairement sur la commande les réserves d'usages.*

Pratiques douteuses

J'ai lu la lettre d'un de vos lecteurs dans *Tilt* n° 78, ayant pour titre « Vendeurs vendus ? ». Ça parlait en gros d'un revendeur qui vendait à ses clients des softs pirates. Je dois dire que je n'ai pas été surpris. En effet, lorsque j'ai acheté mon *Amiga*, mon revendeur « favori » m'a proposé gracieusement de m'offrir quelques programmes et quelques jeux pour aller avec. Il m'a donné, entre autres, *Deluxe Paint II*. Seulement, au lieu de me donner les originaux, il les a copiés à l'aide d'un copieur mis au point par un groupe pirate. Je lui ai alors demandé s'il n'était pas illégal de me donner ainsi *Deluxe Paint II*. Il m'a répondu que *Deluxe Paint III* venait de sortir et que, désormais, *Deluxe Paint II* faisait pratiquement partie du domaine public.
C'est scandaleux ! Je me suis vite débarrassé de ces softs pirates pour ne pas avoir d'ennuis. Je ne possède que des originaux.
Pour compléter ma logithèque, j'ai plus de 500 logiciels du domaine public. D'ailleurs, je conseille aux pirates de se recycler dans les logiciels du domaine public : c'est très prenant, et tellement moins risqué !
Anonyme

■ *Un témoignage qui, hélas, en confirme bien d'autres... Il semble que certaines boutiques aient tendance à privilégier, en effet, la vente des machines (question de marge, sans doute) et n'hésitent pas à fournir à leurs clients, pour tout achat d'un ordinateur, des programmes piratés.*

COMMUNIQUE

NOUS JOUONS AVEC LA MEGADRIVE™

Par un communiqué passé dans toute la presse informatique de loisirs,
les sociétés Virgin Loisirs S.A.™ et SEGA Enterprises Ltd™ ont voulu attirer l'attention des lecteurs.

Ce communiqué est notre droit de réponse légitime et bien fondé.
Les sociétés "ELECTRON, SHOOT AGAIN, MICRO AVENUE" souhaitent attirer l'attention des lecteurs sur les points suivants.

1- Il est faux d'affirmer que nous effectuons des modifications sur la console SEGA MEGADRIVE™. Nous la commercialisons telle qu'elle est commercialisée au japon et se connecte directement au téléviseur à l'aide d'un cable péritel.
2- Il est faux d'affirmer que nous avons besoin d'une autorisation pour importer un produit libre à l'importation. Nos importations sont parfaitement licites.
3- Nous assurons la garantie légale et n'avons jamais prétendu que le service après vente serait assuré par autrui.
4- Il est faux d'affirmer qu'utiliser une console SEGA MEGADRIVE™ entraînerait des disfonctionnements pouvant survenir à la console elle même ou au téléviseur.
5- Nous n'ignorons pas que les cartouches japonaises seront incompatibles avec la "SEGA MEGADRIVE™" française et en informons systématiquement nos clients, mais il semble sous toutes réserves que les cartouches françaises seront compatibles avec la console japonaise.
6- Nous n'avons jamais prétendu avoir de quelconques accords avec "SEGA Enterprises".

"Engager les consommateurs à faire preuve de la plus grande circonspection à l'égard du produit"que nous commercialisons avec de fausses affirmations est constitutif de concurrence déloyale.

Notre point de vue:
La SEGA MEGADRIVE™ que nous commercialisons est identique à celle commercialisée au Japon par centaines de milliers . C'est parce qu'elle s'y vend bien que des dizaines de jeux y sont déjà disponible. "Notre console" permet l'utilisation de tous les jeux produits à ce jour et à venir au japon dont elle est originaire.
La "MEGADRIVE™ française commercialisée en septembre 90 par "VIRGIN LOISIRS™" comporte une différence fondamentale.
La forme de l'emplacement cartouche et donc des cartouches ont été modifiées. La production de jeux dépendant directement du nombre de consoles vendues, il vous faudra attendre de longs mois avant que les jeux déjà disponibles soient adaptés pour le marché français. NEC™ avec la "PC Engine" concurrente directe de la "MEGADRIVE™" forte de ses 2 millions et demi de consoles vendues au japon n'a pas pris cette initiative "absurde" qui consiste à interdire aux consommateurs français la notion élémentaire qu'est le choix.
Cette attitude n'est rien d'autre que du protectionnisme abusif permettant à Virgin Loisirs™ de nous imposer à souhait un modéle de console incompatible avec 90% du marché mondial et des dates de sortie fantaisistes. Si comme il le semble, les futures cartouches françaises (déjà disponibles dans le format japonais) pourront être utilisées avec la console japonaise (90% du marché mondial) il faut rappeler que les cartouches japonaises ne seront pas compatibles avec la console française (0% du marché mondial à ce jour).
En achetant une console "importée" , vous vous assurez l'accés immédiat et suivi à tous les produits disponibles et à venir au japon pour la "MEGADRIVE™" et d'une garantie d'un an pièces et main d'oeuvre délivrée par votre revendeur.

ELECTRON 12 Pce Porte Champerret 75017 Paris Tel 42 27 16 00, SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre 75019 Paris Tél 40 38 02 38,
Micro Avenue 58/60 Av de la Gde Armée 75017 Paris Tél 45 72 24 30

" Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé_____
Logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins
_____
_____
Nom_____
Prénom_____
Age_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1_____
2_____
3_____
4_____
Marque de votre ordinateur_____

Facultatif

Nom_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
DOUBLE DRAGON II Melbourne	DOUBLE DRAGON II Melbourne
CHASE HQ Ocean	F 29 Ocean
BOMBER Activision	TENNIS CUP Blue Byte/UBI
CABAL Ocean	IVANOHE Ocean
INDIANA JONES Lucasfilm	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine
POPULOUS Electronic Arts	MAUPITI ISLAND Lankhor
RICK DANGEROUS Firebird	IT CAME FROM THE DESERT Cinemaware
SKWEEK Loriciel	CRAZY CARS Titus
GOULS'N GHOSTS Capcom	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis
HARD DRIVIN Domark	

Fire auto...

L'autofire s'avère souvent indispensable dans les jeux d'action rapides. Mais toutes les manettes n'en sont pas pourvues. Importé par Bus Plus, un petit circuit permet de pallier cela. On le connecte sur le port manette de l'ordinateur et le joystick se branche dessus. Miracle, vous disposez alors d'un autofire qui de plus est paramétrable par action sur un potentiomètre situé sur le circuit. Voici donc de quoi faire le bonheur des fanas de jeux d'action sur Amiga 500.

Pénicisoft pour ST

Vous vous souvenez certainement de Purgator 1.0 (voir Tam Tam Soft du n°78), cet anti-virus pour Atari ST diffusé par le biais du domaine public. Sachez donc que la version 2.0 est arrivée. Meilleure ergonomie, fonctions supplémentaires et performances en hausse sont au programme. Voilà qui devrait permettre à certains de disposer enfin d'une arme efficace afin de lutter contre le développement de ces petites bêtes informatiques que sont les virus. Soulignons que les auteurs de Purgator travaillent actuellement sur une version 3.0... Ça ne chôme pas!

GS: des infos

Désormais bien connue des possesseurs d'Apple II GS, l'A.I.C -une association loi 1901- poursuit la diffusion en France de l'Apple II GS Buyer's Guide. Rappelons que cette revue venue d'outre-Atlantique propose des tests et articles sur les nouveautés concernant cette machine ainsi qu'un répertoire permanent des produits disponibles aux USA pour le mal aimé d'Apple France, autrement dit le GS. Pour plus d'informations:
A.I.C
54, rue Lamartine
75009 Paris

Révolutionnaire!

Distributeur spécialisé dans les produits destinés aux professionnels de la micro-informatique, La Commande Electronique annonce la venue d'un scanner à main révolutionnaire nommé Page Brush. Venu d'outre-Atlantique et fabriqué par la société Mouse Systems, il fonctionne sur Mac ainsi que PC et compatibles. Son côté le plus novateur réside dans la largeur de saisie puisqu"il permet de scanner une page A4 en une passe. Révolutionnaire? Peut-être, mais soulignons que Mitsubishi propose un tel produit depuis deux ans en Grande Bretagne et en Allemagne fédérale. Rendons à César ce qui est à César...

Echanges Sega

Vu le prix élevé des cartouches pour consoles de jeux 16 bits, la possibilité d'échanger les titres dont on s'est lassé n'est pas un luxe. Mais si quelques boutiques parisiennes pratiquent ce type de transaction pour PC Engine, en trouver une qui le fasse sur Sega Megadrive est plutôt hasardeux. Pourtant, il en existe au moins une: Hazardous Area, à Boulogne (dans la région parisienne). Dans cette boutique il est ainsi possible d'échanger des jeux Sega moyennant 100 F. Soulignons que ces échanges peuvent en outre s'effectuer par correspondance.
Hazardous Area
6, rue d'Aguesseau
92100 Boulogne

Un petit procès?

Vous ne connaissez certainement pas la dernière de la société Nintendo. Voici donc le dernier acte de cette noble et respectable entreprise nippone: un procès. Oui, Nintendo engage un procès contre les sociétés Games World à Munich et Shoot Again à Paris. Attention, nous parlons bien ici de société. Nous ne faisons que rapporter le terme utilisé par l'avocat de Nintendo dans son mémoire de saisine du Tribunal de grande instance de Paris. Mais, en fait que reproche-t'on à Shoot Again et à Games World? Tout simplement la distribution en France et en Allemagne d'un adaptateur permettant l'utilisation sur une console Nintendo vendue en Europe de jeux produits pour les consoles Nintendo vendues au Japon. L'argument de base utilisé par Nintendo est que les adaptateurs transgressent les copyrights déposés par la société japonaise. Reste toutefois à souligner que ces adaptateurs ne sont pas produits par Shoot Again et Games World mais sont importés. Quelle sera l'issue du procès? La société Nintendo arrivera-t-elle à faire triompher son point de vue? Nul ne peut se prononcer pour le moment. D'autant plus que le procès étant en cours, diverses réserves doivent être faites!

Bon, d'accord...

Loriciel vient de signer un accord de distribution avec Rainbow Arts, éditeur de jeux d'outre-Rhin. Les jeux édités par cette société devraient ainsi être mieux distribués en France.

Bon, le son!

Musicien connu dans le milieu de la micro-informatique de loisirs, Charles Callet annonce la venue prochaine de packs musicaux pour ST, Amiga et PC destinés aux développeurs. Au programme: éditeur de sons et séquenceur, drivers (avec sources), droits d'utilisation et documentation. Tout cela constitue, à n'en pas douter, une suite logique à la distribution par ce même Charles Callet de sons et bruitages pour diverses machines.

Version pro

France-Teaser, spécialisé dans l'édition de produits télématiques destinés aux Atari ST, annonce la venue de Pro-Videoteaser. Ce logiciel est plus puissant que son prédécesseur et les acquéreurs de ce dernier ont jusqu'au 30 juin 1990 pour profiter d'une mise à niveau à coût réduit. Dépêchez-vous! Pour plus d'informations, contactez:
France-Teaser
22, Grande Rue
92310 Sèvres

Hello Montreuil

La société UBI Soft, éditeur et représentant exclusif de plusieurs éditeurs étrangers, déménage. Elle est désormais à l'adresse suivante:
UBI Soft
8, rue de Valmy
93100 Montreuil

3615 TILT
JOUEZ AVEC UBI SOFT ET GAGNEZ LES TEE-SHIRTS ET LES BADGES DU FILM BACK TO THE FUTURE III

Mange pas mon ERE

Captain Blood, Macadam Bumper, Sram: ces noms rappellent certainement de bons souvenirs à bien des joueurs... De qualité, ces programmes étaient en effet édités par feu ERE Informatique. Feu? Que nenni! Emmanuel Viau, cofondateur d'ERE, vient en effet de racheter les droits d'utilisation de cette marque et la relance. Les prochains mois devraient ainsi voir venir diverses nouveautés telles Blow Up et Bank Buster, deux jeux pour PC, une compilation sur ST ét Btools, un ensemble d'utilitaires sur PC qui devraient à terme se décliner sur ST, Amstrad CPC et Thomson.

Mon héros!

Héros de jeux créés par Sierra (cf Leysure Suit Larry), Larry Laffer est le point central du nouvel ouvrage de Micro Application. Dans "L'histoire de Larry", vous disposerez de trucs et astuces, solutions et autres explications pour progresser plus simplement dans l'univers des Leysure Suit...

Dompub XL/XE

Notre animateur Atari XL/XE du serveur 36.15 Tilt -le bien nommé Xlent- propose aux amateurs une disquette de logiciels du domaine public pour ces machines. Pour la recevoir, envoyez à Tilt (sous la référence XLENT) une enveloppe auto adressée et timbrée à 3F80. En retour, vous recevrez une disquette contenant Diskbase -une base de données-, Degasview et le très pratique Autorun Maker. Diverses autres petites choses seront aussi enregistrées sur la disquette mais nous ne pouvons en dire beaucoup plus. Si vous désirez en savoir davantage sur cette opération, vous pouvez directement contacter Xlent sur notre serveur dans le forum Atari XL/XE.

AMIGA 500 **PROMO**

AMIGA 500 +souris +peritel **3390**

Extension 512 K + HORLOGE **790**

AMIGA 500 +écran 1084 **PROMO**

AMIGA 500 avec compatibilité **PC** **nous consulter**

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE 890

RERIEBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO

PACK PHASE

A500+péritel+ext512K+horloge.....3890
A500+péritel+lect ext 3"1/2.....3890
A500+1084S+ext512K+horloge.....5990
A500+1084S+ext512K+lect 3"1/2.....6590

PHASE
GALERIE "LE SQUARE
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mº Alésia - 10h à 19h Lundi-Samedi

DIVERS

disque dur 20Mo pour A500 3990
digitaliseur stéréo Trilogic 510
Nordic Power 875

CREDIT - DÉTAXE

AMIGA 500 +écran 1084 **PROMO**

LC10 1890
LC10coul 2490
LC24-10 2990
SWIFT 24 3790

AMIGA 2000 +écran 1084 +carte AT +*Star LC-10 couleur* **15990**

AMIGA 2000 +écran 1084 +carte XT +*Star LC-10* **11990**

LECTEUR 5"1/2 EXTERNE **1490**

CARTE EXTENSION 2 Mo extensible à 8 **3700**

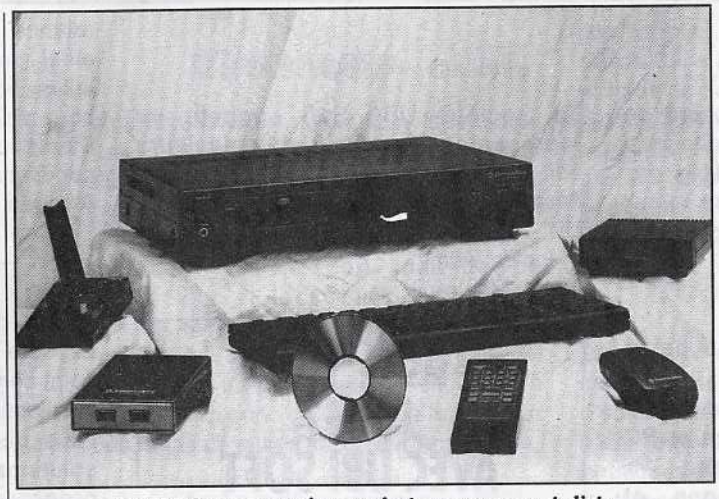
VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

CES Chicago 90

suite de la page 10
vente, on se pose des questions. Toujours est-il que la *Turbo Express* est fabuleuse : les couleurs, l'animation et les sons sont excellents et, ce qui ne gâche rien, je n'ai pas remarqué la rémanence habituellement décelable sur les écrans LCD. La *Turbo Express* sera en vente en septembre au Japon et en novembre aux USA. Les pauvres Européens devront attendre, mais pas trop paraît-il. Est-ce tout pour les consoles ? Non, bien sûr. La *Lynx* est la vedette incontestée du stand Atari. Cent mille *Lynx* ont déjà été vendues et Atari espère en placer 500 000 d'ici fin 90. Questionné sur l'avenir de cette console, qui accuse des ventes très modestes par rapport à la *Gameboy* de Nintendo, Sam Tramiel affiche une confiance olympienne. Son argumentation s'appuie sur le fait que la *Lynx* a été commercialisée après la *Gameboy* ce qui explique, selon lui, l'avance de cette dernière. « La *Lynx* possède un écran couleur et des jeux de grande qualité, affirme Sam Tramiel, il n'y a pas de doute, les consommateurs achèteront une *Lynx* plutôt qu'une *Gameboy* ! » Et la *Turbo Express*, dans tout ça ? Toujours selon Sam Tramiel, elle n'a aucune chance face à la *Lynx* ! Plusieurs jeux vont d'ailleurs sortir dans les mois à venir, dont *Gauntlet* et *Klax* et, à la fin 90, la *Lynx* possédera un catalogue de trente jeux. C'est promis, juré !

Voilà pour les consoles. On sait déjà que la lutte entre les protagonistes sera inégale et meurtrière. La bataille semble déjà gagnée par Nintendo aux USA. Mais la guerre n'est pas terminée et le centre des combats s'est déplacé vers le marché européen. Nintendo va bientôt s'y attaquer avec des moyens financiers qui font frémir ses concurrents directs. On murmure en outre que la Nintendo 16 bits serait l'arme qu'emploiera le géant nippon en Europe.

Le marché des ordinateurs familiaux présente une situation plus claire que celle des consoles aux USA. Les *PC* (et compatibles) sont les rois avec environ 25 millions d'ordinateurs, dont la moitié est utilisée par des particuliers. Dans cette catégorie, la part dédiée au jeu, quoique relativement modeste, reste un marché intéressant pour les éditeurs.



Le CDTV : comment être un Amiga sans en avoir l'air.

Loin derrière, l'*Amiga* vient en seconde position (300 000 à 400 000 unités). L'*Atari ST* est pratiquement inexistant !

L'*Apple* et le *C 64* sont toujours là, mais les éditeurs prédisent leur fin prochaine. Un signe qui ne trompe pas : sur tous les stands du CES (hormis le stand Atari !), il n'y a que des *PC* et des *Amiga*. Ordinateur évolutif, le *PC* est devenu une magnifique machine de jeu grâce aux cartes graphiques et sonores. La tendance aux USA est maintenant au *PC 286* ou *386*, mode VGA avec comme support sonore le *Roland MT32* et l'*Ad-Lib*. Résultat : on se trouve face à des jeux déments pour le graphisme et l'animation – sans oublier le son ! Les photos d'écran le démontrent amplement. Cela dit, pas de stand IBM au CES. A quand la présentation de son ordinateur familial ? Mystère...

Atari est présent, on l'a vu à propos des consoles. On voit bien quelques *ST* et des *Atari*, mais c'est la *Lynx* qui est mise en avant. Sam Tramiel a bien voulu dévoiler les projets d'Atari. Le message est clair : Atari n'est pas là pour faire de la figuration et entend se battre pour rester dans la course. Vous pourrez lire un interview de lui dans le prochain numéro.

Commodore, en revanche, vient avec deux nouvelles machines : un portable compatible *PC* et la fameuse *Commodore Dynamic Total Vision* player (CDTV). Cette étonnante machine ressemble plus à un lecteur CD qu'à un ordinateur. De nombreux professionnels sont sceptiques quant aux chances de réussite d'une telle machine. Tout ce qu'on peut en dire, c'est que Commodore a choisi une voie nouvelle dont personne ne connaît l'aboutissement. Sur ce créneau, Commodore est seul... sans concurrent.

Côté jeux, il y a du neuf, et du bon ! Le temps et l'espace étant comptés, nous y reviendrons en détail dans le prochain numéro. Voici quelques amuse-gueules pour vous faire patienter. Commençons par Sierra, qui fait vraiment grosse impression. *King Quest V*, le jeu d'aventure, arrive cet automne. Les graphismes sur *PC* (VGA) et *Amiga* sont somptueux ! Ce n'est pas tout, *Space Quest* et *Heroe's Quest II* sont programmés pour meubler vos soirées d'hiver. Et le fin du fin : nous avons vu *Mother Goose* en CD ROM ! C'est carrément du dessin animé accompagné de sons digitalisés (tous les personnages parlent) ! Chez Dynamix, nous avons été éblouis par la beauté des graphismes de *Heart of China* et *Rise of the Dragon*, une simulation de vol, et *Stellar 7*, un vieux jeu d'action entièrement reprogrammé pour les 16 bits. Chez Origin, *Wingleader* est un jeu d'action/aventure en 3D qui vous place aux comman-

Le CDTV de Commodore

CDI, DVI et maintenant CDTV : décidément cette fin de millénaire sera marquée par l'avènement des ordinateurs multimédias. Car, contrairement à ce que l'on pourrait croire, le CDTV de Commodore est bel et bien un ordinateur. Côté informatique, on se trouve face au désormais très connu Amiga 500, *certes un peu plus développé. Le processeur est un 68 000 cadencé (en version PAL) à 7,09 MHz. Côté mémoire, on dispose de 1 Mo de RAM, de 512 Ko de ROM ainsi que de 2 Ko de RAM non volatile dédiée au système. Ainsi, des données (telles date et heure) peuvent être enregistrées. Bref, tout cela est bien ordinaire. Il en est de reste de même en ce qui concerne l'intégration du système 1.3 en ROM, de la présence de sortie Centronics et parallèle, etc.*

Là où les choses paraissent nettement moins ordinaires, c'est tout d'abord lorsque l'on se penche sur les capacités graphiques et sonores de la bête. En mode PAL, le CDTV affiche 512 lignes verticales avec une palette de 4 096 couleurs. Dans le même ordre d'idées, il est en mesure de restituer des sons qualité CD. Compte tenu des importantes quantités de stockage rendues nécessaires par de telles performances, cette machine intègre en outre des systèmes de décompression de données. Ainsi, les 550 Mo de données enregistrées sur le CD utilisé en tant que mémoire de masse permettent d'imaginer des applications délirantes. CD en tant que mémoire de masse ? Mais oui ! Vous ne l'aviez peut-être pas encore compris : cet ordinateur ne dispose pas en standard de lecteur de disquettes. Adieu pirates ! A l'image du CDI, il est destiné à être connecté d'un côté au téléviseur, de l'autre à la chaine hi-fi en lieu et place du lecteur de CD classique puisqu'il se permet de les lire... A l'image du CDI, il se commande par infrarouge. A l'image du CDI, il dispose en face avant d'un orifice où l'on peut introduire une carte mémoire pour enregistrer des données telles la sauvegarde de score sur un jeu. On le voit, Commodore frappe très fort en se positionnant sur un marché difficile où la concurrence ne se nomme pas Atari *mais Sony / Philips et IBM / Intel. On sort du marché spécifiquement micro pour pénétrer sur un marché grand public. Quelles sont les chances de Commodore de s'imposer ? Tout dépendra de la logithèque disponible sur le CDTV mais aussi de l'état d'avancement des produits concurrents. Les prochains mois devraient à cet égard apporter moult éclaircissements.*

des d'un vaisseau spatial. Les effets 3D – c'est paraît-il du vrai 3D – sont époustouflants. Il ne s'agit pourtant pas de graphismes vectoriels, mais véritablement de sprites. Là encore, on a l'impression de voir un film interactif !

Origin lance également une série de jeux de rôle nommés *Worlds of Ultima*. Rien à voir avec les *Ultima* traditionnels. Néanmoins, vous pourrez utiliser vos personnages d'*Ultima IV* et *V* pour ces jeux dont le premier s'appelle *Savage Empire*. Encore plus fort, Richard Garriot annonce son intention de créer *Ultima VII*. Chez Interplay, le jeu de rôle inspiré de *Lords of the Rings* est superbe. Entièrement animé, il est gérable à la souris. *Battle Chess II* est presque fini, mais il s'agit maintenant d'un jeu d'échecs chinois ! On y retrouve l'humour, les superbes animations et effets sonores de *Battle Chess*. Le prochain jeu de Lucasfilm, *Secret of the Monkey Island*, vous oppose à des pirates et des flibustiers. Le système de jeu est identique à celui d'*Indiana Jones*. Toujours chez Lucasfilm, *Secret Weapons of the Luftwaffe* est une simulation de vol à la *Battle of Britain*.

Accolade se lance dans le jeu d'aventure : *Search for the King* est un jeu animé dont le scénario fait penser à *Leisure Suit Larry*. *Altered Destiny*, en revanche, est un jeu d'aventure dans lequel le héros voyage dans l'espace et le temps. Chez Microprose, nous avons découvert *Knight of the Sky*, une simulation qui, comme *Red Baron* de Dynamix, vous place aux commandes d'un avion de chasse de la guerre 14-18, mais aussi *Lightspeed*, un jeu d'aventure/action spatial en 3D, et *Covert Action*, un jeu d'aventure dont le thème principal est l'espionnage. Pour finir avec Microprose, on nous annonce la sortie de *Silent Service II*, une simulation de sous-marin encore plus réaliste que *Silent Service I*.

Voilà, grosso modo, ce que nous avons vu et aimé. Tous les jeux précités sortiront sur *PC* et *Amiga*. Des versions *ST* et 8 bits sont prévues pour plusieurs d'entre eux. Nous vous tiendrons au courant au fur et à mesure de leur sortie, lors du dernier trimestre. Là encore, plus de précisions dans le prochain numéro !

Dany Boolauck

CHAUD DEVANT !

CHAUD !!!

Auteur: SPEEDER

Voici la suite logique du dernier Sésame, "P'TIT TRUCS 68000". Ce Sésame contient aussi une partie consacrée aux compatibles PC.

Voici les deux routines que je vous avais promises la dernière fois.

La première routine utilise l'interruption VBL. Cette routine est similaire à celle du dernier Sésame. Tous les 1/25e de seconde, on change la couleur du fond GEM.

Rien de vous empêche de changer la routine qui se trouve à l'indicateur [11].

LISTING n°1

Ce listing provoque un flashing de couleurs sur la couleur n°2 qui correspond au fond vert du GEM.

```
        PEA     INSTALL(PC)             * [1]
        MOVE.W  #38,-(SP)
        TRAP    #14
        ADDQ.L  #6,SP

WAIT    BRA.S   WAIT                    * [2]

INSTALL LEA     RESET(PC),A0            * [3]
        MOVE.L  A0,$124.W
        MOVE.L  #$31415926,$426.W       * [4]
        RTS                             * [5]

RESET   CLR.L   $426.W                  * [6]
        MOVE.L  $436.W,A0               * [7]
        LEA     -4(A0),A0
        MOVE.L  A0,SP
        MOVE.L  #$7070000,$FFFF8240.W   * [8]
        MOVE.B  $44C.W,$FFFF8260.W
        PEA     TEXTE(PC)
        MOVE.W  #9,-(SP)
        TRAP    #1
        ADDQ.L  #6,SP
BOUCLE  BRA.S   BOUCLE                  * [9]

TEXTE   DC.B  27,'E',27,'c0',27,'b1','Au revoir...',0
```

COMMENTAIRES

[1] Exécute la routine GO en mode superviseur

[2] Stoppe le programme et revient au bureau en conservant le programme en mémoire

[3] On bloque toutes les interruptions

[4] On sauve la couleur 2 (vert) dans D7

[5] Chargement de l'adresse de notre routine à la fin de la "Queue-VBL"

[6] On libère toutes les interruptions: notre routine VBL peut s'exécuter

[7] Attente de pression d'une touche

[8] On efface l'adresse de notre routine

[9] Et on restaure la couleur 2

[10] Fin de la routine GO donc retour au programme principal et au mode utilisateur par un RTS

[11] La routine VBL, qui, je le rappelle, n'est ici qu'un petit exemple...

[12] On quitte cette routine par RTS et non RTE car elle n'est en fait qu'un sous-programme de la routine VBL système, ce qui en facilite d'ailleurs l'utilisation.

La deuxième routine détourne le vecteur du bouton reset pour le brancher sur une autre routine, qui est d'afficher "Au revoir!" quand on appuie sur le bouton reset.

Cette routine montre comment on peut remplir le peu d'octets qui nous restent quand on appuie sur le bouton reset.

LISTING n°2

```
        PEA     GO(PC)                  * [1]
        MOVE.W  #38,-(SP)
        TRAP    #14
        ADDQ.L  #6,SP

        CLR.W   -(SP)                   * [2]
        TRAP    #1

GO      MOVE.W  #$2700,SR               * [3]
        MOVE.L  $FFFF8244.W,D7          * [4]
        LEA     VBL1(PC),A0             * [5]
        MOVE.L  A0,$4EA.W
        MOVE.W  #$2300,SR               * [6]

WAIT    MOVE.W  #7,-(SP)                * [7]
        TRAP    #1
        ADDQ.L  #2,SP

STOP    MOVE.W  #$2700,SR
        CLR.L   $4EA.W                  * [8]
        MOVE.L  D7,$FFFF8244.W          * [9]
        MOVE.W  #$2300,SR
        RTS                             * [10]

VBL1    BTST.B  #0,$465.W               * [11]
        BEQ.S   OK1
        LEA     $FFFF8244.W,A0
        MOVE.W  (A0),D0
        AND.W   #$777,D0
        SUB.W   #$10,D0
        MOVE.W  D0,(A0)
        CMP.W   #$20,D0
        BNE.S   OK1
        LEA     VBL2(PC),A0
        MOVE.L  A0,$4EA.W
OK1     RTS                             * [12]

VBL2    BTST.B  #0,$465.W               * [11]
        BEQ.S   OK2
        LEA     $FFFF8244.W,A0
        MOVE.W  (A0),D0
        AND.W   #$777,D0
        ADD.W   #$10,D0
        MOVE.W  D0,(A0)
        CMP.W   #$70,D0
        BNE.S   OK2
        LEA     VBL1(PC),A0
        MOVE.L  A0,$4EA.W
OK2     RTS                             * [12]
```

COMMENTAIRES

[1] Exécute la routine INSTALL en mode superviseur

[2] Attente d'une pression sur le bouton RESET

[3] On dépose notre routine dans le vecteur RESET

[4] Validation du détournement avec la valeur "magique" Pi (en hexa!)
[5] Fin de la routine INSTALL donc retour par RTS
[6] On rend à nouveau le détournement invalide pour permettre une sortie par RESET
[7] Très important: on restaure la pile superviseur pour pouvoir employer le Gemdos
[8] Un exemple de routine utilisable en RESET...
[9] Hé oui, pour sortir, il suffit d'attendre bien sagement une pression sur le bouton RESET

FULLSCREEN

Voici le must du must! Une routine en assembleur qui vous permettra d'avoir en GFA un écran FULLSCREEN de 460x274 en 16 couleurs! Il serait trop long et trop ardu de vous expliquer le FULLSCREEN, mais sachez que, pour obtenir un FULLSCREEN, il faut ruser avec les 3 fréquences 50Hz, 60HZ et 70Hz.

Le programme est en deux parties. La première est un chargeur de DATA qui sauvegarde le code machine sous forme de fichier (PANORAMA.INL), et la deuxième est un exemple d'utilisation. Il va sans dire qu'il faut lancer la première avant d'exécuter la seconde.

PROGRAMME N°1

```
' ¶
' CHARGEUR DATAS ¶
' ¶
FOR n&=0 TO 128 ¶
READ word$ ¶
word%=VAL("&H"+word$) ¶
checksum%=checksum%+word% ¶
asm$=asm$+MKI$(word%) ¶
NEXT n& ¶
IF checksum%=&H278613 ¶
BSAVE "A:\PANORAMA.INL",V:asm$,
258 ¶
ELSE ¶
PRINT "ERREUR: VERIFIEZ LES DA
TAS!" ¶
~INP(2) ¶
ENDIF ¶
EDIT ¶
' ¶
' ROUTINE FULLSCREEN ¶
' ¶
DATA 487A,000C,3F3C,0026,4E4E,5C
8F ¶
DATA 4E75,A00A,4DF8,FA13,1E16,1C
2E ¶
DATA 0002,4216,422E,0002,41F8,820
9 ¶
DATA 43E8,0057,45E8,0001,1A11,420
0 ¶
DATA 7202,4BF8,0070,2855,47FA,001
C ¶
DATA 2A8B,183C,0039,47F8,FC02,B8
13 ¶
DATA 66FC,2A8C,1285,1D46,0002,1C
87 ¶
DATA 4E75,343C,059B,51CA,FFFE,14
3C ¶
DATA 0010,1480,7601,51CB,FFFE,14
81 ¶
DATA 1610,67FC,9403,E52B,343C,00
E2 ¶
DATA 761E,51CB,FFFE,4E71,1281,12
80 ¶
DATA 761C,51CB,FFFE,1480,1481,36
3C ¶
DATA 0002,51CB,FFFE,4E71,1281,4E
71 ¶
DATA 1280,363C,0001,51CB,FFFE,51
CA ¶
DATA FFD6,1281,1280,761C,51CB,FF
FE ¶
DATA 1480,1481,343C,002C,7602,51
CB ¶
DATA FFFE,1281,4E71,1280,1480,363
C ¶
DATA 0001,51CB,FFFE,1481,1281,12
80 ¶
DATA 761C,51CB,FFFE,1480,1481,36
3C ¶
DATA 0002,51CB,FFFE,4E71,1281,4E
71 ¶
DATA 1280,363C,0001,51CB,FFFE,4E
71 ¶
DATA 51CA,FFD6,4E73 ¶ ¶
```

PROGRAMME N°2

```
' ¶
' EXEMPLE D'EXPLOITATION ¶
' ¶
RESERVE 10000 ¶
CLS ¶
mev%=XBIOS(2) ¶
big%=MALLOC(64000) ¶
FOR clr&=0 TO 1 ¶
BMOVE mev%,big%+32000*clr&,320
00 ¶
NEXT clr& ¶
new%=(INT(big%/256)+1)*256 ¶
PRINT AT(15,13);"PLEASE WAIT" ¶
@setline(230) ¶
CLIP OFF ¶
VOID XBIOS(5,L:new%+160,L:-
1,W:-1) ¶
FOR x&=0 TO 459 ¶
COLOR RANDOM(15)+1 ¶
LINE x&,0,x&+273,273 ¶
NEXT x& ¶
PBOX 153,103,282,120 ¶
PBOX 149,99,278,116 ¶
ATEXT 150,100,2,"460*274 SUR STF
!" ¶
VOID XBIOS(5,L:-1,L:new%,W:-1) ¶
@fullscreen ¶
VOID XBIOS(5,L:mev%,L:mev%,W:-
1) ¶
@setline(160) ¶
~MFREE(big%) ¶
EDIT ¶
' PROCEDURES UTILES ¶
PROCEDURE setline(length%) ¶
asm$=MKI$(&HA000)+MKI$(&H4E75)
¶
asm%=V:asm$ ¶
la%=C:asm%() ¶
DPOKE la%-2,length% ¶
DPOKE la%+2,length% ¶
RETURN ¶
PROCEDURE fullscreen ¶
INLINE panorama%,258 ¶
CALL panorama% ¶
RETURN ¶ ¶
```

Ha! Non, ça suffit!!! Hé, ho. Vous avez looké le sommaire, on me prend pour une salades de fruit (NDLR: jolie, jolie). Je vais craquer... je craque! Je vais aller manger. Débrouillez-vous pour finir les 3 pages qui restent!. Bon, ok, je m'énerve pas, mais y a de quoi, non? Bon je vais manger et je cède la place à un p'tit nouveau. Il s'appelle Al Karawismi (avec un nom pareil ca m'étonne pas qu'il bosse sur un PC!). Allez, mon petit, je te laisse le micro (ND Jacques Martin: tes parents sont dans la salle?). Hop je vous dis au revoir et passez de bonnes vacances, Moi, je pars en Egypte avec CLARKETTE.

BATMENU

Menus batch pour PC

Si vous trouvez votre PC un peu triste, nous allons voir qu'il n'est pas bien compliqué de le rendre un peu plus gai. En effet, le Dos contient un langage plus évolué que vous ne le pensez. Vous utilisez déjà une petite partie du langage Dos lorsque vous changez de lecteur (A:), de répertoire (CD), lorsque vous formatez une disquette (FORMAT) et lorsque vous lancez un programme. Mais celui-ci peut être mieux employé grâce aux fichiers batch.

Tout d'abord, quelques petites précisions sur le Dos. Si ça ne fait pas de bien, ça ne fera pas de mal.

Le Dos gère votre PC. Vous lui donnez des instructions dans ce but. Ces instructions sont appelées commandes. Il y a deux sortes de commandes:

- les commandes internes (CD, COPY...), chargées en permanence en mémoire, elles sont exécutées instantanément.
- les commandes externes (FORMAT) sont stockées sur disque(tte), elles sont chargées puis exécutées. Le Dos doit trouver la commande sur le disque(tte) pour pouvoir la charger.

Il n'y a pas vraiment de différence entre une commande et n'importe quel autre programme, sinon que les commandes sont fournies avec le Dos. Vous pouvez donc créer vos propres commandes.

Un batch est un fichier qui contient des instructions Dos. Lorsque vous demandez l'exécution d'un batch, Dos traite le contenu du fichier comme si vous le tapiez au clavier. Chaque ligne est interprétée puis exécutée. Lorsque -dans un batch- vous demandez l'exécution d'un programme (ou d'une commande), une fois ce programme terminé, le batch reprend à l'instruction suivante. Dos doit alors retrouver le fichier batch qu'il vous réclamera Si vous avez changé de disquette entre deux. L'exécution d'un fichier batch peut-être interompue en appuyant soit sur les touche CTRL et C en même temps soit sur les touches CTRL et PAUSE (CTRL BREAK en anglais).

L'exemple que nous vous proposons ici est un petit Menu que vous pourrez modifier facilement suivant vos besoins. Pour le réaliser il suffit d'un traitement de texte et de DEBUG (qui est normalement livré avec le Dos) ou d'un BASIC (Itou). Pourquoi ces deux derniers? Eh bien, ce fameux langage dont je vantais les mérites n'est pas très complet. Il lui manque (entre autres) une commande qui permettrait d'attendre l'appui sur une touche. Cette commande est pourtant facile à réaliser puisqu'elle ne fait que 14 octets de long.

Nous n'entrerons pas dans le détail de fonctionnement de cette commande (ce sera peut-être pour une autre fois). Nous nous contenterons de la faire fonctionner pour réaliser notre Menu (c'est notre but).

La commande Touche

La commande TOUCHE permet à un programme batch d'attendre la frappe d'une touche. Les moyens de communication entre le langage batch (Dos) et les commandes sont réduits au minimum: un octet (un caractère). Cet octet est appelé code erreur car il est mis à jour par la plupart des commandes pour signaler à un éventuel programme appelant si tout c'est bien passé ou si une erreur est intervenue. En général le programme appelé renvoie 0 lorsqu'il se termine correctement. Mais il peut renvoyer d'autres valeurs si une erreur est intervenue au cours de son exécution. Les valeurs correspondant à différents types d'erreurs sont fixées par le programmeur (par convention). Ce code peut donc être utilisé dans le but que l'on désire. En l'occurrence, la commande TOUCHE renvoie la valeur du caractère frappé (en faisant l'impasse sur les codes étendus). Nous verrons plus loin comment le fichier batch utilisera ce code.

Pour construire TOUCHE.COM, je vous propose deux possibilités. Utiliser DEBUG ou un BASIC. La solution la plus simple et la plus rapide est DEBUG. Mais certains d'entre vous l'ont peut-être perdu, d'autres auront peur de toucher à ce programme dont ils n'ont jamais entendu parler. Utilisez la méthode que vous voulez. C'est égal.

Construire Touche en Basic

Chargez le Basic que vous voulez. Tapez les lignes suivantes. Le signe ¶ indique le touche Return (ou Entrée) Tapez un blanc (barre d'espace) à la place du petit point (·). Sauvez le programme sous le nom Touche.bas. Puis lancez le. Si vous n'avez pas commis d'erreur, il créera le fichier Touche.com

```
1·'·Save·"Touche ¶
10·'********************************************* ¶
11·'··Création·du·fichier·TOUCHE.COM ¶
12·'********************************************* ¶
100·OPEN·"O",#1,"Touche.com" ¶
110·READ·NB ¶
120·FOR·I=1·TO·NB ¶
130···READ·D$ ¶
140···PRINT·#1,CHR$(VAL("&H"+D$)); ¶
150·NEXT ¶
160·CLOSE ¶
199·'·DATAs·du·programme ¶
200·DATA·14·····:·'·nombre·de·valeurs·à·lire ¶
210·DATA·B4,08,CD,21,3C,00,75,02,CD,21,B4,4C,CD,21¶
```

- Lignes de commentaires
- Ouvre le fichier que l'on désire écrire.
- Lecture de la première data (nombre de caractères à lire)
- Début de la boucle de lecture
- Lecture de la data suivante
- Ecriture d'un octet dans le fichier
- Fin de la boucle de lecture
- Fermeture du fichier
- Les data
- Ces data sont les instructions du programme TOUCHE.COM

Construire Touche avec Debug

Le signe ¶ indique une ligne à taper. Les autres lignes sont affichées par l'ordinateur. Cette ligne doit être terminée par la touche Return (ou Entrée)
Tapez un blanc à la place du petit point (·)

```
Debug·Touche.com ¶

-E100·B4·08·CD·21·3C·00·75·02·CD·21·B4·4C·CD·21 ¶


-u100 ¶
33C0:0100 B408          MOV     AH,08
33C0:0102 CD21          INT     21
33C0:0104 3C00          CMP     AL,00
33C0:0106 7502          JNZ     010A
33C0:0108 CD21          INT     21
33C0:010A B44C          MOV     AH,4C
33C0:010C CD21          INT     21

-r·cx ¶
CX 0000
:000E ¶

-w ¶
Ecriture de 000E octets
-q ¶
```

- Lance le programme Debug. Le nom Touche.com est le nom que l'on veut donner à la commande que nous allons créer.
- Introduction du programme en hexadécimal (faites bien attention à ce que vous tapez).
  E pour Enter suivi de 100 indique que l'on désire entrer les valeurs à partir de l'adresse 100 (hexadécimal).
  Les valeurs suivantes, toujours en hexa, correspondent au programme.
- Permet de voir le résultat.
  Il s'agit du même programme en Assembleur (u veut dire Unassemble, soit désassemble).

  S'il y a une erreur, recommencez l'instruction précédente.
  Ces lignes indiquent l'adresse (en deux parties séparées par les deux points), les valeurs hexadécimales correspondant aux instructions, puis, plus loin, l'instruction assembleur tel qu'elle a été désassemblée.
- Fixe la taille du fichier à sauver.

  000E correspond à 14 en hexadécimal. Notre programme fait 14 octets de long.
- Ecriture du fichier.

- Sortie de debug.

Menu.bat

Le programme batch qui gère le Menu est assez simple malgré une syntaxe un peu barbare. Il peut être rentré avec n'importe quel traitement de texte qui permet de sauver en format texte (ASCII). Pratiquement, on pourrait le taper avec EDLIN (fourni avec le Dos), mais je renonce à vous expliquer l'utilisation de ce soft antédiluvien. Personnellement j'aime bien Sidekick (Borland) qui permet de modifier le programme et de vérifier le résultat quasi instantanément (Sidekick reste en mémoire - il est résident).

Quel que soit votre traitement de texte, le nom du fichier créé devra avoir l'extension BAT (MENU.BAT par exemple). L'extension BAT (pour BATCH) est obligatoire. En effet, elle permet à Dos de savoir qu'il s'agit d'un fichier batch (vous n'aurez pas à taper l'extension lorsque vous voudrez exécuter le Menu).

Cette version de Menu est la plus simple que nous puissions faire; mais l'essentiel est de bien en comprendre le fonctionnement. Si cette rubrique vous intéresse, nous verrons plus tard comment faire mieux, et surtout plus joli.

Le programme Menu a été écrit pour un écran 80 colonnes. Si le vôtre est en 40 colonnes de deux choses l'une (l'autre c'est le soleil)

- Passez votre écran en 80 colonnes en utilisant la commande Mode du Dos:
  MODE 80¶
  devrait suffire
- Modifiez les lignes d'affichages pour qu'elles tiennent en 40 colonnes.

Il est évident que ce programme est un exemple qui, tel quel, ne sert à rien. Il faut l'adapter à vos besoins en modifiant les "Choix". Par exemple mettez WORD à la place de "Choix n°1", TETRIS à la place de "Choix n°2", etc.

Puis remplacez la ligne:

```
Echo·Remplacez·cette·ligne·par·le·programme·à·lancer ¶
```

par le nom du programme correspondant (WORD, TETRIS...).

Attention: le programme doit être accessible par Dos ce qui veut dire que:

- si le programme est sur la même disquette que Menu (et dans le même répertoire) pas de problème.
- si le programme est sur la même disquette (ou sur un disque dur) mais dans un répertoire différent, il suffira de changer de répertoire (éventuellement de lecteur) avant de lancer le programme (CD puis le répertoire où se trouve le programme à lancer - revenez au répertoire d'origine aprés le programme).
- si le programme est sur une autre disquette les choses se compliquent. Il vaut mieux le lancer dans un autre lecteur, à ce moment là les changements de disquettes seront plus clairs (le lecteur A: contient le Menu et le B: le programme).
  Malheureusement, certains programmes n'acceptent pas de tourner dans le lecteur B:. Alors là, il vaut mieux renoncer a Menu.

Pour tester le code erreur le langage batch possède l'instruction IF ERRORLEVEL suivie d'une autre instruction. Cette autre instruction est exécutée lorsque le code erreur est supérieur ou égal à la valeur testée. C'est pourquoi nous effectuons un double test; pour tester 65 par exemple, nous testons si ERRORLEVEL est plus grand ou égal à 65 et n'est pas plus grand ou égal à 66.

Pour le reste, les explications sont en parallèle avec le programme. Si vous avez des questions n'hésitez pas à m'écrire.

En attendant faites vous vos menus à la carte.

Al Kawarism

Le batch

Le signe ¶ indique la touche Return (ou Entrée). Tapez un blanc à la place du petit point (·)

```
Echo·off ¶


:Debut ¶
Cls ¶
Echo·····                                                    ¶
Echo·····  ···········Menu·Tilt···········                   ¶
Echo·····                                                    ¶
Echo·····  ·A····Choix·n°1·················                  ¶
Echo·····  ·B····Choix·n°2·················                  ¶
Echo·····  ·C····Choix·n°3·················                  ¶
Echo·····                                                    ¶
Echo·····  ·Tapez·la·lettre·de·votre·choix··                 ¶
Echo·····  ··········ou·ESCape·pour·sortir··                 ¶
Echo·····                                                    ¶
Touche ¶
 ¶

if·errorlevel··65·if·not·errorlevel··66·goto·Ch1 ¶

if·errorlevel··97·if·not·errorlevel··98·goto·Ch1 ¶
 ¶
if·errorlevel··66·if·not·errorlevel··67·goto·Ch2 ¶
if·errorlevel··98·if·not·errorlevel··99·goto·Ch2 ¶
 ¶
if·errorlevel··67·if·not·errorlevel··68·goto·Ch3 ¶
if·errorlevel··99·if·not·errorlevel·100·goto·Ch3 ¶
 ¶
if·errorlevel··27·if·not·errorlevel··28·goto·Fin ¶

goto·Debut ¶
 ¶
:CH1 ¶
Echo·Vous·avez·choisi·Choix·n°1 ¶
Echo·Remplacez·cette·ligne·par·le programme·à·lancer ¶
Pause ¶



goto·Debut ¶
 ¶
:CH2 ¶
Echo·Vous·avez·choisi·Choix·n°2 ¶
Echo·Remplacez·cette·ligne·par·le programme·à·lancer ¶
Pause ¶
goto·Debut ¶
 ¶
:CH3 ¶
Echo·Vous·avez·choisi·Choix·n°3 ¶
Echo·Remplacez·cette·ligne·par·le programme·à·lancer ¶
pause ¶
goto·Debut ¶
 ¶
:Fin ¶

Echo·····················!!!!·Au·revoir·!!!! ¶
```

- Cette commande évite l'affichage des instructions (à partir de la version 3.3 du Dos, vous pouvez ajouter une @ devant l'instruction afin que cette ligne ne s'affiche pas)
- Le label "Debut" permet de faire tourner le programme.
- Efface l'écran
- Affiche le menu et les choix possibles. Echo veut dire affiche. La commande affiche le texte qui est à la suite.
  Nous verrons plus tard comment faire des menus plus jolis. Mais on ne peut pas tout faire en une fois.

  Pour faire les caractères semi-graphiques, regardez le tableau en bas.

- Lance le petit programme TOUCHE que nous avons tapé tout à l'heure. Après avoir exécuté Touche, le Dos reviendra à l'instruction suivante.
- Teste si la touche frappée est un A (majuscule), si Oui va exécuter le choix 1 (CH1)
- Teste si touche a, si Oui va exécuter le choix 1 (CH1)

- Teste si touche B, si Oui va exécuter le choix 2 (CH2)
- Teste si touche b, si Oui va exécuter le choix 2 (CH2)

- Teste si touche C, si Oui va exécuter le choix 3 (CH3)
- Teste si touche c, si Oui va exécuter le choix 3 (CH3)

- Le code 27 correspond à la touche ESCape (Echappe). L'utilisateur désire terminer le Menu. On va à la fin.
- La touche frappée n'est pas valide, on retourne au début du programme (Label DEBUT)
- CH1 est le Label correspondant au premier choix. Les lignes suivantes seront remplacées par le lancement du programme que vous voulez.
- A la fin du programme, Dos revient à cette instruction. Elle affiche "Appuyez sur une touche pour continuer". Permet ainsi de tester le menu (sinon vous n'auriez pas le temps de voir le résultat). Dans la version finale, vous pourrez retirer cette ligne.
- Et on recommence au début du menu. (Label Debut)

- CH2 est le Label correspondant au deuxième choix. Les lignes suivantes seront remplacées par le lancement du programme que vous voulez.
  Tout se passe comme pour le choix 1

- CH3 est le Label correspondant au troisième choix.
  Voir le choix 1

- C'est la fin du Menu, l'utilisateur a appuyé sur la touche ESCape.
- Un petit message pour dire adieu.

Les caractères semi-graphiques
(à photocopier et coller sur votre clavier)

196	218	194	191	205	213	209	184	205	201	203	187	196	214	210	183
—	┌	┬	┐	═	╒	╤	╕	═	╔	╦	╗	—	╓	╥	╖
	195	197	180		198	216	181		204	206	185		199	215	182
	├	┼	┤		╞	╪	╡		╠	╬	╣		╟	╫	╢
179	192	193	217	179	212	207	190	186	200	202	188	186	211	208	189
|	└	┴	┘	|	╘	╧	╛	‖	╚	╩	╝	‖	╙	╨	╜

Pour obtenir un caractère semi-graphique, appuyez sur la touche ALT, tapez le code du caractère choisi sur le pavé numérique, puis relâchez la touche ALT.

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Atari TT n° 71, p. 31
CDI n° 69, p. 22
Consoles 16 bits n° 64, p. 29
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 n° 71, p. 31
Super Grafx n° 76, p. 28

Dossier

Consoles 16 bits n° 73, p. 100
Cours de dessin, n° 74, p. 98
De l'arcade au micro n° 68, p. 80
Devenir programmeur n° 67, p. 74
Les graphistes sur micro n° 79, p. 88
Jeux d'arcade n° 62, p. 88
Jeux d'arcade / action n° 65, p. 82
Jeux d'aventure n° 70, p. 94
Jeux d'échecs électroniques n° 77, p. 86
Jeux de guerre n° 71, p. 96
Jeux nuls et crados n° 66, p. 72
Jeux de plates-formes n° 74, p. 82
Les simulateurs de demain n° 68, p. 88
Maîtrisez vos mémoires n° 73, p. 126
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
Quel est le meilleur joystick ? n° 64, p. 78
Salon de la musique 89 n° 71, p. 110
Transformez votre console en Macintosh n° 78, p. 106

Challenge

Conseils de guerre n° 76, p. 90
Jeux à deux n° 69, p. 82
Jeux de combat n° 67, p. 82
Jeux d'échecs n° 64, p. 86
Jeux d'exploration n° 79, p. 76
Shoot'em up n° 76, p. 90
Pilote d'essai sur PC n° 78, p. 92
Simulations de conduite n° 75, p. 76
Simulations de Formule 1 n° 77, p. 74
Simulations de sports de ballon n° 70, p. 88

Hits

Abrams Battle Tank n° 67, p. 44
A-10 Tank Killer n° 78, p. 61
Advanced Rugby Simulator n° 64, p. 54
Advanced Ski Simulator n° 64, p. 60
Adventure of Link n° 79, p. 51
African Raiders 01 n° 65, p. 58
After the War n° 76, p. 62
Altered Beast n° 71, p. 62
Andromeda Mission n° 65, p. 54
Archipelagos n° 66, p. 52
Barbarian II n° 64, p. 49
Batman n° 71, p. 60
Battlehawks n° 66, p. 44
Battle Squadron n° 74, p. 44
Beach Volley n° 69, p. 60
Billard Simulator n° 64, p. 50
Bio Challenge n° 65, p. 60
Block Out n° 76, p. 57
Blood Money n° 67, p. 40
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
Captain Silver n° 65, p. 50
Castlevania n° 63, p. 48
Castle Warrior n° 68, p. 57
Centrefold Square n° 73, p. 64
The Champ n° 66, p. 46
Chaos Strikes Back n° 74, p. 42
Chase H.Q. n° 74, p. 66
Chess Master 2100 n° 71, p. 68
Chess Player 2150 n° 73, p. 60
Chicago 90 n° 68, p. 45
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
Cosmic Pirate n° 66, p. 35
Crack Down n° 77, p. 54
Dames Grand maître n° 64, p. 56
Darius + n° 74, p. 60
Dark Century n° 74, p. 58
Datastorm n° 69, p. 51
Double Dragon II n° 74, p. 51
Dragon Ninja n° 65, p. 42, n° 66, p. 40
Dragon's Lair n° 64, p. 46
Dugger n° 65, p. 52
Dynamite Dux n° 70, p. 56, n° 71, p. 56
E-Motion n° 77, p. 50
Escape from the Planet of the Robots Monsters n° 78, p. 58
ESS n° 75, p. 49
Extase n° 79, p. 56
Falcon n° 63, p. 38
Fiendish Freddy's n° 71, p. 64
Fighter Bomber n° 75, p. 50
Foft n° 65, p. 45
Forgotten Worlds n° 67, p. 46
Fox Fights Back n° 63, p. 60
F-14 Tomcat n° 65, p. 48
F-15 Strike Eagle II n° 70, p. 51
Fred n° 76, p. 55
Fright Night n° 67, p. 50
F 16 Combat Pilot n° 65, p. 40
Full Metal Planete n° 76, p. 52
F 29 Reliator n° 75, p. 59, n° 79, p. 47
Ghostbusters II n° 73, p. 70
Ghosts'n Goblins n° 79, p. 50
Ghouls'n Ghosts n° 73, p. 56
Golden Axe n° 77, p. 55
Grand Monster Slam n° 66, p. 54
Great Courts n° 70, p. 67
Gunboat n° 79, p. 52
Le Gunstick n° 75, p. 56
Hard Drivin' n° 74, p. 62
Hawaiian Odyssey n° 75, p. 57
Heavy Unit n° 76, p. 56
Highway Patrol n° 67, p. 54
Hybris n° 63, p. 64
Impossamole n° 79, p. 60
Indiana Jones n° 69, p. 52
Indianapolis 500 n° 74, p. 64
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
Jaws n° 69, p. 49
Jet Fighter n° 64, p. 62
Jug n° 66, p. 42
Jumping n° 78, p. 72
Khalaan n° 79, p. 48
Kick Off n° 68, p. 47
Klax n° 78, p. 55
Krypton Egg n° 68, p. 49
Last Duel n° 66, p. 38
LHX Attack Chopper n° 78, p. 60
Life and Death n° 64, p. 48
Le Livre de la jungle n° 64, p. 58
Loom n° 78, p. 70
Lombard Rally n° 62, p. 68
lost Dutchman Mine n° 77, p. 56
Manchester United n° 77, p. 60
Mayday Squad n° 67, p. 43
Microprose Soccer n° 68, p. 46
Midwinter n° 76, p. 68
Mr Heli n° 70, p. 52
M1 Abrams Tank Simulation n° 78, p. 54
M1 Tank Platoon n° 71, p. 58
New Zealand Story n° 69, p. 46
Nil dieu vivant n° 70, p. 48
Ninja Warriors n° 75, p. 53
North and South n° 73, p. 50
Oil Imperium n° 73, p. 52
Operation Thunderbold n° 75, p. 51
Operation Wolf n° 62, p. 48, n° 63, p. 54
Pacmania n° 63, p. 41
Paperboy n° 70, p. 64
PC Globe n° 74, p. 54
PC Kid n° 75, p. 62
Permis de tuer n° 69, p. 62
Pinball Magic n° 75, p. 60
Pipe Mania n° 77, p. 57
Populous n° 65, p. 38
Populous Data Disk n° 70, p. 47
Powerdrome n° 62, p. 53
P 47 n° 76, p. 64
Project Firestart n° 70, p. 49
Prospector n° 65, p. 41
Quartz n° 74, p. 50
Raffles n° 67, p. 56
Rairoad Tycoon n° 79, p. 62
Rainbow Islands n° 69, p. 44, n° 77, p. 61
Rambo III n° 63, p. 50
Red Alert n° 78, p. 56
Rick Dangerous n° 69, p. 47
Robocop n° 64, p. 53, n° 67, p. 41
Rock'n Roll n° 73, p. 51
R-Type n° 62, p. 51, n° 63, p. 44
Rush'n attack n° 70, p. 54
Rvf Honda n° 68, p. 44
Sargon IV n° 67, p. 53
Savage n° 65, p. 56, n° 69, p. 56
Scorpion n° 66, p. 48
Shadow of the Beast n° 71, p. 74
Sherman M4 n° 75, p. 48
Shinobi n° 71, p. 55
Shufflepuck Cafe n° 71, p. 54
Sideshow n° 76, p. 60
Silkworm n° 68, p. 42
Sim City n° 71, p. 70
688 Attack Sub n° 68, p. 43
Skweek n° 66, p. 34
Space Ace n° 75, p. 54
Space Harrier n° 65, p. 44
Spherical n° 68, p. 48
Stormlord n° 68, p. 53
Stormtrooper n° 67, p. 55
The Strider n° 70, p. 62
Stunt Car n° 70, p. 60
Super Mario Bros II n° 67, p. 45
Super Wonderboy in Monster Land n° 73, p. 68
Switchblade n° 74, p. 56
Tennis Cup n° 77, p. 48
Test Drive II n° 67, p. 49
Thunder Chopper n° 69, p. 45
Tie Break n° 79, p. 46
Tiger Heli n° 77, p. 58
Tiger Road n° 66, p. 36
Time n° 75, p. 55
Titan n° 63, p. 67
Total Eclipse n° 64, p. 51
Tower of Babel n° 76, p. 70
Triple Battle F1 n° 76, p. 61
3D Pool n° 69, p. 50
Turrican n° 79, p. 53
Tusker n° 75, p. 58
TV Sports Basketball n° 77, p. 52
UFO n° 73, p. 58
The Untouchables n° 73, p. 72
Vette n° 74, p. 47
Vigilante n° 68, p. 55
Vindicators n° 67, p. 48
Voyager n° 67, p. 52
Wall Street n° 77, p.53
Weird Dreams n° 68, p.51
West Phaser n° 71, p. 66
Wonder Boy III n° 71, p. 76
X-Out n° 75, p.52
Xybots n° 69, p.54
Zone n° 65, p. 43

SOS Aventure

B.A.T. n° 74, p. 121
Bloodwych n° 70, p. 132
Conquest of Camelot n° 79, p. 102
Déjà vu II n° 67, p. 90
Dragon Wars n° 74, p. 154
Dragons Breath n° 76, p. 110
Dragons of Flame n° 75, p. 100
Drakkhen n° 75, p. 96
Emmanuelle n° 62, p. 112
Explora II n° 65, p. 102
Fétiche maya n° 73, p. 138
Final Command n° 76, p. 107
Fire King n° 73, p. 144
Galdregon's Domain n° 65, p.107
Gold Rush n° 65, p. 105
Hero's Quest n° 74, p. 114
Hillfar n° 67, p. 95
Hound of Shadow n° 73, p. 140
Iceman n° 79, p. 103
Indiana Jones and the Last Crusade n° 70, p. 130
Infestation n° 77, p. 97
Iron Lord n° 74, p.116
Journey n° 68, p. 122
Keef the Thief n° 74, p.117
Kingdoms of England n° 71, p. 138
Kult n° 67, p. 96
Last Ninja II n° 62, p. 110
Legend of Djel n° 69, p. 112
Leisure Suit Larry II n° 64, p.107
Lords of the Rising Sun n° 67, p.92
Magic Candle n° 66, p.102
Manhunter 2 n° 71, p. 136
Maupiti Island n° 78, p. 116
Meurtre à Venise n° 63, p. 99
Might and Magic n° 66, p. 104
Neuromancer n° 62, p. 102
Nobunaga's Ambition n° 63, p. 100
Omega n° 75, p. 98
Omnicron Conspiracy n° 75, p. 99
Ooze n° 71, p.140
Personal Nightmare n° 69, p. 116
Pirates n° 70, p. 128
Police Quest II n° 65, p. 104
Les Portes du temps n° 64, p. 104
Prophecy n° 68, p. 124
Le Quête de l'oiseau du temps n° 63, p. 96
Sentinel Worlds I n° 63, p. 98
Shogun n° 69, p. 114
Space Quest III n° 68, p. 120
Starflight n° 76, p. 109
Starflight II n° 77, p. 96
Star Trap n° 62, p. 105
Star Vega n°78, p. 118
Swords of Twilight n° 73, p. 142
Tangled Tales n° 76, p. 108
The Colonel's Bequest n° 77, p. 94
The Kristal n° 68, p. 123
The Twilight Zone n° 62, p. 106
Time of Lore n° 62, p. 104
Les Voyageurs du temps n° 70, p. 126
Ultima VI n° 78, p.119
Wizardry V n° 65, p. 106
Xenomorph n° 79, p. 100
Zac Mac Kracken n° 64, p. 106

Hors séries

Guide 1989 n° 60 S
Guide 1990 n° 72 S

Solutions

Barbarian II n° 64, p. 118
Citadel n° 71, p. 144
Druid II n° 63, p. 108

Dungeon Master	du n° 61 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
Last Ninja II	n° 65, p. 114
Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards	n° 64, p.114
Les Voyageurs du temps	n° 78, p. 122, n° 79, p. 106
New Zealand Story	n° 73, p. 150
Les Passagers du temps	n° 62, p. 116
Populous	n° 79, p. 110
Shadow of the Beast	n° 75, p. 106
Starglider II	n° 66, p. 109
Targhan	n° 68, p. 129, n° 69, p. 120
Zack Mc Kracken	n° 68, p. 129, n° 69, p. 120, n° 74, p. 122

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

4 th & Inches	Mac	p. 74
Airwolf	Nintendo	p. 69
AMC	Amiga, CPC	p. 72
Barumba	NEC PC Engine	p. 64
Black Tiger	CPC	p. 74
Buggy Boy	ST, Amiga	p. 74
Captain Blood	Mac	p. 69
Captain Trueno	CPC	p. 67
CD Game Pack	C 64	p. 74
Cloud Kingdoms	Amiga	p. 74
Crackdown	CPC	p. 74
Dan Dare III	C 64	p. 74
Dragon's Lair	CPC	p. 74
Drivers	CPC	p. 74
Dynasty Wars	Amiga	p. 54
E-Motion	ST, CPC	p. 67
Eagle's Rider	Amiga	p. 74
Escape from the Planet	Amiga	p. 64
F 16 Combat Pilot	C 64	p. 70
Fighting Golf	Nintendo	p. 70
Fire and Brimstone	Amiga	p. 59
Fireking	PC	p. 74
Ghosts'n Goblins	PC	p. 68
Gold of the America	ST	p. 74
Golfmania	Sega	p. 70
Grandzort	NEC Supergraph X	p. 55
Hammerfist	Amiga, ST	p. 58
Heavy Metal	Amiga, PC, CPC, ST	p. 68
Hero's Quest	Amiga	p. 74
Ivanhoe	Amiga	p. 64
Khalaan	Amiga, PC	p. 72
Kristal (the)	ST	p. 74
Legend of Faerghail	Amiga	p. 110
Livingstone II	ST, Amiga	p. 70
Maffia	CPC	p. 74
Manhunter II	Amiga	p. 74
Maupiti Island	Amiga	p. 69
Midwinter	Amiga	p. 65
Mystic Defender	Megadrive	p. 62
Operation Wolf	Sega	p. 64
Plotting	Amiga	p. 53
Power Drift	NEC, PC Engine	p. 70
Powerdrome	Amiga	p. 74
Projectyle	ST	p. 65
Resolution 101	Amiga, ST	p. 67
Rings of Medusa	ST	p. 112
Rotox	Amiga	p. 66
Rygax	Nintendo	p. 56
Secret Defense : Operation Stealth	ST	p. 113
Sensible Tennis	Amiga	p. 66
Sherman M4	Amiga	p. 74
Shinobi	PC	p. 74
Sim City	Amiga	p. 74
Simon's Quest	Nintendo	p. 64
Skidz	Amiga	p. 68
Solomon's Key	Nintendo	p. 65
Splatter House	NEC, PC Engine	p. 67
Super Darius	NEC, CD Rom	p. 71
Tennis Cup	CPC	p. 65
Third Courier (The)	Amiga	p. 115
Third Courier (The)	ST	p. 74
Thundercats	ST, Amiga	p. 74
Thunderstrike	PC	p. 60
Time Soldier	ST	p. 66
Tower of Babel	Amiga	p. 69
Track & Field II	Nintendo	p. 66
Trio	ST	p. 74
Turbo Cup 2	PC	p. 72
Ultimate Golf	ST	p. 74
Unreal	Amiga	p. 52
Wipe Out	Amiga	p. 71
Wolfpack	PC	p. 50

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt*
92, avenue de la Liberté
94700 Maisons-Alfort

Je désire recevoir les numéros suivants :

_____

_____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ø mandat ø à l'ordre de *Tilt*.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

VENTES

AMSTRAD

Offre super cool : 6128 coul. av. joyst. Nbrx jeux ! Dont des hits (Op tunderb., Rambo 3, Ninja spirit). 3 690 F. Tél. pour plus de renseign. **Mathias-Christophe QUILLÉVÉRÉ, 48, rue Chateaubriand, 45100 Orléans. Tél. : 38.63.69.79 (après 17 h et WE).**

Vds Amstrad CPC 464 coul., lect. disk. souris, ext. 64 k, 2 joys, 30 jeux et ordin. Aqurius. Le tout pour 3 000 F **Vincent PERIN, 27, rue René-Descartes, 91080 Courcouronnes. Tél. : 64.97.88.75.**

Vds Amstrad PC 1512, disq dur 20 MO + lecteur 5 1/4 + doc + joystick. Le tout : 6 000 F. **Alain CHEDEVILLE, 30, rue Saint-Pierre, 28000 Chartres. Tél. : 47.36.22.22, poste 464.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 (état neuf) + nbrx jeux + joystick + disco. + dr. logo + hercule + manuel + GSX + CPM. Le tout 2 800 F. **Thomas CHARVET, 172, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.03.71.62 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2160 + textomat + D7 vierges + revues + jeux orig. + câble magnéto + téléchargement + 2 joystick. TBE 5 000 F à débat. (garantie). **Yannick POUSSADE, résidence les Bruyères, 11, av. des Bruyères, 06500 Menton. Tél. : 93.28.18.94.**

Vds CPC 464 + joy. + moniteur coul. + nbrx jeux (strider-chase H.Q., ghostbusters 1, 2, 3, dragon ninja,...) Vendu 2 500 F, frais d'envoi inclus. **Frédéric SUCH, 79, rue Stanislas-Huguetto, 83600 Fréjus-Plage. Tél. : 94.51.02.83.**

Vds CPC 6128 coul. + 150 jeux et utilitaires + 2 classeurs Weka (valeur : 700 F). Le tout vendu 3 200 F + cadeau : un synthétiseur vocal artisanal. **Lionel GOUTARD, 11 allée Louis-Noguerres, 78260 Achères.**

Vds lecteur 5 pouces neuf 1 an + 50 disk. pl. jeux + alimentation 1 700 F. Clavier 6128. Amstrad 1 an : 1 500 F. **Dominique DELEMME. 29, rue Jean-Baptiste-Carpeaux. 59500 Douai Nord. Tél. : 27.97.60.67.**

Vds Amstrad 464 mono + jeux + pistolet : 1 500 F à débattre. TBE. **Jérôme VEISSE. 118, rue, Crozet-Boussingaugt. 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.25.93.63.**

Vds 6128 couleur, tbe + manuel + news (After the War-Robocop-Crazycars II...) + kit de télécharge + 7 disk. vierges + manuel + manettes : 2 500 F. **Pierre LEMAUX. 56, rue de la Constitution, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.02.52.**

Vds Amstrad CPC 664 + moniteur coul. + manuel + jeux (Orphée-Sorcery +). Cède à 1 700 F. Excellent état. **Kari DORIC. 65, Grande-Rue. 91510 Janville/Juine. Tél. : 60.82.74.37.**

Amstrad 6128 coul. + joyst. + nbrx jeux (+ 40 jeux). Valeur réelle : 9 500 F, cédé à 3 500 F. Urgent. **Philippe NIEDERGAND. 21, rue Emile-Zola, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.02.44.**

Vds CPC 6128, monit. Coul. + 100 jeux + lecteur cassettes + utilitaires + cordons + joysticks. Val. : 6 000 F, cédé 3 500 F. Anné 1989. **David BENAROCHE. Allée des Roures-Saint-Jacques, 06130 Grasse. Tél. : 93.09.24.74.**

Vds Amstrad 6128 CPC TBE + moniteur coul. + doubleur de joy. + nbrx disks. + manuel + jeux + revues : 2 700 F. **Vincent QUILY. 3, rue Gutemberg, 92800 Puteaux. Tél. : 47.74.86.11.**

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + imprimante DMP 2160 + 2 manettes + 1 000 feuilles pour l'imprimante + doubleur + 50 jeux Batman, Strider, EIC + rallonge. **David BERTORA-BASTIDE, 45, rue de la Turbine Eden Roc, Bâtiment 1, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.61.59.**

Pour Amstrad, multiface 2 jamais servie (possibilité d'envoi poste), valeur 560 F, vendue 300 F. **Xavier LUCAS, 4 avenue Surcouf, résidence Port-Sud, 31650 Bréviller. Tél. : 64.58.51.12.**

Vds Amstrad CPC 464, écran couleur, bon état, année 89, nbrx jeux + guide + manette neuve. Prix : 2 500 F. **Christophe NASSACRIER. Marcilly-Le-Chatel. Cordes 421. 30, Boen-sur-Lignon. Loire. Tél. : 77.97.41.04. (Après 18 h.)**

Vds CPC 6128 coul. (BE 1987) + manuel + CPM + joysts + 82 jeux + util. + livres + housses + tuner TV + radioréveil + bureau + boîte de rang. Prix 5 000 F. **Christophe GUILBERT, 13, impasse de la Cerisaie, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.65.41 (ap. 18 h 30 sauf mardi et jeudi).**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + Nbx jeux + Hercule 2 + discology 2 + 1 joystick + kit de téléchargement. Prix 3 000 F. **Grégory BINI, La Veyssière, 24140 Clermont-de-Beauregard. Tél. : 53.82.98.04.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + 3 joyst dont 1 pro 500 + souris AMX + tapis + 60 jeux + cable lect K7 + manuel + boîte rangement. TBE. Prix 3 500 F. **Xavier PERRAUDIN, 11, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : 47.63.70.58.**

Vds jeux originaux sur amstrad CPC 464 K7 : Rambo 2, Galyan, Raid sur Tenere, Jump Jet, Mercenaire, Speed King, Indy et le Temple. Prix 300 F ou 50 l'un. **JALAGUIER Johan, Aire du Toit n°8, 13127 Vitrolles.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux + 2 joyst + lecteur cassette + cable télécharge. Valeur réelle + 5 000 F. Cédé 3 000 F. **Marc DELCAMBRE, 71, rue F.-Roosevelt, 59420 Mouvaux Nord. Tél. : 20.36.14.69.**

Vds CPC 464 + écran coul. + manuels + nbrx jeux originaux. 1 590 F. **Stéphane RIMBAUD, 75, rue du Petit-Mennecy, 91540 Mennecy. Tél. : 64.57.02.39 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 + tuner + 2 joysticks + souris + de 85 DK + moniteur coul. Le tout 4 500 F. Dont discologie 6.0 et de nombreux logiciels. **Jean-Baptiste GARNIER, 14, rue George-Sand, bât. B8, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.68.11.**

Vds Amstrad CPC 6128 écran couleur + nbrx jeux + 2 disquettes et manuel utilitaire. Exc. état : 2 500 F. **Laurent LEVEQUE, 46, rue d'Estienne-d'Orves, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.55.51.43 (après 19 h).**

Vds Amstrad 464 CPC monit. coul. + nbrx jeux + lect. disk + joyst + souris + K7 + livres Amstrad : le tout 2 900 F. **Renaud LEFRANC, 7, rue de l'Eglise, 62650 Hucqueliers. Tél. : 21.90.51.46.**

Vds CPC 464 coul. + nbrs revues + 1 livre micro-application + nbrx jeux (87) Last Duel, R-Type, After Burner, etc. L'ensemble à 2 000 F. **Yannick NOEL, 96, boulevard Longchamp, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.66.02 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 1 joystick + nbrx jeux. Le tout pour 2 300 F + imprim. Citizen 120 D pour 800 F ou le tout en bon état 3 000 F. **Emmanuelle CAIRE, 3, rue Rosenwald, 75015 Paris. Tél. : 45.32.96.67.**

Attention : vends nombreux originaux sur CPC 6128 + F29 retaliator sur Amiga et lecteur 5" 1/4 wild west (neuf). Prix très intéressants. **Sébastien RUY. 25 ter, rue Challemel-Lacour, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.54.48. (Après 18 h).**

Urgent ! Vds CPC 6128, coul. + 1 manette + nbrx jeux + 2 copieurs : Hercule et Discology + manuel + 30 disks. acheter le 6/2/90, finit le 6/2/92. Prix : 2 700 F à débattre. **John MARCELIN. 18, passage de l'Industrie, 75010 Paris. Tél. : 47.70.21.37. (Après 16 h 30).**

Vds PC 1512, couleur sd + impr. DMP 3160 + papier + boîte de rangement + logiciel de travail + très nbrx jeux + disk. vierges. Prix : 6 500 F. **Frédéric MARCHAND. 35, rue Principale, 68230 Zimmerbach. Tél. : 89.71.10.06.**

Vds lecteur de disquette 5" 1/4 pour Amstrad 6128 ou 664 en TBE pour 900 F. **Philippe SCHMITT, 45, rue des Vosges, 68110 Illzach. Tél. : 89.52.00.86.**

Vds Atari 520 ste + moni. coul. + 10 jeux + joystick + livres + disk. vierges, vieux de six mois. 4 000 F (valeur 7 500 F). **Olivier ROQUESSALANE, 33, rue Jules-Ferry, appt 190, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.55.90.**

A vendre CPC 6128. Neuf + 2 joysticks + jeux (AFI et compilation), moniteur couleur, livret + disk. système. TBE. 1 900 F (achat : 4 500 F). **Emmanuel QUILLOT, 22, rue Octave-Feuillet, 75116 Paris. Tél. : 45.20.04.88.**

Vds Amstrad CPC 6128, coul. + jeux + manuel : 3 000 F. **Nordine MEKHLOUFI, 23, bd de Finlande, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.26.13.**

Vds 19 jeux + 3 disk. vierges pour Amstrad CPC 6128 + joystick : 1 000 F. **Charles Henry de BEAUMONT, 51, rue Ste-Anne, 75002 Paris. Tél. : 42.60.08.30.**

Vds Amstrad CPC 464 + écran couleur + joyst. + environ 20 jeux pour 1 200 F. **Christophe TALUREAU, 164, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : 42.27.38.78.**

Vds Amstrad 6128, couleur + 60 disks. + nbrx jeux + manette + doubleurs + livres + revues : 1 490 F. Cherche jeux nec. et super graphx. **Philippe HERNANDEZ, 4, rue des Cerisiers, 77090 Collégien. Tél. : 64.80.73.81.**

Vds Amstrad 1512 DD couleur avec nbrx logiciels (sprint, multiplan, etc. + nbrx jeux) 8 000 F (à débattre urgent) sous garantie. **Frédéric COSSON, 2, rue Jules-Jouy, 75018 Paris. Tél. : 42.51.87.50.**

Vds Amstrad CPC 464 + jeux + manette. Prix : 1 000 F. Vds imp T 07/70 + manette + cartouches + cordon. 1 500 F ou le tout : 2 000 F. **Stéphane VOLTO, 59, allée de la Grande-Bastide, Cazaulx, 13012 Marseille.**

Vds originaux pour Amstrad CPC 6128 : les 12 jeux exceptionnels : Nebulus, Mask 1, etc. et aussi la compilation spécial action : IK + Gryzori, etc. **Marc BOGUET, 39, rue de la Liberté, 91270 Vigneux. Tél. : 69.03.43.26.**

Vds CPC 6128 coul. garanti encore 7 mois + joyst + nbx jeux + util. + kit de téléchargement + doubleur de joyst. Le tout en TBE : 3 500 F. **Florent ROUQUIER, 6, rue François-Charvet, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.05.14.**

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez 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. Cependant, seules les annonces rédigées sur le bon à découper original du dernier numéro paru, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des 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 pirates. **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. : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tilt n° 80

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Vds Amstrad 6128 écran + unité centrale + manette (speedking). Prix : 1 900 F. **François QUEROIX. Tél. : 47.82.48.44.**

Vds CPC 6125 coul. + cable de téléchargement + tuner TV + radio-réveil. Prix : 3 500 F à débattre si possible Var ou Alpes-Maritimes. **Sébastien LEPAGE, Chemin des Hautes-Pinèdes, 83490 Le Muy. Tél. : 94.45.88.38.**

Vds CPC 6128 coul. nbrx jeux (chase MQ, double dragon, Barbarian 2) TBE. Acheté : 8 000 F, vendu : 3 000 F. Urgent ! **Philippe IANNUCCI, 1, allée de Cavaillon, Les Clochettes, 69190 Saint-Fons (après 18 h). Tél. : 78.70.14.08.**

Vds Amstrad 464 monit. mon + jeux + joystick 800 F. **Frédéric FERRY, 94, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.37.88.13.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. et de nombreux jeux, le tout pour 2 000 F. C'est très urgent, alors appelez-moi vite ! **Christophe BESSON, 3 *bis*, rue Pitois, 94480 Ablon-sur-Seine. Tél. : 45.97.42.14.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joyst. + adapt. TV + nbrx jeux (double dragon I, II, cent à d'or, after the war) + boîte rangement + revues. 3 000 F. **Frédérick GOESLIER, 24, rue Georges-Huchon, 94300 Vincennes. Tél. : 43.74.42.28.**

Vds imprimante DMP 2160 Amstrad + 2 logiciels + papier. Vds aussi console CBS + turbo + adaptateur Atari + 10 jeux. Le tout neuf. Vite ! **Hervé SEGUIRAN, Moulin à vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds CPC 6128 coul. + 45 jeux + nbrx magazines + joystick + disq. DF nettoyage + pistolet magnum. Prix : 3 200 F. **Julien LEROUX, 118, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.39.65.77, le soir.**

Vds pour CPC 6128/664 jeux orig. crazy cars 2 et micropose soccer. Prix : 100 à 120 F l'un. **Arnaud LECŒUR, rue les Planches-de-Crocq, 61440 Messei. Té. : 33.96.76.82.**

Vds CPC 6128 coul. + 56 jeux + joystick + boîte de rangement. Excellent état. 2 500 F + 3 nouveautés. **Rachid LEHLOU, 7, parc de l'Effort-Mutuel, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.10.67.**

Vds Amstrad PC 1512 SD couleur + env. 50 jeux (westphaser, indy 3...) + NBX utilitaires (lotus, calc.). Le tout en très bon état. Environ 6 700 F. **Guillaume ARMSPACH, 10, rue Saint-Exupéry, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.09.05.**

Vds nbrx jeux originaux pour CPC 6128 (chase HQ : 100 F, crazy cars 2 : 100 F, les barbares : 125 F, les justiciers : 125 F, NEC Le Mans : 75 F, etc.) TBE. **Jérôme BURON, 15, résidence « Le Clos », 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 60.11.81.35.**

Vds Amstrad 6128 coul. + tuner TV + réveil + lecteur K7 + synthé vocal + 26 jeux originaux + disquettes + filtre écran. Prix : 3 500 F. **Stanislas LASKI, 20, rue Yves-Toudic, 75010 Paris. Tél. : 42.03.42.20.**

Vds Amstrad CPC 464 mon. + joystick micro switch + 3 compilations et nbrx jeux + livre et magazines. 2 000 F à débattre. **Sébastien MARCHAND, La Roche, 63460 Combronde. Tél. : 73.97.16.46.**

CPC 6128, coul. + joyst. + 100 jeux (robocop...) + 28 revues + manuel : 2 600 F à débattre. **Julien JONGER-LYNCK, 11, avenue des Tilleuls, 78400 Châtou. Tél. : 30.71.35.40.**

Amstrad CPC 6128 coul. + imprimante DMP 2160 + souris AMX + 30 disks + revues : 4 000 F. **David GAUSSINEL, 18, rue Fénelon, 24200 Sarlat. Tél. : 53.59.34.70.**

Amstrad PC 1512 DD + intégrale PC MS DOS + joystick + souris + log. Prix : 4 000 F. Carte Vega paradis compatible PC : 1 000 F à débattre. **Eryck BANCEL, 9, avenue du Pré-d'Orient, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 45.34.95.09.**

Vds CPC 6128, coul. + imprimante 2160 + 150 jeux + 2 joysticks + revues + manuels + utilitaires. 3 500 F. **Thomas SZYMANEK, 143, boulevard d'Armentières, 59100 Roubaix. Tél. : 20.26.49.23.**

Vds Amstrad CPC 464 avec moniteur couleur encore sous garantie + nbrx jeux + joyst., prix sacrifié : 2 000 F. **Elie MALKA, 3, rue de la Fidélité, 75010 Paris. Tél. : 47.70.14.67.**

Vend CPC 664 + lect. disk. + mono, coul. + 300 jeux + joystick + malette de rangement. Le tout TBE (Indy, Rick dangerous, CC2). Prix : 3 000 F. **Christophe VERRIÈRE. 27, lotissement Le Sivadou Espimat Ytrac, 15130 Arpajon-sur-Cère. Tél. : 71.48.22.70. (Après 19 h).**

Vds K7 pour CPC 464. (Tous originaux : Batman, Moonwalker, etc.) Vous pouvez appeler tous les jours. **Fabien DELIENCOURT. Le Marais Le Gros-Theil, 27370 Le Gros-Theil. Tél. : 32.35.51.45.**

Amstrad 1512 DD couleur + imprimante manesman tally MT81 + logiciels + jeux. Peu servi, encore sous garantie jusqu'au 11/1990 : 8 000 F. **Michel PIEDBOIS. Rue Porte-des-Sables, 45600 Sully-sur-Loire. Tél. : 36.38.49.89.**

Vds Amstrad CPC 6128 avec le Cobra (joystick). 24 disquettes, des magazines. Ordinateur couleur. Prix à débattre. **Breffni BOLZE, 94, rue du Connétable, 60500 Chantilly (Oise). Tél. : 44.58.05.83.**

Vds 6128 coul. + tuner TV + lect. cas + nbrx jeux et util + soundblaster + 2 joys + nbres revues + câble minitel + housses. 5 100 F. **Fabien HAMBY. 4, avenue de la Porte de Vanves, 75014 Paris. Tél. : 45.45.76.50.**

Vds PR CPC 6128, jeux origi. Indiania Jones, Road Blaster, chacun 90 F + compil. : 5 jeux 100 F, 6 jx 100 F, 15 jx 150 F + cordon magnéto. + guide du graphisme. **Yann ZOLNIERUCK. 135, rue des 3 Maisons, 59480 La Bassée. Tél. : 20.29.45.85.**

Vds Amstrad PC 2086 avec 30 MO + lecteur extern 5 1/4 + imprimante Star LC 10 coul. + écran VGA coul. + souris + TTX. 15 000 F. **Didier Szamveber, 20 avenue de Provence, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.52.28.**

Amstrad 464 coul. + lecteur de D7 + housse protection + boîte de rangement pour disquette + 9 jeux D7 originaux : 3 000 F. **Karl MENDELLI. 2, rue de la Solidarité, 75019 Paris. Tél. : 42.39.35.72.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moni couleur + joys + revues + super jeux, Mortevielle, double Dragon, Justiciers... (tout est neuf). 3 000 F à débattre. **David SIRIGU. 13, rue Neuve-des-Mourinoux, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.75.08.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + manette + nbrx jeux cabal robocop altered beast karaté ace etc. Le tout à 2 300 F. **Gerald MADERIEUX, 56, rue Louis-Rouquier, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.39.54.**

Vds CPC 664 mono + nbrx jeux et util + lecteur et cassettes jeux + livres + datacase + turbo mirage imager + 2 joysticks + revues, etc. Prix : 4 000 F. **Fabrice GERGES, 1, rue de la Charité, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.88.00.**

Urgent ! Vds pour Amstrad CPC, lecteur 5 pouces 1/4 Vortex + interface, le tout TBE : 1 000 F (neuf 2 790 F), vendu avec 2 D7 + manuel. **Christophe NEVOSO, 6, rue Arnaud, 43250 Sainte-Florine. Tél. : 73.54.13.70.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + livres + revues + synthe vocal technimusique + jeux TBE. 2 000 F + cad. en dig. 3" : 150 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4-Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + housses : 1 900 F. **Laurent GAMEL, 53, rue de l'Obélisque, 77610 Neufmoutiers-en-Brie. Tél. : 64.07.96.74, après 21 heures.**

Vds jeux originaux pour Amstrad CPC 6128 : Barbarians, Skate Ball, Compil Ocean (Captain Blood...). 50 F pièce. **Julier RAPOPORT, 107, avenue du Général-Michel-Bizot, 75012 Paris. Tél. : 43.43.59.91.**

Vds CPC 464 mono + ROM 6128 + DD1 + revues + nbrx disks (jeux + utilitaires) + joystick + reset comme neufs, le tout : 2 500 F. **Marc PAUMIER, 93, avenue du 25e RTS, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.62.43 (après 19 heures).**

Vds Amstrad CPC 464 + CT DD1 + station TV, radio-réveil, 2 joys, jeux K 7, D 7, prix à débattre. **Thierry LEVAILLANT, 43, rue Mitry, 62150, Houdan. Tél. : 21.62.45.99.**

Vds PC 1512 écran mono + 1 drive 5"1/4 + nbrx jeux et utils (fantavision, thunderchopper...). Le tout : 3 500 F. **Jean-Jacques LOURY, 11, boulevard du Gave, 65100 Lourdes. Tél. : 62.94.13.85.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + nbrx jeux + joystick + housse + manuel + revues. Le tout TBE : 2 400 F à débattre. **Franck LE NOACH, 13, rue du Puits-du-Four, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : 60.70.17.22.**

Vds CPC 464, coul. + nomb. revues + 1 micro application + 2 Joyst. (état moyen) + 87 jeux originaux (last duel, opération wolf, after burner). Prix 2 000 F. **Yannick Noël, 96, boulevard Longchamp, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.60.02**

Vds CPC 464, + moniteur coul. + lect. M. disq. nbrx jeux + joyst. peu servi. 2 500 F à débattre. **Philippe Dijoux, 2, allée J. Pradier, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.19.49.**

Stop affaire ! Vds Amstrad + CPC 6128 Coul. + nbrx jeux (50) + tuner, TV + radio, + manuel, + notices de jeux + manette, + rallonge, le tout TBE : 3 450 F. **Jocelyn Rouillé, 21 *ter*, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : 43.74.76.50.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + livres + nbrx jeux, urgent. Prix 3 500 F. **Lionel De Sousa, 28, rue des Martyrs de Châteaubriand, Ormesson-sur-Marne 94490. Tél. : 45.76.91.59.**

Vds Amstrad CPC 464 + joy + nbrx jeux tel que Batman, Strident, etc. Le tout 1 500 F. **Stéphane DESCHARLES, 8, rue Jean-Sébastien-Bach, 62230 Outreau. Tél. : 21.80.08.55 (après 19 h).**

Vds CPC 464 mono + DDI 1 + mirage imager + 30 disk + boîte + speepking (neuf), le tout : 2 000 F (urgent). **Cédric Cuvelier, 8, R.N., 45 - 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.**

Stop affaire ! Vds CPC 6128 + Adapt. coul. + ampli stéréo + synthé. vocal : sacrifié à 1 800 F + disk. (60 jeux + util.) + manette + documentation. Vite ! **Pierre PETRONIO, 21, av. Carnot, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.04.27.**

Stop ! Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul + adaptateur T.V. + 3 manettes + 170 jeux + éduc. + revues + utilitairs discology + embal. + prix en TBE 4 500 F. **Charlie LACROIX, 3, rue du 8 mai 1945, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.45.81.01.**

Vds jeux originaux pour CPC 6128. disq. Schufflepuck café, Gemini Wing, opération Wolf, Knigllht, Fordel, R. type dragonninjk, skatebapp, le jeu 60 F, le tout 400 F. **Pierre-Emmanuel Le Parco, 712, avenue de Wagram 75017. Tél. : 47.63.23.20.**

Stop affaire ! Vds imprimante AMSTRAD DMP 2160 excellent état (très peu servi) + manuel, le tout 990 F (valeur 1 790 F). **Patrick Bald, 16, allée des Hêtres, résidence du château, 77000 Vaux-le-Penil. Tél. : 60.68.81.06.**

Vds CPC 6128 coul. + meuble + tuner TV et radio + nbrx jeux + nbres revues + antenne. Valeur : 8 000 F cédé à 2 000 F. **Julien ALEXANDRE, 10, rue des Réservoirs, 94410 Saint-Maurice. Tél. : 43.97.07.32.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 2 joysticks + 150 jeux + manuel + boîtes à K7. TBE. Le tout : 2 400 F à débattre. **Julien LEPEUT, bât. B, cité des Guettes, 77670 Saint-Mammès. Tél. : 60.70.12.65.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + modem digitelec + revues sur les ordinateurs. Le tout 3 500 F. **Ludovic HAOUZI, 78, avenue des Ternes, 75017 Paris. Tél. : 40.55.02.88.**

Vds CPC 464 coul. + imprimante + lect. disk + nbrx jeux, accessoires, livres : 3 900 F. **Dominique FACCHIN, 49, avenue Durand-de-Gros, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.71.41.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux (Raimbow island, Defender of the crow, etc.) + 1 joyst. TBE. Valeur réelle 4 000 F, cédé 2 700 F. **Hubert PATRICIA, 10, rue Savoye, 93270 Sevran. Tél. : 48.68.08.04.**

Vds jeux originaux, pas chers, liste gratuite (pour 6128 diskette) dont : strider, double dragon 2, Shinobi, New Zeland story, etc. **Stéphane DOUIEB, 5, rue du Lieutenant-Colonel-Dax. Tél. : 42.23.66.93.**

Vds disks orig. CPC 6128 : Silkworm, Barbarian II, Forgotten Words, Operation Wulf, Trivial Pursuit. Demande liste et prix. **Louis TU, 15, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds CPC 464 + moniteur mono + adaptateur Péritel + 2 joysticks (pro 5000) + 50 jeux originaux + manuel + revues. Prix 1 000 F. Tout bon état. **Christophe VIRLEUX, 42, rue des Peupliers, 75013 Paris. Tél. : 45.89.61.43.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux originaux + 2 joys + kit de téléchargement + nintendo avec 2 jeux (Trojan et Mario 2). Prix total : 4 000 F. **Xavier PAROT, 1, avenue Lenôtre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 90.61.23.84.**

Vds Amstrad PCW 8256 + imprimante + nbrx util. + nbrx jeux (Batman, Trivial Pursuit...) + joyst + interface. Prix à débattre (23 500 F). TBE. **Alban CREMILLON, 23 *bis*, rue Carnot, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : 60.20.47.07.**

Amstrad 6128, couleur + 2 joysticks + adaptateur TV + jeux (Matchday, Batman, etc.) + livres pour programmation Basic. A débattre : 3 300 F. **Ian LE VAGUERÈSE, 6, rue Milon, 75015 Paris. Tél. : 43.35.51.14.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 + 2 ND lect. disq FD1 + joyst. + nbrx jeux + dbase 2 + multiplan + autoform assembleur + superpaint + livres + revues + doc. : 5 390 F. **Guillaume FOURNIER, 4, rue Leonidas, 75014 Paris. Tél. : 45.43.27.63.**

Affaire : vds CPC 464 couleur bon état + manuel + livre détaillé avec listings + jeux (Gunship, Million II). Prix ensemble : 1 200 F. **Christophe RABAT, 8, rue Pierre-Brossolette, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.35.06.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + joyst. + revues pour 2 700 F. **Vincent POIGET, 3, parc de la Berengère, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.72.68.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 + papier + textomat + nbrx jeux (Chase HQ, Gunship...) + manuels + joysts. Le tout TBE à 3 300 F. **David MAZALTARIM, 39, rue Violet, 75015 Paris. Tél. : 46.36.89.19.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + nbrx jeux + manuel + utilitaires + joy. Le tout bon état : 2 500 F. **Nicolas ROUMANES, 18, avenue Courtin, 94340 Joinville. Tél. : 48.85.11.54.**

Sacrifié Vds CPC 464 coul. + plus de 50 jeux originaux + joyst + housse + revues + manuel. Tout en excellent état. Vendu 2 400 F. **Vincent HOUIS, 53, rue du Bois-des-Joncs-Marins, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 43.94.01.51.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + synthétiseur vocal + nombreux jeux + books. Le tout pour 2 800 F. **Demander DAVID (après 18 heures). Tél. : 34.84.44.26.**

Vds Amstrad 464 mon. coul. état neuf + manuel + joyst + nbrx jeux originaux + revues + 1 sinclair avec jeux. Le tout cédé à 2 000 F. à débattre. **Franck ou Gildas MEURICE, 14, rue Achille-Nartinet, 75018 Paris. Tél. : 42.52.45.81.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + très nbrx logs + imprimante DMP 2160 + joys + lect. K7 + livres et revues spécialisées. **Christophe LAPROSTE, 8, résidence Cadet-de-Vaux, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.35.19.**

Vds Amstrad CPC 464 + 1 joyst + nbrx jeux + manuel : 1 500 F. **Cédric PHILIBERT, 6, impasse Mocquet-Templiers, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.39.22.**

Vds Amstrad CPC 6128 avec moniteur coul. + nbrx jeux + 2 joyst + pistolet Whestphaser : 2 500 F. **Régine BARJOU, 26, rue Linois, 75015 Paris. Tél. : 45.75.72.32.**

Vds Amstrad CPC 464 + prise Péritel + crayon optique + joystick + nbreux jeux : le tout : 1 200 F. **Christophe. Tél. : 39.97.02.01.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + adaptateur Péritel MP2 + lect. K7 + joystick. Nbrx jeux et revues. Valeur : 6 000 F. Vendu 2 800 F à débattre. **Matthieu BORGNET, 2A, avenue Poniatowski, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.12.18.79.**

Urgent : vds 464 + joystick + plein de jeux. Prix : 2 100 F à débattre. **Dosan ROGOZARSKI, 41, avenue Marronnier, 93290 Tremblay-lès-Gonesse. Tél. : 48.61.41.54.**

Vds CPC 464 mon. + lect. disk + nbrx jeux + synth. voc. + 50 revues. Valeur : 8 000 F. Sacrifié à 3 000 F. Vds aussi cons. Séga + 7 3X : 3 000 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 60.07.11.68.**

Vds CPC 6128 couleur + 60 jeux + livres : 2 500 F. **Laurent BIASIZZO, 16, avenue Patton, 77160 Saint-Brice. Tél. : 64.00.10.24. (Après 18 h.).**

Vds CPC 6128 coul. + joystick + 18 disk de jeux + 6 disk vierges + magnéto cassette + câble + cass + boîte de rangement + doubleur joystick. Prix : 2 300 F. **Stéphane AUBOINE, 28, rue de la Montagne, 60240 Fresneaux-Montchevreuil. Tél. : 44.08.73.81.**

Vds imprimante Amstrad DMP 4000 132 colonnes + ruban + notice + logiciel encore ss garantie (27/10/89). Le tout pour 2 400 F. **Cyril BASSINET, 34, rue de la Chapelle, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.10.26.34.**

Vds ordinateur Amstrad CPC 6128 mono tbe. Joystick et un jeu : Gémini Wing. Discologie. Prix : 1 900 F. **Sébastien EMASABAL, 5, rue Ithurrico-Etchéa, 64500 Saint-Jean-de-Luz. Tél. : 59.26.66.58.**

Vds pour Amstrad K7 souris AMX 300 F, joystick speed king 40 F, divers jeux originaux à 40 F et 50 F, crayon optique 100 F. **Frédéric BOSI, La Batarelle Haute, impasse des Agasses, bt E1, 13013 Marseille. Tél. : 91.98.70.41.**

Vds 6128 coul. + nbrx jeux + souris AMX + imprimante DMP 2160 + light phaser + revues (valeur 10 900 F). Vendu 5 500 F. Prix à débattre. **Nicolas BAIL, 17, rue de Jessaint, 75018 Paris. Tél. : 42.51.77.57.**

Pour CPC vds digitaliseur Ara : 700 F. Lect. disk DDI1 : 900 F. Clavier CPC 464 : 400 F. **David. Tél. : 48.94.57.67.**

Vds PC1512 SD CGA N et B complet (GEM + MSDOS) + souris + 11 jeux (hits) + nbrx livres. Prix : 3 500 F. Acheteur habitant si possible région Melun ou 77. **Bertrand DOSNE, 3, rue Jean-Bouin, 77130 Montereau. Tél. : 60.96.22.66.**

Vds clavier Amstrad CPC 464 sans moniteur. Prix 500 F. **André MOUGENOT, 28, rue du Général-de-Gaulle, 88160 Fresse/Moselle. Tél. : 29.25.05.13. (Après 19 h.).**

Vds Amstrad PC 1512 double lecteur, écran mono + logiciels + jeux + joystick : 3 800 F. **Didier KLEIM, 82, rue Louis-Jost, 57175 Gandrange. Tél. : 87.32.63.56.**

Vds PC 1512 coul. double drive + souris + manuels et docs + log. de jeux et de travail (Platoon...). Valeur 10 000 F. Vendu 6 400 F - A débattre. **Gilles VERLEYEN, 9, rue Nungesser, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.50.97.**

Vds Amstrad PCW 8256. Monit. mono. Impri. + util. + manuels + 10 disk vierges. Etat neuf. Prix 4 000 F. **Florence BERNILLON, 45, rue Lamartine, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.14.19.**

Vds Amstrad PC 1512 DD MM + dos + gem paint + gem desktop + joystick + carte IBM + GP circuit à 15 petits jeux + autres jeux : 4 000 F. **Hubert OGIER, 148, rue Lourmel, 75015 Paris. Tél. : 45.54.72.27.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + livre utilitaire + pistolet magnum avec ses jeux + 2 joys + nbrx jeux (double dragon, 2 Gostbusters 2...). Prix : 4 500 F. **Bertrand LEFERT, 7, rue des Alisiers, 38280 Villette d'Anthon. Tél. : 78.31.22.91.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. (88) + nbrx revues + nbrx jeux + manuel + kit téléchargement, le tout TBE. Prix : 2 999 F. **Alexandre DA SILVA. Tél. : 45.93.17.84.**

Vds Amstrad 464 mono, TBE + nbrx jeux + revues + joystick. Prix : 1 500 F. **Antoine DEMELAS, 49, rue Raymond-Mondon, 57860 Roncourt. Tél. : 87.53.52.44.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + livres + synthé vocal technimusique + jeux + revues. Le tout TBE : 2 000 F + CAO en disq. 3'' : 150 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4-Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vds nbx jeux sur disks et K7 pour Amstrad CPC. **Anthony TILLIER, 2, rue Kervégan, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.19.78.**

Vds PC 1640 mono, état neuf. Lecteur DD + imprimante DMP 3160, parfait état + joystick PRO 500. PC 1640 : 6 000 F. DMP 3160 : 1 500 F, joystick : 125 F. **Bruno SOMARÉ, 10, rue de l'Eglise, 72400 Cherré. Tél. : 43.93.38.62.**

Vds PC Amstrad 1640 + 1 drive int. 3''1/2 + 5''1/4 + livres + revues + logiciels + écran. 4 500 F + Bull micral + mon. + lect. : 790 F. **Tél. : 40.65.66.62.**

Vds pour Amstrad jeux originaux sur K7 et sur disks + livre CP/M. Liste contre enveloppe timbrée. K7 : 25 F, disk : 65 F, livre : 90 F. **Thierry MERCIER, 1 ter, rue de Poitiers, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.52.02.29.**

Vds CPC 6128 coul. + jeux (Rick dang, Robocop, Iron lord, etc.) + 1 housse + lecteur de cassette + joystick + revues. **Benjamin DESCHAMPS, route de Thibermont, 76370 Neuville-lès-Dieppe. Tél. : 35.40.13.83 (après 17 h).**

Vds CPC 464 + écran couleur + lect. disq. + joyst. + 50 jeux + revues + manuels : 2 500 F. **Charles et Maxime DAUTRESME, 2, square Gabriel-Faure, 75017 Paris. Tél. : 43.80.70.77.**

Vds stop affaire CPC 464 Amstrad K7 + très nbrx jeux (Barbarian Robocop worl games...) + moniteur coul. + joyst. Le tout : 2 200 F. Urgent ! **Laurent CARRACEDO, 34 *bis*, rue de Dunkerque, 75010 Paris. (Paris seulement). Tél. : 48.78.68.83.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + joy + nombreux jeux : 2 000 F (débat possible). **Ming CHAU, 75017 Paris. Tél. : 46.27.18.95 (le week end).**

Vds CPC 464 coul. + joy. + 250 jeux + 20 revues + bt range K7. Le tout TBE 2 200 F. A débattre. **Pierre MÉTRO, 43, rue Debussy, 81370 St-Sulpice. Tél. : 63.40.05.66.**

Vds Amstrad 464 + lect. DDI-1 + K7 + Disc + Câble minitel + joys, le tout à 2 000 F. Génial ! **Mehdi LEBBADI, 27, rue du Viaduc, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.45.22.35 (après 18 h).**

Vds CPC 464 mono + adapt. Péritel + jeux + revues : 1 500 F (à débattre). Vds lect. disk + jeux : 1 500 F. Vds D7 vierges : 15 F pièce. **Frédéric FEYDY, 15, rue Joseph-d'Olivier, 31600 Muret. Tél. : 61.51.13.94.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 464 + moni. couleur + joyst + manuel + Étapt. N + Protec : écran + clavier. Le tout : 1 000 F ! ou échange contre matériel pour PC. **Yolande HUGON, lot. Les Mouettes, N° 54, 34750 Villeneuve-lès-Maguelonne. Tél. : 67.69.52.23.**

Vds CPC 6128 coul. + 27 disk dont 5 vierges + joyst + doubleur de joyst + revues + programmes + discologie. Le tout TBE : 2 900 F. **Roméo GRUSSON, 86290 Monthoiron (Vienne). Tél. : 19.93.69.19.**

Vds Amstrad PC 1512. Ecran coul. 2 lecteurs + util. (copywright : PC Tools ect.) + jeux (double dragon, etc.) + intégral PC. Bon état, vendu 8 000 F (89). **Michel BÉNÉZRA, 4, place du Général Tessier de Marguerittes, 75020 Paris. Tél. :43.48.47.10.**

Vds jeux originaux sur Amstrad CPC 6128 avec emballage et notice. 70 F pièce (Batman/Mrheli/Barbarian II/Op. Thunderbolt...). **Frédéric FAUCHEUX, 160, bd Jacques-Cartier, 35000 Rennes. Tél. : 99.50.87.84 (après 19 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + jeux + cordon magnéto + manuel + cpm + discologie + joy : 3 000 F. **Louis de CABISSOLE, St-Quentin-la-Poterie, 30700 Uzes. Tél. : 66.22.18.32.**

Vds CPC 664 + synthé vocal + magnéto K7 : plus de 150 jeux + imprimante graphique + lecteur 5''1/4 tran. à réviser + joystick + copieurs... **Christophe LAMBERT, 68, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : 43.71.33.14.**

Vds pour CPC jeux originaux K7/D7. K7 : 30 F. Pièce compil : 50 F. D7 : 100 F (Gunship - Echelon - Clash). **Liborio BARRAFRANCA, 6, rue de Poitiers, apt. 5, Grazailles, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.71.04.96 (le matin).**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + nbrx jeux originaux + revues et manuel. Tout TBE. Prix : 2 600 F. **Paul GASOWSKI, 11, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.10.57.**

Ne cherchez plus l'affaire : vds CPC 6128 + moniteur CLR CTM 644-2 + tuner TV + radioréveil + joystick + une centaine de jeux + manuel. Prix : 3 200 F !!! **Karim TENNAH, 6, rue Richelieu, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.04.65.**

Vds Amstrad PC 1512 DD coul. + nbx log matériel ss garantie 6 900 F. Imprimante 120D 1 000 F. File card 1900 F ou le tout 8 900 F. TBE. **Frédéric GIRARD, 2, av. Muguet, apt. 131, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.18.60.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + synthé vocal + câble K7 + joy + revues. TBE : 3 800 F (à débattre). Vds 2 rallonges joy : 35 F, les 2 + joy super pro : 100 F. **Arnaud GIRARD, 20, av. du 8 Mai 1945, 18700 Aubigny-sur-Néré. Tél. : 48.58.15.67.**

Vds jeux originaux pour Amstrad CPC 6128 au prix exceptionnel de 40 F pièce. Possède : Barbarian II, etc. **Frédéric ALBEROLA, 2, place Raspail. Tél. : 47.66.96.22.**

Vds 664 CPC + TV monoch. + 1 manette + discologie 5 + 24 jeux dont nouveautés. Mr Heli, green court, ghouls n'ghost. Le tout 2 000 F. **Stéphane GOETGHELUCK, 12, allée André-Messager, 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.82.86.**

Unique vds CPC 6128 + monit. coul + kit téléchargement + 2 joysticks + 2 livres de prog. + nbrx jx. Cédé à 2 990 F. TBE. **Patrick GIONLO, Malras route d'Alaigne, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.35.12.**

CPC 6128 coul. + lecteur cassettes et 2 jeux + 33 jeux disk + 5 disk vierges + manuel valeur 4 900 F cédé à 2 800 F acheté en 1989. **David NIGRIS, la Campalauzié Tersac 81150, Marssac-Tarn. Tél. : 63.54.56.58.**

Vds CPC 464 + nbx jeux + 15 mag. + joystick : 900 F. TBE. CPC + moniteur couleur : 1 600 F + cadeau, boîte de rangement cassettes. Urgent ! **Stéphane MARQUES, 19, rue Octave-Lapize, 93160 Noisy-le-Grand (10 km de Paris). Tél. : 43.05.74.23.**

Vds Amstrad 6128 couleur TBE + 25 disk de jeux + revue + boîte de rangement + 1 joystick. 3 000 F. **Jean-Baptiste DORING, 42, rue du 23-Août, à Barbizon, 77630. Tél. : 60.66.42.53, après 18 heures.**

Vds lecteur de disquettes pour Amstrad 464 (juin 89) très peu servi : 1 200 F + vds 9 originaux (cabal, SHI nobi...) année 1989 très peu servi. **Patrice FELIZOT, 33, résidence des Belles-Dames, 51120 Sézanne.**

Vds CPC 464 mono + nbx jeux + manuel : le tout 1 500 F. **Olivier LAFONT, 13, rue des Pervenches, 92220 Bagneux. Tél. : 46.63.18.03, après 19 heures.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + nbrx jeux + 2 joyst + housses de protection, 2 700 F. **Wippy STEIN, 14, avenue Gabriel-Faure, 94430, Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.76.70.61, après 19 heures.**

Vds PC 1512 Amstrad coul. + 2 drives + 2 joystick + ADD on card + souris + imprimante (epson LX 86) + jeux + utilitaires, 8 000 F. Très urgent. **Philippe COULLOMB, 55, boulevard de Charonne, 75011 Paris. Tél. : 43.70.03.96.**

Vds Amstrad couleur + 2 manettes + cordon doubleur + jeux + boîte de rangement + revues + manuel d'utilisation, 3 000 F. **Grégory COUREL, 28, avenue de l'Audiguier, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.40.50.**

Vds Amstrad CPC 6128 + imprim. brom-1009 + lecteur FD1 + tuner TV + nbrx jeux et utilitaires + doc et livres. Le tout : 5 000 F. **Christophe GUILBAUD, 65, bd Vauban, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.09.01.**

Urgent ! vds Amstrad PCW 8512, mono, 2 drives, imprimante + Logiciels. Le tout : 3 000 F ! Très bon état. **Han-Wen TANG, 5, avenue des Anciens combattants d'AFN, 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.00.77.**

Vds Amstrad CPC 6128. Moniteur couleur TBE + manette + nbrx jeux et livre : 2 800 F. **Dany MAILIAN, 9, rue de l'Ile-de-France, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.84.98.80.**

Vds CPC 464 couleur 2 Joyst + 40 jeux (Batman, Forgotten world, etc.), 3 500 F au lieu de 5 500 F. **Jérémy LEREBOURS, Estry 14410 Vassy. Tél. : 31.68.42.62.**

Vds PC 15-12 DD couleur double drive. Nbx logiciels + carte Joy + 3 joy + housse + boîte Rang vendu 7 000 F - Vds imp. Rx 80 Epson à rép. : 500 F. **Xavier LAMY-ROUSSEAU, 2, rue Albert-1er, 54800 Jarny. Tél. : 82.33.13.11.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux + joyst. + docs + imprimante : 3 200 F. Vad Séga + 5 jeux + manettes : 1 000 F. Possible achat séparé. **Yann GUYONVARC'H, 67, avenue Le-Nôtre, 92160 Antony. Tél. : 47.02.58.81.**

Vds Amstrad CPC 664 avec moniteur couleur + 60 jeux : 3 000 F le tout. Cause achat Amiga 500. **Yoann SAUSSARD, 39300 Crans, Champagnole. Tél. : 84.51.84.77.**

Vds jeux originaux : 60 F l'unité. Double dragon, Ninja warriors, Ikari warriors, green beret. 80 F la compilation. (Quad, super ski, GP 500 cm3 et une autre de 10 jeux. Le tout 320 F. Pour Amstrad CPC 464. **Jérôme GALLAND, 19, rue du Coteau-du-Roi, 37600 Roches. Tél. : 47.59.36.76.**

Vds Amstrad PCI 512 sd coul. + disq. dur 30 MO + jeux + revues + impri. DMP 2160 + modem + joystick + disq. vierges + tilts : 9 000 F à débattre. **Pierre JULLIAND, 76, bis rue Eugène-Pottier, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.73.93.43.**

Vds Amstrad 6128 + 10 disks avec de nombreux jeux (News) + 1 joy. Etat neuf : 2 900 F. **Franck POPADENEC, 10, rue de la Centrale, 57190 Florange. Tél. : 82.52.70.52.**

PETITES ANNONCES

AMSTRAD

Vds Amstrad CPC 6126 TBE + multiplan + manuel + logic. de jeux, le tout 2 000 F. **Américo LENGLET, 11, rue George-Sand, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.75.51.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joyst. + nbrx jeux + tuner TV. TBE. 3 500 F. **Maxence VEYRAT, 20, rue Madeleine, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.18.44.**

Vds CPC mon. + joyst. + nbrx jeux (nouveautés) + synthé. + lect. DDI. Vds 3 000 F à déb. Vds aussi console Séga + 5 jeux + Fire + 3 joyst. : 1 500 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labesque, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 80.07.11.68.**

Vds Amstrad CPC 6128 mon. coul. + jeux + log. + joyst. 2 500 F. Apple III. 500 F. **Pascal NAISLIMANE, 53, rue de Boulogne, 77290 Mitry-Mory. Tél. : 64.27.57.83.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lec. disk.DDI-1 + nbrx jeux + manuels + joyst. Le tout TBE : 3 000 F. **Frédéric FANG, 3, chemin de la Croix-d'Achille, 11250 Preixan. Tél. : 68.26.90.40.**

Vds CPC 6128 + 1 manette + doubleur joyst. + 10 jeux (Cabel double, Dragon, Shinobi et nbrx compil.) + manuel. Prix à déb. Valeur 4 000 F. **Franck SURUSCA, 55, rue des Grands-Champs, 75020 Paris. Tél. : 43.73.47.83.**

Vds CPC 464 coul. + nbrx jeux (Justiciers, Double action, etc.) + 2 joyst. livres. **Yannick KOPEC, 6, place du Général-Leclerc, 77570 Château-London. Tél. : 54.29.38.20.**

Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + revue + manette + 36 jeux dont : Robocop, Dragon Ninja, Rambo III. 2 900 F. **Tony BUREAU, 20, rue de Paris, 77380 Yèbles. Tél. : 64.06.16.38 (après 18 h).**

Vds originaux sur CPC 6128 : Suffle, Justiciers, WULF, Barbarians, l'Ile, Silworm, Trivial pursuit, la Solution, etc. Demandez liste. **Louis TU, 15, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 (S.G.) + bureau (ams) + nbrx jeux dont sp news + joyst. + revues + util. Val. : 8 500 F, cédé : 4 600 F. **Jean-Yves LAMEYSE, 35, av. des peintres, 59820 Gravelines. Tél. : 28.23.41.50.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + jeux + housses + revues. TBE. Peu servi 2 000 F. **Laurent GAMEL, 53, rue de l'Obélisque, 77610 Neufmoutiers. Tél. : 84.07.96.74.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner + jeux (orig.) + doubleur manettes + synth. vocal + cordon magnéto + table. 4 000 F. Ecrire ou tél. **Fabrice ROUSSIN, 9, cité du Cormier, 79500 Melle. Tél. : 40.29.11.06 (W.-E.).**

Vds CPC 6128 coul. + turner TV + radio-réveil + livres + orig. + joyst. + 30 disks (90 jeux) + manuel. TBE. **Laurent BERTHE, 23, av. des Mésanges, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.27.56.60.**

A saisir Amstrad PC 1512 DD coul. ach. nov. 89 sous garantie 2 ans + doc. + housse + disq. + boîte rang. + jeux servi 3 heures. 6 000 F. **Farid IDJELLIDAINE, 30, rue Keller, 75011 Paris. Tél. : 47.00.98.95.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joyst. nbrx disks + doubleur + câble imprim. + manuel. TBE. 2 600 F. **Grégory VRUNIAS, 3, rue des Marleines, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.43.63.21.**

Vds 6128 coul. + DMP 21600 + multiface 2 + lect. 5 p. 1/4 + nbrx jeux + bouquins + doubleur + lecteur K7 + câble. **Antony BESNAULT, 61, rue de Paris, bt C5, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.63.74 (après 20 h).**

Vds pour CPC 6128 : la collection (220 F) + Ocean dynamite (170 F) + Windsurf Willy (1590 F). Le tout pour 549 F. Peut se vendre séparément. Ech. poss. **Mickaël GUY, Les Sablons, Voivres-lès-le-Mans, 72210 La Suze. Tél. : 43.88.50.14.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 + joyst. + boîte rangt D7 + nbrx disks + access. et 100 revues. TBE. Prix 4 400 F à déb. **Samuel BERMON, 21, Grand-rue, 86140 Scrobé. Tél. : 49.93.26.40.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + imp. DMP 2160 + nbrx jeux et util. orig. + joyst. + livres. Tout parfait état. 5 000 F. **Guillaume d'ARCY, 83, rue de Fontanières, 69350 La Mulatière. Tél. : 78.42.18.52.**

Vds CPC 6128 coul. + 3 joyst. + jeux + util. + doubleur joyst. + kit téléch. Evalué à 7 500 F, vendu 4 500 F à déb. **Arnaud PELLON, 32, rue de la Gare, 49310 Les-Ponts-de-Cé. Tél. : 41.44.80.57.**

Vds Amstrad CPC 464 avec lecteur disquette plus nbrx jeux. 2 000 F. **Frédéric MAGNETTO, 15, av. des Provinces, 33600 PESSAC. Tél. : 56.38.43.99.**

Vds CPC 6128 coul. + 50 disq. de jeux et util. (Crazy-cars 2, OCP art. Studio, etc.) + lect. K7. Le tout : 2 500 F. Vds imprimante DMP 2160 : 800 F. **Jean-Cristophe HAVOUE, 3, rue J.-F. - Belbéoch, 94410 Saint-Maurice. Tél. : 48.26.78.13.**

Vds CPC 464 + 14 jeux + 1 joyst. + manuel en couleur : 2 000 F. **Dusan ROGOZARSKI, 41, av. Marronniers, 93290 Tremblay. Tél. : 46.61.41.54.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + nbrx disq. + joyst. + doubleur + originaux. Vendu 3 500 F. **Ludovic DEBOVES, 7, bd Charles-de-Gaulle, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.48.66,11.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + 25 log. + joy. : 2 000 F. **Stéphane VIVET, 6, allée des Belles-Vues, 92380 Garches. Tél. : 47.41.71.83 (W.-E.).**

Vds pour 6128 compils orig. live : Ammo Best US Gold Geants de Larcade 2 Story so Far 2. Les Futuristes, etc. Demander liste : 100 F chacune. **Patrick VIGNERON, 10380 Fontette. Tél. : 25.41.90.97 (week-end).**

Vds CPC 6128 + 3 jock. + nbrx jeux + revues + manuel Amstrad. TBE (1 an). 2 700 F (à déb.). **Sébastien BOUCARD, 7, allée des Aigrettes, 77283 Croissy-Beaubourg. Tél. : 60.06.79.24, après 18 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono ch. + nbrx jeux + 2 manettes + prise Péritel MP2F coul. + 1 manuel. Bon état. le tout : 2 500 F. **Franck LALOUM, 5, rue du Général-Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél. : 46.23.32.55.**

Vds CPC 6128 coul. + adapt. télé + réveil + 2 manettes + jeux + meuble, pour 4 400 F, à déb. **Pierre-François LESAULT, 3, rue Cachecaux, 27340 Pont-de-l'Arche. Tél. : 36.23.04.90.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner (TV) + antenne + joyst. + revues + nbrx util. et jeux + magnéto + boîte disk. Matériel en TBE. 4 500 F. **Erwan BUISSON, 4, rés. des Cochets, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.24.84.75.**

Vds CPC 464 avec joyst. 125 + 7 livres (manuel) + 5 cassettes 1 250 F. **Franck FINESTRAT, 7, impasse des Genêts, 89150 Decines. Tél. : 78.01.43.30.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 36 disks + joysticks + souris AMX. Le tout 3 500 F. **Stéphane VATIN, 89450 Saint-Père-sous-Vézelay. Tél. : 86.33.28.22.**

APPLE

Ach. souris et tablette graph. koala PAO sur Apple 2 C. Vds 15 disk 5'25 à 100 F. Cherche jeux sur Apple 2 C. **Richard MANAVIT, 111, avenue Gambetta, 81000 Albi.**

Vds Apple II Europlus, état impec., peu servi, avec moniteur N/B, lecteur, joystick, disquettes, doc. Prix : 1 800 F. **Martine BOSQUET, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vds logiciels sur Apple 2 C, 2 E à prix intéressant. Possibilité d'échange. **Jean-Michel PIMONT, 12, rue Charles-Lecoq, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.29.17.**

Apple 2 C + imprimante + écran 2 E + manette jeux + souris et tableur + TTX + jeux. Valeur d'achat : 21 000 F. Prix vente : 6 000 F (à débattre). **Eric SKHIRI, 75019 Paris. Tél. : 42.45.88.54 (après 19 h).**

Apple 2C, moniteur, stano, souris, joystick, Péritel, Apple work, livres, 100 jeux, boîte pour disquettes, et prog. d'initiation. **Alexandre PEROZ, 145, route de Melun, 77580 Voulangis. Tél. : 64.63.60.48.**

Vds jeux originaux pour Apple 2 C. Prix à débattre. **Cédric RUIZ, chemin du Collet rouge, quartier Montaleigne, 06700 Saint-Laurent. Tél. : 93.18.09.09.**

Vds Apple II + 2e lecteur + monit. mono Zénith + livres : 2 000 F. **Thierry CAUCHY, 9, av. des Chataigniers, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : 64.80.89.80.**

Vds Apple 2 E 64k duo disk + écran mono + carte super série + imprimante image writer I + joystick, bon état. Le tout : 3 500 F (poss. vente séparée). **Stanislas LEGRIX DE LA SALLE, 19, résidence du Petit-Beauregard, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.84.61.**

Vds Apple 2 GS, TBE + lecteur 5 1/4 et 3 1/2 + extension 1 1/2 mega + joystick + monit. coul. Apple + jeux NB : 9 500 F (à débattre). **Arnaud COULY, clos de l'Echo, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.19.44.**

Vds Apple II Europlus, TBE, peu servi avec moniteur NB, lecteur, joystick, disquettes, doc. : 1 800 F. **Martine BOSQUET, 105, rue Etienne-Marcel, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vds Apple 2 C avec moniteur mono, support, souris, carte d'extension (1000 ko : 1 méga) + nbrx softs, docs, livres. TBE. Prix : 3 500 F. **Gérald KARCENTY, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

Vds carte Appletell + logiciel GS-COM, sortie vidéotex NB et coul., numérotation automatique. Pour Apple IIe ou IIes. Petit prix à débattre. **Rémy PICHON, Glane-Pranzac, 16110 La Rochefoucauld. Tél. : 45.70.33.39.**

Vds Apple IIE (65CO2), mono, 2 drives, chat mauve, super série, souris, nockingbord, 280, ventilateur, nombreux soft et doc. : 3 000 F. **Michel KELLER, 7, avenue de Corbera, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds impr. IW I Apple TBE 1 500 F. Monitor couleur Taxan vision III (600 × 400) pour Apple, IBM 2 000 F. Vds nombreux jeux Apple II. **Alain BOSSU, 16, rue d'Arménie, 92140 Clamart. Tél. : 47.36.15.78.**

Vds Apple II + monit. mono + monit. coul. + 2 drives + 6 cartes + nbrx logiciels. TBE. Valeur 12 000 F. Prix : 2 900 F sacrifié. **Pierre PROSARPIO, 10, av. Charles-de-Gaulle, 78230 Le Pecq. Tél. : 30.61.53.06 (après 20 h).**

ATARI

Vds Atari 520 STF (DFNR) + SC1425 + mouse + 22 originaux (Ultima 3, 4, 5, Drakkhen, Explora, Starflight...) Mat. seul : 3 600 F. Mat. + logi : 5 200 F. **Jean-François LUCE, 31, rue des Ecoles, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.38.16.**

Vds Atari 520 STF (garantie 1 an, acheté le 03/90) + 20 jeux + 1 manette + freeboot et livres. Prix : 2 800 F. Achète tout logiciels ou accessoires music. **Rodrigo FOFANA, 11, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.93.08.**

Vds console Atari 2600 + 2 joyst. + 5 jeux. Le tout pour 350 F, frais de port compris. Très urgent ! **Stéphane BODOU, 13, rue des Orts, 34430 Saint-Jean-de-Vedas. Tél. : 67.42.22.76 (après 18 h).**

Vds Wild street 100 F + Iron trackers 50 F ou en cadeau. Cherche échange sur ST **David GRAVAUD, 48, rue du Petit village, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.86.35.31.**

Vds originaux ST : microbac anglais 100 F, hotball + interface 4 joysticks 90 F. Très peu servis. Achète ou échange New Z. Story (100 F ou moins). **Samir MESTARI, 39, av. Joseph Antoine, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.19.68.**

Urgent vds Atari 520 ST, nouvelle souris, manette + 70 disquettes + nombreux jeux (Bomber, Indy, Mani Ac. Mansion...) et utilitaire. Prix à débattre. **Philippe SOULIE, 21, rue du Château, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 64.26.16.59.**

Vds Atari 520 STF + 1 MO + sélecteur de face + cart. digit. : Master sound + cart. FM Melody Maker. Prix : 3 500 F. Vds un lot de 27 logs orig. (F. Bomber, Degas El., etc.) : 1 500 F. **Xavier GIRARD, 11, rue Marx-Dormoy, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.86.79.52.**

Atari 520 STF + jeux + manette + souris + câble Péritel : 2 000 F. **Boustam GHARBI, 7, rue Paul Painleve, 01200 Bellegarde. Tél. : 50.48.37.14.**

Vd 520 STF DF + 150 jeux originaux + hard copy + joys + imprimante P 42 + moniteur Zenith mod. Fucky 12 + Walk sony (donner). Prix : 3 750 F. Urgent. TBE. **Greg-Robert AUBURTINI-ALBERIC, 25, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : 60.25.35.91.**

Vds pour ST originaux discoscopie : 250 F. Indy, Drakken, Voyageur, Stuntcar, Forgottenworlds, Strider, Passing hot, Voyageurs Temps : 120 F, etc. **Gilles JOLLY, 28, bd Victor-Hugo, 13210 Saint-Rémy. Tél. : 16.90.92.12.38.**

Vds jeux sur STE + Hardcopieur très performant (300 F). Cherche aussi contact sur Paris pour échanges de jeux sur STE. A très bientôt ! **Farid IDJELLIDAINE, 30, rue Keller, 75011 Paris. Tél. : 47.00.98.95**

Vds 520 STF DF + 2 joy + 10 originaux (DM, CSB, Carrier C, UMS, Starglider 2, Midwinter, Populous, GFA, Basic...). Nbrx disks de jeux : 3 500 F. **Xavier LACOSTE, 27, rue du Fbg Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 42.46.93.80.**

Vds Atari 520 STE + souris + 20 disq. vierge + double dragon II. Le tout pour 2 000 F. Pas de vente séparée. **Stéphane GROSPERRIN, 10, rue Damremont, 75018 Paris. Tél. : 66.06.16.54 (après 17 h).**

Vds cause dép. Fac 520 STF (TBE) + mon. SM 124 + joys. + souris + jeux orig. + logiciels GFA Basic, compilateur + livres prog. + 10 disq. Prix : 4 000 F à débattre. **Didier HERARD, Gendarmerie, 64270 Salies-de-Béarn, poste 19. Tél. : 59.38.00.21.**

Vds originaux sur 520 STF : Great courts : 150 F et Microprose Soccer : 100 F. Recherche aussi contact (Seine-et-Marne). Merci. **Grégory VAN HULST, 22, av. Auguste-Renoir, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.07.34.**

Vds originaux pour 520 ST 32 jeux dongeons master kick off greats courts zombie, etc. Le tout 800 F. **Michel DUTORDOIR, 11, place Gabriel-Fauré, Saint-Michel-sur-Orge 91240. Tél. : 60.16.50.91.**

Vds ou échange divers logiciels sur Atari ST recherche également news et doc. Envoyez vos listes. **Olivier BEAUREPAIRE, Le Sastre, 26780 Allan.**

Affaire ! Vds Atari 520 SFT DF TBE + souris Anko (2 mois) + originaux (V. du T., Bloodwych...) + Peritel. Le tout cédé à 2 900 F (valeur 5 000 F). The end. **Stéphane BERNARD, 391, avenue Frédéric-Chartier, 78630 Orgeval (Yvelines). Tél. : 39.75.97.77.**

Originaux ST : Populous-Sherman M4-Foft-Millennium 2. 2-Fire zone-elite-Gauntlet 2-Star flight-fire brigad : 65 F l'un. **Laurent ASSALI, 12, rue de la Botte, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 34.64.34.37.**

Vds 520 SFT + monit. mono SM 125 : 3 200 F (possibilité jeux...) l'ensemble ou séparément. **Stéphane GIMENEZ, Château de la Garde, 87800 Nexon. Tél. : 55.58.18.66 (après 17 h 30).**

Vds moniteur mono Atari SM 125 neuf jamais servi, acheté 1 500 F janvier 90 - Prix 1 000 F à débattre. **Anne-Séverine DERVELOY, 32, avenue de Wagram, 75008 Paris. Tél. : 42.67.36.50 (le soir).**

Vds Atari 520 ST DF TBE + docs + 8 disks originaux (populous, data disk, chess, etc) + souris : 2 200 F. **Maurice FEFERMAN, 10, bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : 42.51.89.26.**

Vds Atari 520 STF + souris neuve 01 joystick 50 DK Freeboot, West Phaser, Falcon + Crazy cars + TV sport football. Prix 2 500 F. **Denis HAENTZLER, 6, Les Terres de Garenne, Saint-Georges-sur-Arnon, 36100 Issoudun. Tél. : 54.04.04.91.**

Vds Atari 520 STF 1 méga + moniteur couleur + imprimante + divers. Valeur 12 000 F, vendu 5 000 F. **Tél. : 88.83.30.79 (après 18 h.)**

Vds Atari 1040 STF + jeux + joyst + Util (TRT texte, langage C) : 3 000 F. **Pierre-Marie SERIS, 6, rue des Favorites, 75015 Paris. Tél. : 48.56.04.91.**

Vds pour Atari Voyageur du temps interphase, Drakken, Mindwinter herdes of the lance, Maniac Mansion, prix unitaire 130 F. **Richard VINÇONNEAU, 280, route de Saint-Trojan, Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Vds pour ST originaux Dninja, Speedball, King Chicago, Barbarian 2, Mortevielle, 100 F ou 450 F le tout (sur Paris si possible). **Armand SALLAN, 22, rue Brey, 75017 Paris. Tél. : 42.67.76.64.**

Urgents vds 1040 STF déc. 89 + mon. coul. SC 1224 + souris + originaux (Falcon, Colo, Maupiti, BAT, etc.) + joys 7 900 F, prix à déb. région 65. **Xavier HOURCADE, 19, rue de Silhac, 65500 Vic-en-Bigorre (Hautes-Pyrénées). Tél. : 62.96.74.71 (après 20 h).**

Vds nbrx jeux originaux Ste Xolon, Crazy cars 2, etc., Amiga Shadow of the beast, Populous, Faerytale ADV, etc. Faire offre. **Virgil MALARA, 44, boulevard Guynemer, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.28.52.**

Vds Atari 520 STF acheté fin 1988. Nbrx jeux et utilitaires + 2 gdes boîtes rangement 3, 5 P + 3 joysticks, le tout TBE 3 500 F. **Olivier BERTRAND, 13, bd Bellevue, 06130 Grasse (Alpes-Maritimes). Tél. : 93.36.50.36.**

Vds nbrx logiciels pour Atari STF et STE, liste contre un timbre (originaux). **Patrice DAVI, 303, chemin des Salines, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.69.26.**

Vds Atari 520 STF dble face + nbreux disks + jeux + joyst + rallonge joyst + util + revues. Prix : 2 800 F. **Cyril SANCHEZ, 38, rue du Clos-des-Vignes, 13200 Arles. Tél. : 90.93.61.06 (après 19 h).**

AV 1040 ST, âge 1 an et demi + 100 jeux, tous supers + joystick + boîtier disk + West Phaser + 6 jeux originaux. Prix : 7 000 F vendu 4 500 F. **Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Vds Atari 520 STF de 1988 + man + 50 jx + revues + boîte à disq. Prix : 2 900 F. **Cédric BERGER, La Tuilerie Bignon, Noisy-le-Roi 78590 (Yvelines). Tél. : 34.62.87.06.**

Vds pour ST/STE original Drakkhen dans boîte d'origine. Prix : 100 F + 20 F frais de port. **Thierry BOURRET, 11, allée des Basses-Barolles, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 72.39.97.27.**

Vds pour ST original Triad (Starglider-Defender of the Croun-Barbarian), pas compatible STE dans boîte originale : 100 F + 20 F de port. **Thierry BOURRET, 11, allée des Basses Barolles, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 72.39.97.27.**

Affaires ! vds jeux pour Atari XLVXE (Pawn, Goonies...) et pour Atari 520 STF/STE (Iron Lord, Obliterator, Terrorpods...). Réponse assurée. **Olivier CARTIGNY, 13, rue Victor-Hugo, 80730 Dreuil-les-Amiens. Tél. : 22.54.11.55.**

Vds 520 STF + lecteur DF + jeux + Free Boot + souris + housse + boîte de rangement + prise péritel + antivirus. Prix : 3 500 F à débattre. **David DEJAIGHER. Tél. : 47.31.45.56.**

Vds moniteur coul. Atari SC 1224 dans embal. orig., garantie 12 mois, valeur 2 500 F, vendu 1 500 F, état impeccable, cause double emploi. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt. Tél. : 44.76.91.39.**

Vds Atari 520 STF, double face, garantie feu 91 + joystick + câbles + 50 jeux, très récent (chase NQ north and south...). Prix : 3 500 F (valeur 5 500 F). **Yohann ASSAYAG, 151, rue du Faubourg-Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 42.81.50.38 (après 17 h).**

Vds originaux avec doc et boîte pour ST couleur-DF. Eagle Rider 100 F. Iron Lord 100 F. Altered Beast 90 F. Castle Warrior 90 F. **Pierre MARTINETTI, 243, avenue des Bois, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.45.71.**

Vds 520 STE + free boot + souris + 50 jeux originaux news, le tout en TBE, valeur réelle 8 000 F, vendu à oui, oui, à 4 000 F, vous avez bien lu. **Ludovic HOUBAUX, 8, avenue de la République, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.77.73.89.**

Vds imprimante Atari SMM804 : 1 000 F + jeux originaux (nbrx news) : 1 200 F, ou le tout : 2 000 F + journaux + papier pour imprimante. **Thomas BISMUTH, 65A, rue de l'Aiguillette, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.47.38.**

Vds pour Atari STF/STE : la collection Precious Metal (5 jeux) : 180 F + collect. Master 2000 (5 jeux) : 215 F. Pour Amstrad CPC disc : Magic Sound + Califgames. **Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26 (le soir).**

Vds 11 cartouches Atari 2600. Prix 400 F ou 30 F la cartouche. **David ALLOU, 91 allée des Lilas, Bois-Fleuri, 77410 Clay-Souilly. Tél. : 60.26.81.32.**

Originaux St Hard-Drivin/Ferrari Formula One/Turbo. Cup/Starglider, 2 Lombard, Rally : 150 F l'un + 13 disks : 70 F. **Jérôme CESBRON, 33, rue des Chevaliers de Malte, 49550 Villedieu-la-Blouère. Tél. : 41.30.83.97.**

Vds nbrx jeux sur Atari ST (environ 100) dont nbrx news (Bat 160 F, Batman 75 F, Emmanuelle 125 F) et réponse assurée à 100 %. **François ROSE, 8, allée des Troënes, 94240 L'Haÿ-les-Roses.**

Pour Atari ST vend le jeu Foft sous emballage d'origine pour 100 F. **Laurent IBANEZ, 11, avenue de Montolivet, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.03.36.**

Urgent ! Vds Atari 520 STDF + SC 1425 + souris + nbrx jeux et disks (123), le tout en excellent état. Prix : 4 000 F. Vds Atari 2600 : 300 F (à débattre). **Patrick BACHET (Côte d'Azur). Tél. : 93.09.90.34.**

Vds Atari 520 STE. 2 mois + joys. + bas. GFA et Omikron + logic. de musique, dessin, bureau, émulateur PC + jeux news, etc. + RCA. **Dimitri MERCHEZ, 112, rue de Roquetoire, La Jumelle, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.38.17.38.**

Vds Atari 520 STF DF + câbles + souris + manuel + 2 joysticks + 1 livre GFA Basic + 11 originaux (Barbarian 2, Popullous, Kick GFF...) + disks : 2 600 F. **David LE CORFEC, 25 bd de la Liberté, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.65.61.**

Vds pour Atari ST nbrx logiciels originaux entre 50 F et 150 F. Ecrivez-moi pour recevoir la liste des logiciels. **François SARRE, 21, rue des Pins, 90850 Essert. Tél. : 84.21.09.72.**

Vds Atari Lynx, TBE, peu servi + jeux (Blue Lightning, Gates of Zendocon) : 2 000 F. **Tél. : 46.65.08.31.**

Vous avez un ST + un scope et plus de 10 K7 vidéo ? Movie-Soft est le logiciel de gestion de votre vidéothèque : 100 F. Disquette de demo : 15 F. **Gérard MOUSSET, 12, promenade des Deux Puits, 95110 Sannois. Tél. : 40.04.32.14 (heures bureau).**

Vds S20 STF + lecteur externe dbl face (garantie) + jeux + joystick + souris + câbles. Prix : 3 000 F. **Bertrand RÉNAUD, 5, rue Jean-Cassé-Thiverny, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.69.62.**

Vds jeux ST 100 F : Bloodwich - Borodino - Full métal planet - Balance of power - Personal night mare - Colonial conquest - UMS - Defender crown. **Gérald ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.05.66.**

Affaire ! Vds ATARI 520 STF moniteur coul. + 60 jeux + joysticks. Etat neuf. Urgent. Prix : 4 000 F. **Joachim FRANCO, 40, rue de la Paix, 94170 Le Perreux. Tél. : 48.71.22.54.**

Vds ATARI 130 XE + drive + logiciels pour 1 500 F. Vends ATARI 1040 STF couleur + drive externe + imprimante + logiciels : 4 000 F. **Alain ALBANESE, 52, avenue Jean-Jaurès, 93350 Le Bourget.**

Vds ATARI 520 STF DF + souris + câble péritel + freeboot + jeux + doc. le tout TBE révisé : 2 600 F. **François HOMBROUCK, 14, rue du Docteur-Nicoli, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.18.02.**

Vds ATARI 520 STF + moniteur coul. Thom. + jeux + utilitaire. Le tout : 3 000 F à débattre. Vds CPC 464 + DDI 1 + jeux, etc. Cédé à 1 800 F. **Franck ROGER, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.17.44.**

ATARI 520 STE (état neuf) + monit. coul. SC 1425 + 1 jeu (wild street) : 4 900 F. **Georges MARTIN, 11, rue du Commandant-L'Herminier, esc. 11, 75020 Paris. Tél. : 43.74.29.82.**

Vds ATARI 520 STF + souris + joystick + nbx jeux (defender ot the crown, populous, etc.). Prix : 1 900 F. **Julien DEVAUX, 69, rue des Fusillés-de-Châteaubriand, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.94.32.46.**

Vds jeux originaux pour Atari. St. 50 F pièce (Kick off, Beach volley, Explora II, Tintin, 3 D pool, Tennis cup, etc.) avec notice. + boîte + garantie 1 an. **Daniel MASSIN, Rés. Port-Madine, bât. D, 14450 Grandcamp-Maisy. Tél. : 31.22.68.96.**

Vds 1040 ST + coul. SC 1425, état neuf (12189) + 2 joy. + souris + 20 jeux originaux (M 4-Populous-great court-Falcon-RVF Honda,etc.), valeur 9 500 F, cédé 6 500 F. **Régis MORISSON, 41, rue Vauquelin, 78800 Houilles. Tél. : 39.57.54.94. (Après 21 h).**

Vds Atari 520 STF, bon état + logiciels + 2 joys neufs + livre Basic + boîte Sicos + disquettes vierges. 2 200 F à débattre. **Sylvain TORTOSA, 35, rue de La Ferme, 78250 Meulan. Tél. : 30.99.81.01.**

Vds 520 STF avec TV couleur 25 CM TC + nbrx jeux + joys. + manuel. Le tout 4 500 F et tapis souris. **Mourad KHEYAR, Paris 13e. Tél. : 45.88.95.92. (Après 17 h 30).**

Vds 520 STF + Péritel + souris + env. 60 jeux + 2 joysticks. Prix : 3 200 F. Parfait état. **Hong TRAN, 2, bd Salvador-Allende, bât. B/3, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34.19.74.50.**

Vds 520 STF + 100 jeux 100 % STE + revues + souris + free boot. Vendu au prix incroyable de 4 000 F et vends aussi revues Amstrad. **Ludovic HOUBAUX, 8, avenue de la République, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.77.73.89.**

Vds Atari 520 ST double face + 3 jeux + digitaliseur son + 2 livres + GFA Basic + compilateur GFA Basic. Le tout 3 200 F. **Fabien LENORMAND, 16, bd de la Liberté, 92320 Chatillon. Tél. : 47.46.10.79.**

Vds 520 STE 1 800 F ou 2 501 F avec jeux. Vds 800 XL + drive + magneto + tablette tactile + jeux + livres : 800 F. **Nicolas BEBNABO, 18, allée Claire-Fontaine, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.01.01.**

Vds Atari 520 STF DF + imprimante SMM804 + lecteur 5 1/4 DF + 70 DOS 5 1/4 + 20 OG originaux. Prix 5 000 F ou détail : 2 500, 1 000, 1 000. **Franck LUMINA, 20, rue des Sarments 95000 Vaurcal. Tél. : 34.21.70.20 (après 19 h).**

Vds et échanges disk. pour seulement 50 F, pièces (tennis Cup, Fred, collorado, midwinte, etc. **Guillaume Arnull, 9, allée Jean Mermoz, 91270 Vigneux. Tél. : 69.42.78.47.**

Vds logiciels a prix très compétitifs pour Atari 520 ST et lecteur 5 pouces 1/4 pour ST. **Stéphane LEMOINE, 18, route de Cormeilles, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.94.54.**

Vds Atari 1040 STF + moni. Philips couleur + tuner TV + NBRX disks. Le tout vendu 7 000 F, valeur 10 000 F, sous garantie juin 90. **Pascal BELLEMAIN, 15, rue des oiseaux, 91210 Draveil. Tél. : 69.40.26.93 (après 16 h).**

Vds Atari 5205 TF + moniteur coul. SC1425 + joyst. + souris + nbrx jeux (Player monager, chaseh. Q Populous, etc.). Le tout 4 500 F. **Emmanuel Tavernier, 28, rue des Œillets, 62138 Haisnes. Tél. : 21.25.08.99.**

Vds Atari 520 STE (4 mois) + garantie + souris + pistolet + 10 jeux originaux (West Phaser, Chase, Grent courts, etc.). Acheté 5 100 F. Vendu 3 000 F. **Julien GIRARD, 139, bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : 43.25.88.01.**

Vds Atari 520 ST moins d'un an sous garantie + freeboot incorporé + 4 joystics + nbx jeux (News) sur Paris ou dans le centre. 2 300 F. **Julien JAMAN, château d'Ozan-Etrechet, 36120 Ardentes. Tél. : 54.34.29.55.**

Vds Atari 520 STF + 35 jeux, souris, joysticks. 2 500 F. **Yves SLAES, 25, rue des amoureux, 13006 Marseille.**

Atari ST(E) vends tennis Cup avec boîte et notice, 150 F. **Bruno BLANCHARD, 132, rue Rigolet, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : 60.48.58.27.**

Vds Atari 520 ST DF + 2 monit. coul. + imprim. Seikosha (N. et B.) + Phaser + 50 Uris joy. + util. + mag. + doc. + nbrx jeux nouveaux. Le tout TBE : 6 000 F ADEB. **Franck FEVERSTEIN, 8, rue Henri-Matisse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.79.13.61.**

Vds pour Atari, ST originaux : Beach, Volley sans boîte, Forgotten world, Wall street, Dragon, Ninja de 90 à 105 F. **Frédéric NICOLA-COUBET, 09000 Ganac, Foix. Tél. : 61.65.44.70.**

Vds Atari 520 STF DF + joystick + câbles,etc. Prix : 2 450 F. Vds aussi Streplay 4 et nbrx jeux et utilitaires. **Stéphane LIGNEUL, 3, rue Bernard, 91300 Massy. Tél. : 60.11.57.02.**

Vds digit. coul. Atari, pro. 89 : 1 300 F. Vds, éch. originaux (AV, Role, Sim, Ref.). Vds PC XT 640 K, disq. dur 20 MO, 2 drv.. **Maurice DEZOTHEZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 64.41.06.42.**

Stop ! Vds Atari 520 STF + 1 manette + revues (20) et posters + souris + livres + jeux (20). Le tout : 3 200 F. Merci. **Virgile DESLANDRES, 35, avenue des Châtaigniers, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45.69.08.02. (19 h-20 h).**

Vds Atari mega ST 2 + moniteur coul. SC 1224 + imprimante 120 D + revues + 100 logiciels. Le tout TBE 8 500 F à débattre. Offre unique à saisir... **Emmanuel BEAUFILS, 23, rue du Chateau-d'Eau, 14160 Dives-sur-Mer. Tél. : 31.91.47.26.**

Vds Atari 520 STF DF s/garantie, T.B.E. + jeux originaux récents + joystick + souris. Valeur : 4 500 F, vendu 2 800 F. **Samuel HOURS, 3, rue du Bois-le-Prêtre, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.22.51.**

Vds 1040 STF (déc. 88), T.B.E. + mon. SC 1425 + joy + souris et tapis + imprim. Citizen 120 D + jeux et utilitaires + boîte de rangement. Prix : 6 500 F. **Xavier MUFRAGGI, 8 bis, rue des Missionnaires, 78000 Versailles. Tél. : 39.02.79.21.**

Vds Atari 520 STF, double face, nouvelles roms + moniteur coul. + souris + joyst + manuels + nbx jeux + basic GFA. 3 700 F à débattre. **Simon FAUCHER, 22, avenue de la Haye, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.84.30.**

Vds Atari 1040 STF + monit. SC 1425 + joy + souris et son tapis + impr. citizen 1200 + jeux utilitaires + boîte de rangement. Vendu 6 500 F. **Xavier MUFRAGGI, 8 bis, rue des Missionnaires, 78000 Versailles. Tél. : 39.02.79.21.**

Vds sur ST Gunship vieux de 4 mois à 150 F avec boîte de doc. **Damien DURANTON, 21, avenue de Tourville, 75007 Paris. Tél. : 47.53.09.38.**

Vds pour Atari ST/STE flight simu + 4 scénarios ainsi que FM melody maker à moitié prix. Donne livre sur flight simu avec le logiciel. **Emile BAHEUX, 101, rue La Fayette, 75010 Paris. Tél. : 42.80.57.83.**

Vds Atari 520 STF neuf sous garantie excellent état + moniteur SC 1425 + joystick + souris + nombreux log. jeux + revues. Urgent, prix 4 500 F. **Hamlieng TRINH, 80, rue d'Estienne-d'Orves, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.97.00.**

Vds originaux pour ST : opération jup : 100 F ; kid gloves : 140 F, crack down : 150 F, zac mac : 90 F, opération wolf et outrun : 160 F, barbarian 2 : 80 F. **Michel VIDALES, 22, rue de Hadrio, 75008 Paris.**

Vds Atari 1040 STDF + moniteur coul. TBE (18 mois) + nbrx disq. space Ace chaos strike back xenon II. Valeur 8 700 F, cédé 5 800 F. **Sébastien PETIT, 3, rue des Sablons, 27460 Alzay. Tél. : 35.25.13.68.**

Vds Atari 520 STF + joysticks + livres + souris + nbx jeux (ts les récents softs) + calcomat II + superbase pro avec doc. complète. TBE 3 000 F. **Stéphane CHOSSONNERIE, 5, clos de la Maraiche, 78250 Tessancourt. Tél. : 30.91.40.87.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur coul. + logiciels + joystick + souris : révisés 6 500 F. **Christophe LAMBERT, 68, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : 43.71.33.14.**

Vds Atari 520 STF 37 disc (toutes neuves) + boîte de rang. + livres + 2 souris + manette. Le tout B.E. + moniteur couleur : 4 000 F. **Stéphane MACRÉ, Cité Allende, avenue de Stalingrad, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.27.85.52.**

Vds jeux sur ATARI St : the deep + pirate + tai dan + boîtes et notices + 1 revue : 300 F. **Christophe ASTIER, 10, Hameau de la Plaine, 07210 Chomerac. Tél. : 75.65.17.08.**

Vds ATARI 520 STF/DF new roms + nbx jeux et utilitaires + manuels (dont GFA 3.0) + joy. T.B.E. 2 900 F. **Christophe LECOCQ, Les Archinaux, 38460 Champagnieu. Tél. : 74.90.28.37.**

Vds originaux st : Les voyageurs du temps 150 F - Chaos stricke back : 140 F - Les deux : 250 F ou échange contre B.A.T. **Eric TRANNOY, 19, Résidence Sainte-Victoire, 06130 Volx. Tél. : 92.79.32.31.**

520 STF DF garanti, 2 joyst + souris + doubleur joyst + freeboot + 100 jeux + utilitaires + contacts. Vendu dans l'emballage. Prix : 2 500 F. **Hubert NEVEU, Le Val-la-Reine, Equemauville, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.17.35.**

Vds STF 1040 + SM 124 + superbase + Printmaster + Calcomat + Datamat TBEG 3 500 F ou ech. TVC + drive ext. 3.5 + ext. mem. + 50 D. A bientôt, merci. **Philippe STEELAND, BP 9, 88, rue Suzanne-Lannoy, 59870 Vred.**

Vds 520 STF DF + monit. coul. + souris + joyst. + jeux originaux + assembleur + livres programmation + revues. T.B.E. Le tout cédé à 4 500 F. **Gaël BARRACHON, 27, résidence du Bois de Boulogne, 95290 L'Isle Adam. Tél. : 34.69.37.64.**

Console Atari 2600 + 9 k7 de jeux. 700 F et Orik Atmos 48 K : 200 F et originaux pour ST 520 : alteread beast (...) 100 F ou le tout 1 200 F. **David CAILLIEU, Lotissement communal, 76210 Rouville. Tél. : 35.31.47.05.**

Vds Atari 520 STF + sélec. de face + 35 jeux (kick off, xenon II, D. Master) + souris. Sous garantie jusqu'au 28-10-90. Le tout en TBE : 3 000 F à débattre. **Jean-Michel GODARD, 32, hameau de la Gondole, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.76.74.**

Vds Ghoul'n ghosts pour ST/STE orig. + boîte + notice. Prix : 90 F + castle warior et indy adv. 50 F chaque. **François LE NAIR, 27, place Karlsruhe, appt 24, 54000 Nancy. Tél. : 83.41.14.46.**

Vds pour Atari ST : la compilation American dreams, neuve avec super skit-hostages-operation neptune-bubble ghost : 220 F port compris ! **Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26.**

Vds originaux sur Atari ST/STE : Omega, Power drift, Ghostbusters 2, Il était une fois. 150 F pièce ou le tout 460 F. **Pascal MORALES, 4, rue des Acacias, 37380 Monna. Tél. : 47.56.15.87.**

Atari 1040 ST monit. coul. état neuf + 40 logiciels : bureau graphisme jeux avec doc. + ST mag n°9 à 39 + 10 n° Atari Mag. Le tout 5 000 F. **Emmanuel ROUX, 108, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.01.80.**

Vds pour Atari portfolio cartes RAM 64 ko. 600 F pièce. **Géry TORRES, 5, square de Mondovi, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.82.69.**

Vds STFDT 520 Atari 06/89 avec 30 disq. dont 60 jeux (Populous, 7 SORVF...) 2 joysticks, souris et livres. Le tout 3 000 F. **Fabien ROUNIER, 91690 Milly-la-Forêt. Tél. : 64.98.48.02.**

Vds originaux pour ST à prix imbattables + échanges nbrx docs pour ST. **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Vignes, 67270 Kienheim.**

Vds Atari 800 XE + lecteur cassettes + nbrx jeux. Le tout peu servi et complet. Cartouches et cassettes PS merci à tilt. Prix 1 000 F. **Alain MORER, les 4-Vents-Fuilla, 66820 Vernet-les-Bains. Tél. : 68.96.37.79. Après 20 heures, tél. : 68.96.37.79.**

Vds 520 STF garantie 3 mois + souris + cordon + 10 jeux : chase, Batman, Kickoff, Bloodmoney, Rick Dangerous + manette : 3 600 F, avec moniteur coul. **Jérôme PINARD, 32, allée du Dessus-du-Four, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : 69.05.51.93.**

Vds originaux sur ST : Stos language : 230 F. Stos maestro plus : 300 F. Indiana Jones : 100 F. Meurtres Venise : 100 F. Lombard rally : 50 F. Tennis cup : 110 F. **Stéphane CHAUVIN, 1, allée du Petit-Aulnay, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : 30.90.77.90.**

Vds originaux pour ST. FESS 1-5, out run, Elemental, Dinamite Dux, Sorcery + ... Liste sur demande. Prix bas ! Environ une trentaine de jeux. **Cyril GREPPIN, 5, Tirelonge, 1213 Onex-Genève, Suisse. Tél. : (19) 4122.792.74.08.**

Affaire ! Vds originaux récents en ST : Targhan, Rvf, Honda Stunt car, Sherman MG Chambers of Shaolin, etc., à 100 F l'un ou 350 F les 5 et oui ! **Florent FOUREZ, 28, rue Rino Della Negra, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.32.30.**

Vds originaux pour Atari ST : Falcon VF : 100 F. Turbo cup. Opération wolf, Skrull : 50 F pièce ou 200 F le tout. **Tél. : 56.42.09.20, après 19 h.**

Etonner vos amis, sorter le son de votre STF sur votre chaîne stéréo ou tout autre sortie audio ; adaptateur pour 150 F + prise jack 3,5 mm. **Richard SCALI, 43, route de Meyzieu, Saint-Bonnet-de-Mure, 69720. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds Atari 520 STF de mai 89 + écran couleurs + 56 logiciels + souris + 2 joyst. + pistolet + nbrx accessoires. Le tout TBE : 3 500 F. **Yannis GANSEL, Le Parc A, La Verpillière, 38290. Tél. : 74.95.51.32.**

Vds Atari 520 STF + moniteur coul. SC 1224 + 10 jeux origi., TBE Ach. en février 89 : 4 000 F. **Sébastien DUVIVIER, 4, trav. Cht Perdrix-St-Loup, 13010 Marseille. Tél. : 91.35.25.60, après 20 h.**

Vds pour ST GP master, Airball, Sorcery + (520) : 70 F l'unité. 200 F le tout + balance of power (1040) 150 F. **Pascal ELART, 7, place de l'Horloge, 14200 Hérouville-Saint-Clair. Tél. : 31.44.74.04.**

Vds nombreuses disq. originales pour Atari 520 ST cause vente de cet appareil pour le remplacer par Amiga. **Frédéric CARFANTAN, 4, impasse Viala, 37000 Tours. Tél. : 47.46.00.14.**

Vds jeux sur Atari 520 STF (Mindwinter, Rainbow-Island, E.-Motion). **Laurent BEAUCAMP, 81, rue d'Hennuin, 62370 Audrvicq.**

Vds originaux ST : Falcon, Populous, Dungeaon Master, Indy Adu, Manoir Mort, Voyagdutemps, BAT, Drakkhon, Gunship, Chaos strike Back, de 100 à 200 F ou prix lot. **Laurence BILLIOT, 18/43, bd Albert-1er, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.98.55.61.**

Vds ATARI 520 STF + mon. coul. + nbrx jeux + joystick + revues : 4 500 F. **Marc CHILLON, 15, rue du Cavoy, 77181 Courtry. Tél. : 64.26.16.42. (Après 18 h).**

Vds ATARI 520 STE + mon. coul. TBE quasi neuf + nbrx jeux. Environ : 4 500 F à débattre. **Julien BARDAKOFF, 3, passage Singer, 75016 Paris. Tél. : 42.88.62.56.**

Vds originaux pr ATARI ST : 100 F ! Sir fred, Dragons Breath, X-out,, Pipemania, Rainbow Islands, Black Tiger. Etat neuf, notice et boîte d'origine. **Jean-Claude LESELLIER, 9 bis, rue Pierre-Curie, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.75.60.**

Vds ATARI 520 ST Monte 1 méga : 1040 STF garantie 1 an + souris. Urgent : de 1 500 à 2 000 F. **Jérôme DIAN, 22, rue Bérard, 13005 Marseille. Tél. : 91.78.00.80.**

Vds ATARI 520 STF peu servi sous garantie (2 ans) + TV couleur (Sharp) 36 cm + 100 jeux + meuble informatique + boîte diskettes. Le tout 4 800 F. **Manuel DA SILVA, 133, rue La Fayette, 75010 Paris. Tél. : 42.80.39.12.**

Vds Atari 520 STF + monit. SC 1225 + 40 jeux (nouveautés) + 2 joyst. + souris + boîte de rang. : 3 800 F. **David LEVY, 49, rue du lt-col. de Montbrison, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.10.83.**

Vds originaux ST 150 F pièce (Full metal planet interphase A 320 midwinter) + bomber, 200 F. **Loïc Petit, 10, rue St-Christophe 77100 Meaux. Tél. : 60.23.10.78 (20 h - 22 h).**

Stop ! Suite à la vente de mon 800 XL, je brade tout mon stock de softs + de 1000 softs pour 1 300 F ! et quelques périphs divers pour 800 XL. **Jean-Philippe CARRIÈRE, 12, avenue Voltaire; 40130 Capbreton.**

Vds Atari 520 STF simple face, 1 300 F (avec utilitaires GFA Degas spectrum et quelques jeux). Vds pour ST digitaliseur Vidi ST, 2 000 F. **Frédéric LEGRAND, 2, rue Renoir, 23000 Besançon. Tél. : 31. 52. 06.31.**

Vds originaux sur Atari ST (TV sport, football...), 25 nouveautés, prix entre 30 et 150 F. **François BOTTA, 5, allée des platanes, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.66.05.52.**

Vds originaux sur ST à 60 F : Defender of the crown. After burner. Starglider. Barbarian (Psynosis). **Joël ELOUARD, 5, rue Louise-Michel, 93440 Dugny. Tél. : 48.36.09.85 (après 20 h.)**

Vds Atari 1040 STF DF + souris + 30 disks (jeux, util., dessins, musique) + livres, valeur 5 000 F vendu 3 200 F cause Amiga 2000. **Nicolas FARRUGIA, 24, rue Brément, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.44.97.07.**

PETITES ANNONCES

Vds Atari 520 STF + jeux bon état a contacter après 18 h, avec souris simple face 1 500 F. **Matthieu POIRIER, 40, chemin des Pervenches, Champs. Tél. : 60.05.71.25.**

Vds lot exceptionnel jeux ST orig. 375 F port compris soit 75 F le jeu ! Tennis cup, Italy 90, maxy bourse, Gesfam II, Roman pol. **Lionel RIGAUD, 11, rue Maryse-Bastié, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.05.26.**

Vds jeux originaux sur ST entre 95 et 190 F : possède BIO Challenge, X-Out, Midwinter, Hard driving, Rainbow Islands, Populous, Great courts, etc. **Cyrille JOFFRE, 7, rue Camille-Corot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.52.00.**

Vds jeux originaux (flight sim II, Populous, Winter games, Manoir de mortevielle, Barbarian (PSYG), Crafton xunk, Macadam bumper) pour 520 ST. **Benoît QUENU, 11, rue des Frères-Caudron, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.12.52.**

Vds Atari 1040 STF + nbrx softs + doc. et boîtiers de rangement 2 800 F. **Michel ANDRE, 25, rue Prosper-Legouté, 92160 Antony. Tél. : 46.66.24.43.**

Affaire ! Vds Atari 520 STF + monit. couleur 1425 + souris + joyst. + nbrx jeux. Sous garantie et peu servi : 4 500 F. **Marie FELISAZ, 48, rue de Malte, 75011 Paris. Tél. : 48.06.17.28.**

Vends 520 ST DF + moniteur coul. SL 1425 + manette + 40 disq. GFA basic 3.0. 3 500 F (région parisienne). **Philippe DA COSTA, 29, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : 42.01.90.31.**

Vds jeux pour STF : « Out run, 1943, street fighter, gauntlet 2 », pour 200 F et « forgotten worlds » pour 100 F. **Stéphane VIDEAU, 75 C, avenue de la Libération, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.60.34, après 18 heures.**

Vds Atari 130 XE + lecteur de D7 1050 + nbrx jeux + disk vierges + boîtes rangement. Le tout en parfait état. Prix 3 500 F (port en +). **Christophe PONCELET, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds originaux sur Atari ST : Ninja, Warriors : 80 F, Ocean beach volley : 80 F, et hard driving : 70 F, avec emballage d'origine. **Bruno MARCOVICI, 35, rue des Favorites, 75015 Paris. Tél. : 45.31.37.68.**

Loue orig. pour ST Explora 2 (85 F) + mach. 3 (65 F), avec boîte + notice. Si vous voulez les acheter, faire offre. **Christophe LOIZEAU, 13, rue d'Occitanie-la-Salvetat Saint-Gilles, 31830 Plaisance-du-Touch.**

Vds ord. Atari XE + lecteur K7 + joysticks + 4 cartouches de jeux. Le tout 600 F. TBE **Laurent POLFLIET, 58, quai de l'Ouest, 59000 Lille. Tél. : 20.09.74.25.**

Echange softs sur ST ou vente. Prix intéressant. Cherche contacts. Corresp. envoyez liste. Originaux à débattre. **Christine ARRIGHI, Super Rouvière, bât. B 3-83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Vds Atari STF + moniteur couleur + nbrx jeux + utilitaires + 2 joysticks + souris. Le tout pour 4 000 F. Peu servi, année 1989. **Sébastien POURIAS, La Noe de la Corde, 44119, Treillière, Nantes. Tél. : 40.94.55.40.**

Vds Atari 1040 STF + jeux originaux (Bat, Rockstar, Pirates, Greatcourts, Stuntcar, Strider, Robocop) + souris neuve + 3 joy. + tapis + 130 DKS, cédé 4 250 F. **Judicaël PHAN, 70, rue des Petits-Bois, 78370 Plaisir. Tél. : 30.55.83.38.**

Vds Atari 520 ST DF + souris + câbles + livres + jeux : 2 800 F (TBE, fin 1988) + moniteur coul. : 5 000 F. Valeur réelle : + 7 000 F. **Marc CHARRIER, 34, boulevard Cointet, 06400 Cannes. Tél. : 93.48.10.07.**

Vds Atari 520 STE + souris + 2 joysts. + 12 disquettes + 13 jeux sous garantie (8 mois) + utilitaires. Sous-emballage. Prix intéressant ! **Sylvain LAFONTAINE, 25, rue des Coquelicots, 77360, Vaires/Marne. Tél. : 60.20.76.56.**

Vds pour Atari ST digitaliseur vidéo realtiser-embal. d'origine + doc. français. Servi 3 ou 4 fois : 400 F. **Laurent. Tél. : 48.52.24.86.**

Urgent ! Vds Atari 520 STE + joyst. + manuels + 8 orig. + 25 disks de jeux + adaptateur 4 joueurs + double prolongateur + garantie + phaser. Le tout TBE. 3 900 F. **Arnaud MARTIN DE SAINT SEMMERA, 31, allée de la Toison-d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.03.09.**

Vds Atari 520 STDF + souris + 40 jeux (kick off, Xenon 2, O. Master, Indy, Populous) + sélecteur de face, sous garantie jusq. oct. 90 : 3 000 F (à déb.) **Jean-Michel GODARD, 32, Hameau de la Gondole, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.76.74.**

Vds Atari S20 SDF + 2 joy. + bte rang. + 50 disq. + hard copieur + imprimante Cabio 215 o + le bureau Gen + la souris + posters Madonna-Clapton. Prix : 3 000 F. **Gregorio AUBURCINI, 25, rue Louis-Braille, 71000 Meaux. Tél. : 60.25.35.91.**

Vds ATARI 520 STF double face + 61 jeux + 4 joysticks + souris + mouse pad. + revues. Le tout : 3 000 F à débattre. **Mai TRAN, 25, rue de Châteaufort, 91400 Orsay. Tél. : 69.81.87.88. (Après 20 h).**

Vds logiciels jeux originaux Atari ST liste sur demande de 50 F à 100 F Man Hunter 1 Rocket Ranger, etc. **Jean-Noël LANOUGADERE, 10, rue du Mâconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.**

Vds jeux ST 100 Full-Metal-Borodino-Colonial conquest-Defendercrown Bolldwich-UMS, etc. **Gérald ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.05.66.**

Vds jeux pour Atari ST (out Run-Star wars-Hollywood poker-Playhouse-Indiana Jones-Star trek-Barbarian-Srteet fighter) 100 F l'unité. **Thierry FRECHET, lotissement Lacaou, 40290 Haba. Tél. : 58.98.01.92.**

Vds Atari 520 STF TBE + 59 jeux + utilitaires + souris + joystick + carte MV 16 16 voies + accessoires + câbles : 3 500 F à débattre. **Sébastien BROCART, 3, clos du Château, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : 39.74.92.44.**

Vds Atari 1040 STF + 10 jeux + souris + tapis + mags + joystick : 3 500 F. Vds synthe casion CZ 5000, valeur : 9 000 F vendu 4 500 F. TBE. Bt à rythm : 600 F. **Nicolas FREMONT, 93, quai de la Pie, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.86.80.71. (Après 18 h).**

Vds 520 STE + 150 jeux + souris + revues, le tout TBE au prix exceptionnel de 3 600 F, urgent. Acheté à plus de 7 000 F. **Ludovic HOUBAUX, 8, avenue de la République, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43-77-73-89.**

Vds originaux ST : Tennis CUP : 150 F, Badcat, Oberlander, Outrun, Trivial poursuit, Spaceracer, Spaceharrier; Streetfighter : 50 F l'un. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.44.92.**

Vds 520 STF NROM + 1 an GAR + souris + joystick + jeux + sélecteur de face, le tout 2 700 F. **Philip NGUYEN, 35, rue du musée, 13001 Marseille. Tél. : 91.33.38.65.**

Vds Atari ST 520 + 100 disks. + 3 originaux + 2 manettes, 2 699 F, sous garantie. Vds NECPC engine + 3 jeux 1 900 F, à débattre. **Jean-Christophe RUFFIN, 43, avenue Molière, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.60.76.31.**

Vds Atari 800 XL complet + orgue électro. Yamaha + batterie midi Yamaha électro. TBE, le tout 2 800 F, urgent ! Annonce sérieuse. **Arnaud Claisse, 2, rue Emile Zola, 80520, Woincourt. Tél. : 22.30.03.85.**

Vds Atari 520 STE DEC 89 garanti 2 ans + nombreux jeux originaux dont voyageurs du temps, Pinball, etc., 3 200 F à débattre. **Serge MARTIN, 15, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : 45.80.97.29.**

Vds Atari 1040 STF + nbx utilitaires, parfait état, 3 500 F, à débattre. **Christophe. Tél. : 34.69.43.85.**

Vds Atari, 520 STF DF 1 800 F + spectrum 512, 250 F + nbrx originaux (BAT, Drakkhen, Populous, Hard' drivin) de 90 à 150 F ou le tout 2 600 F. **Yves LAPORTE, 10, Esplanade de la pinède, 38090 VILLEFONTAINE. Tél. : 74.96.30.72.**

Vds 520 STDF + 1 mega + meuble + 2 joysticks + télé 36 cm coul. + tapis + housse + phaser + 2 boîtes RGS + 250 disks + doc + magazines + câble souris neuf. 6 000 F. **Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : 39.95.31.08 (à partir de 17 heures).**

Vds Atari 520 STE + souris + joysts + 13 jeux + utilitaires + 10 disqs. vierges sous garantie (7 mois). Le tout 3 500 F en TBE. **Sylvain LAFONTAINE, 25, rue des Coquelicots, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 60.20.76.56.**

Vds originaux pour ST dans leur boîte d'origine (Great courts, Explora 2) 150 F chacun. Paris uniquement. **Jean-Christophe SAÏDI, 84, rue des Maraîchers, 75020 Paris. Tél. : 43.67.02.41 (après 17 heures).**

Vds pour St jeux ori Barbarian 2 R type rick dangerous a burner hang on env. 120 F l'un + compil giants anglais Oxford. Le tout 950 F. **Alexandre COQUOT, 1 *ter* A, rue de Chevigné, 51100 Reims. Tél. : 26.88.44.99.**

Vds Atari 1040 ST + moni. mono + coul. nbrx logiciels (100). **Xavier LABALETTE, 16, rue des Colibris, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.01.03.**

Vds console Atari 2600. Nbrx jeux : Marios bros. Pac man. + 2 joyst + 9 jeux + câble. Prix : 600 F. Vends : 550 F. TBE. Tout neuf. **Raphaël DE LA PERRIERE, Saint-Jean-d'Ardière-Belleville, 89220 L'Ecluse. Tél. : 74.66.25.37.**

Vds Atari 520 STE très peu servi. Garantie 11 mois pour 2 900 F (sans jeux) et 3 200 F (avec plus de 40 jeux originaux). Répondez-moi vite ! **Alexandre DEPRETZ, 36, rue d'Artois, 75008 Paris. Tél. : 45.63.59.98.**

Vds Atari 520 STF, lecteur int. double face (neuf) + lecteur ext. 5 pouces 1/4 + master sound + jeux livres. Prix : 3 500 F (valeur réelle : 7 500 F). **François TREHOU, 6, avenue Cousin-de-Méricourt, 94230 Cachan. Tél. : 47.40.15.85.**

Vds jeux originaux pour Atari 520 ST/STE. Prix de 50 F à 120 F (Iron Lord). **Benoît DUCHEMIN, 60, rue des 36-Ponts, 31600 Toulouse. Tél. : 61.25.91.03.**

Urgent ! Vds Atari STE (garanti 8 mois) + qques jeux : Kick offs, Great courts. Le tout 3 000 F. **Americo BENTO. Paris. Tél. : 45.39.67.18.**

Vends Atari 520 ST avec lecteur externe : 1 100 F. **Sébastien LARMINAY, 39, rue d'Orléans, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.85.05.**

Vds Atari 520 STF, garantie 10 mois, 3 joystick, 150 disk CP 47, Ping-pong, Raibow Islands, P 47 + beaucoup d'autres news. Le tout en TBE : 3 250 F. **Christophe ALBERTI, 4, allée de la Chevallière, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.49.93.**

Vds jeux originaux sur Atari ST de 10 à 120 F selon le jeu ou le tout (env. 65 jeux) pour 1 800 F. Bat., Great court. Voyageurs du tps. **Daniel CHARBIT, 24, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : 47.27.19.83.**

Vds Atari 130 XE (128 K) + lecteur de cassettes + light phaser (pistolet) + jeux (cartouches et cassettes) TBE prix très compétitif ! **Yvan RIOCREUX, 85, avenue Jean-Jaurès, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.56.77.97.**

Vds ST : Les voyageurs du temps (200 F) + Galactic Conqueror (130 F). **Nicolas DOURLENS, 11 A, Montée Desambrois, 06000 Nice. Tél. : 93.80.00.94 (semaine après 17 h).**

Vds lecteur 5 pouces 1/4 pour Atari, sous garantie, peu servi : 1 200 F à débattre et vds originaux sur Atari. 100 F le logiciel. **Christophe CUCCO, 61, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : 40.34.45.48.**

Vds Atari ST 520 + 2 joystiks + souris + jeu + livres + nbrx jeux et disq. + (50 disk. vierges) et cherche contact sur PC, réponse assurée 100 %. **Jean CUCCIA, 50, rue du Nord. Tél. : 42.55.47.73.**

Vds Atari 600 XL + lect. K7 XC12 + moniteur couleur Thomson + 2 doc. sur l'assembleur du 6502. 1 800 F à débattre au besoin. **Michel RIOUX, 15, avenue des Olympiades, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.83.49.**

Stop ! Affaire ! Vds Atari 520 STF : 1 790 F + originaux de 130 à 230 F + disks vierges. **Romain VINCENT, 13, rue Pasteur, 57640 VIGY. Tél. : 87.77.91.08.**

Génial ! Vds Atari 520 STF double face, Nelles Roms + jeux + revues, le tout : 2 500 F ! (TBE), téléphoner après 18 heures. **Jade KAROUT, 10, 12, rue Pierre Guérin, 75016 Paris. Tél. : 42.24.41.04.**

Vds Atari 520 STF (DF) complet + Freeboot + nombreux jeux et util. Prix 2 900 F, garanti. **Jacques CARBONNIER, 2, av. cité du Chaperon vert, 94250 Gentilly. Tél. : 49.85.13.41 (après 18 h ou répondeur).**

Vds Atari STF DF + 50 disks (nbx jeux : Xout, Rainbow, Island, Freddy, utilitaires) + Freeboot + Joystick, 2 400 F. **Thomas FAUVEAU, 7, allée des roseaux, 93600, Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.09.18.**

Vds Atari 2 600 complet + 1 jeu. Vds plusieurs jeux à part de la console (Kung fu master) à 50 F l'unité. L'Atari est à 300 F. **Marvin HAGLER LEBOXEUR. Tél. : 48.81.40.85.**

Vds Atari 520 STF + moniteur coul. SC 1425 + jeux + log. (GFA, compilateur...) + Joysticks + revues, le tout 3 600 F. **Romain OTTOGALLI, 12, allée des Amandiers Le bois des Friches, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : 45.76.96.32.**

Vds pour Atari ST originaux black lamp 100 F explorat 120 les voyages du temps 150 castle warrior 100 crazy cars II 110, Turlogh 60, etc. **Catherine CARDOSO, rue des Érables, Cedex 26, 38290 St-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.94.27.31.**

Vds Atari 520 STF DF + joystick + nbrx jeux et utilitaires + docs. Prix 2 500 F à débattre. Streplay 4 370 F. **Stéphane LIGNEUL, 3, rue Bernard, 91300 Massy. 60.11.57.02.**

Vds Atari 520 STF, nville rom, DF + utilit. (GFA 2-0) + nbrx jeux. Prix : 3 000 F (à débattre). **Christophe FAURÉ, 25, rue Gambette, 31190 Auterіv. Tél. : 61.50.67.36 (après 18 heures).**

Vds Atari 1040 STF + souris + joystick + originaux 10 (dont super hang on) + livres. Prix 3 400 F. **Stéphane GONZALEZ, 4, rue Paul-Verlaine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.43.02.53.**

Vds Atari 520 STF 2 200 F. 2e lecteur 3 p 1/2 600 F + 80 jeux et utilitaires 800 F + journaux et livres Atari 300 F. Le tout 3 800 F. **Jacques GRELINEAUD, 30, rue du Chemin-Vert, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.83.53.83.**

Vds Atari 520 STF DF + Péritel + joystick. Prix : 1 900 F. **Jean-Pierre GUILLEMANT, 1, rue du Marché-Neuf, 95000 Cergy. Tél. : 30.31.94.76.**

Vds originaux ST basic + compilat. omikron 700 F stos basic FR 300 F. Wercs 200 F ZZ draft 250 F. Calcomat 2 300 F. Micropose soccer 100 F. **Ali FOUDIL, Les Grandes Terres, 84570 Mormoiron. Tél. : 90.61.86.76.**

Vds moniteur coul. Atari SC 1425 état neuf 2 200 F + jeux originaux pour Atari STE ou STF : Heroes of the lance et Lombard rally 300 F. **Anthony RIBOT, 15, rue Biroteau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.10.94.**

Vds jeux aventure sur ST : Déjà vu 2, Mystery mummy, Hillsfar, Bard's tale dream zone, Star trap, Driller, Incantation, Personal nightmare 70-130 F. **Christine DEBAQUE, 4/21, chemin des Tailleurs, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.21.06.**

Vds pour Atari ST : multiface ST : 300 F. Hardcopieur Blitz (nécessité 2 drives) : 500 F. **Sébastien BRUHAT, Auzelles, 63590 Cunlhat. Tél. : 73.72.20.75 (W.-E.).**

Vends très nbrx jeux et utilitaires sur Atari ST (ne pas téléphoner). Liste sur demande. Super occasion à des prix déments. **Yann LEBRETON, rue des Gentianes, cité base EDF, 73700 Seez.**

Vds Atari 520 STF peu servi + joystick + nbrx jeux et utilitaires. TBE 3 000 F. **Bertrand LE DEIST, 60, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél. : 25.80.47.30 (après 18 h).**

Vds sur ST : Forgotten world + Jawns + Ikari warrior 240 F. Twin world + Obliterator : 140 F. Bloodwich : 90 F. A débattre. **Carlos BLANCO, 5, sq. E.-Chabrier 75017 Paris. Tél. : 42.67.29.10.**

Vds orig. ST : Populous Speedback, Super ST Pack (Defender of the crown, Tetris, Test drive) : 60 F chacun ou 200 F le tout. **Virgile TSOUO, Rozières-Savignac, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.45.48.61.**

Vds jeux orig. pour Atari STF à t bas prix (surtout jeux aventure et JDR). 50 F à 150 F selon le jeu. **Eric FERRO, 19, av. des Pyrénées, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.32.04 (W.-E.).**

Vds 520 STF + freeboot + souris + joyst + jeux (Xenon 2, Stuntcar, etc.) + util. + revues + rallonges + câbles. En TBE. **Laurent BRUNETTI, Les Cèdres, 11, parc de l'Epargne-Claret, 83000 Toulon. Tél. : 94.83.13.38.**

Vds Atari 1040 STF (avril 69) + jeux + mag. divers + manuel. 3 500 F. **Nicolas FREMONT, 93, quai de la Pie, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.80.71.**

Vds orig. sur ST (Double dragon 2, Ghostbusters 2, Nord et Sud, les Incorruptibles, etc.). Vous cherchez un jeu sur ST ? appelez-moi ! **Martin TUAL, 64, rue de Turbigo, 7503 Paris. Tél. : 42.74.01.61.**

Vds 1040 STF + monit. 1224 + souris + joyst. + nbrx jeux (150 à 200 F) + util. 5 990 F, état neuf. URGENT cause départ étranger. **Bruno CASENEUVE, RMT Camp de Linas, 1re Cie, BP 185, 91315 Monthléry. Tél. : 64.90.92.16, poste 393.**

Vds Atari 520 DF, Freeboot, TBE + livres et jeux : 2 200 F. Atari 520 STF SF : 1 200 F. Imprim. coul. enb 60c paral. 350 F. **KAM. Tél. : 47.26.81.11.**

Vds pour ST originaux : Stos basic, BAT : 200 F l'un (en TBE. **Siegfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac, Pont-de-la-Maye.**

Vds Atari 520 STF 69, mon. coul., 40 disq. de jeux + util. 4 000 F. **Mathieu HOYLLEY, 7, rue de la Garenne, 78120 Orphin. Tél. : 34.85.95.12.**

Vds moniteur coul. Atari SC 1224 pour Atari ST (TBE). **Jérôme GUYOT, 1, allée des Lavandes, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.51.15, après 17 h 30.**

Vds nbrx log. orig. + docs pour Atari ST (Midwinter, Folt, Ferrari F1, etc.), de 50 F à 150 F suivant l'ancienneté. **Olivier BERNAUD, 11, place des Fédérés, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.03.90, après 19 h.**

Vds 520 STE sous garantie + 1 synthe Midi MS 710 sous garantie. Le tout 4 700 F. Vente séparée possible (Freeboot avec le 520). URGENT. **Raynald LETOUQ, rue de la Mare-Morel, 27370 Thuit-Anger, Tél. : 35.87.41.11.**

Vds GFA basic 3.07, assemb. comp. 3.03, Jade (créat. jeux d'avent.), freeboot. Petits prix. Echange contre log. possible. Cherche périphs., contacts. **Michaël PIROTTE, 23, rue de Béthisy, 60610 La-Croix-Saint-Ouen. Tél. : 44.41.24.62, après 18 h.**

Vds Atari 520 STF + mon SM 120 (1 an et demi de garantie) + imp. Citizen 120 D + log. Le Rédacteur. 5 000 F. **Michelle AMIARD, 31, pl. de la République, Nemours, ou 48, rue Dutot, Paris. Tél. : 64.28.06.49 ou 45.67.86.52.**

Vds Atari 520 STF DF + mon. coul. SC 1425 + 22 disq. (xenon II, etc.) + mag. (Tilt, etc.). Le tout TBE 4 300 F + cadeau, console Atari VCS 2 600 + 1 cartouche. **Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.74.29.**

Vds Atari 2600 ST + 4 jeux + 1 manette. 400 F. Ou 20 jeux à part à 50 F pièce et 100 F les 4. Alors, c'est pas le pied ce truc là ? **Mathieu MESTRE, 231, quai Galiéni, porte 221. Tél. : 48.81.40.85.**

Vds STE + Péritel + souris + joyst. + 45 jeux dont news (Krypton egg, Stridder, Kick off, Altered beast, etc.) URGENT. 3 200 F. **Sébastien LEVAIN, 20, place de la Liberté, 78700 Conflans. Tél. : 39.19.69.97.**

Vds Atari 520 STF + monit. coul. SC 1425 + lect. ext. de disq. MDR 30 + 1 joyst + 1 souris + 15 jeux. Le tout BE. pour 5 500 F à débattre. **Christophe PRADIER, 10, parc Saint-Martin, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.08.37.**

Vds 520 STE + 2 joyst. + jeux sous garantie (ach. nov. 89). 2 600 F. **Thierry BOUDART, 43, av. de l'Agent-Sarré, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.82.51, après 18 h ou samedi.**

Vds Atari 520 gonflé 1Mo + lect. ext. DF NEC + freeboot intégré + emballages + souris + formation + cours d'assembleur + log. : 3 100 F. **Florian JUTISZ, 20, rue Champin, 92330 Sceaux. Tél. : 46.61.28.60.**

Vds originaux ST : Super cars, Blood money, Giant (comp.), Ninja warrior, 150 F l'un. Indy (av.), Highwey P.2, Rick

dangerous, 120 F l'un. Iron lord, 200 F. **Olivier HAMAR, 1, rue Victor-Hugo, 38160 Saint-Marcellin. Tél. : 76.38.21.11.**

Vds 520 STF (double face) + souris + log. Le tout en TBE Cédé 2 500 F. **David JACQUELINE, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.05.14.**

Vds Atari 520 STF peu servi. 7o69, sous garantie + mon coul. + 5 joys + rallonges + tapis + orig. + rev. + éduct. + dessin. Le tout 4 990 F. **Denis DOTHUC, 149, rue Gabriel-Péri, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 47.06.80.61.**

Vds Atari 520 STE + souris + 11 jeux + 1 joyst. + 10 disq. vierges + util. Sous garantie. **Sylvain LAFONTAINE, 25, rue des Coquelicots, 77360 Vaires-Marne. Tél. : 60.20.76.56.**

Vds pour Atari STE ext. mémoire 256 ko pour 200 F. et 1 méga pour 750 F (Simms ou Sip) + éch. démo STE et jeux. **Xavier RECORD, 45, place du Bois-des-Aulnes, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.99.17.**

COMMODORE

Amiga 500 vends hard-copieur cyclone V 604 pour copies sauvegarde en toute légalité. Prix 500 F ferme. **Pierre DUTHEIL, 82, rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.02.00.14 (heures de bur.)**

Vds Amiga 500 + A 501 + 1084 + nbrx logs (Falcon, F 18, Popolous, G. courts) + docs + acc. : 6 500 F. Star LC10 couleur : 2 500 F. Cobra : 300 F. Tout état neuf ! **Frédéric JOUSSET, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Amiga 500 vds utilitaires : logiciels home office kit (traitement de texte...) originaux. Recherche logiciels éducatifs. Sérieux **David FERRIS, Cadéac, 65240 Arreau.**

Vds ou échange nbrx jeux pour Amiga 500, recherche logiciels éducatifs, liste sur demande. **Philippe MAUGER, impasse du Côteau, 76470 Le Trèport.**

Stop ! Je vends originaux pour Amiga Emmanuelles compil. triad falcon : 300 F. Possibilité d'échanges cherche ext. avec horloge — 500 F à bientôt ! **Éric BLONDY, 9, rue des Genêts, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : 64.02.78.73.**

Vds Commodore 64 + écran mono + lect. K7 + nbrx jeux originaux (summer games I et II, Eureka, silent service...) 1 700 F. **Jean-Luc MONTROBERT, 5, rue de l'Angelus. 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.32.92.02 (après 19 h).**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 S + drive ext + livres + nbrx jeux. Prix : 6 000 F. Vds originaux pour 100 F (Drakken...). **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

Vds Amiga 500 + extension 512 K + 1 lecteur de disq. sup. avec 45 jeux et une manette, le tout 4 200 F. Vds Atari 520 SFT 2 100 F. **Laurent DUTEL, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Vds originaux pour Amiga « Forgotten worlds : 100 F. Silkworm : 100 F. Indy aventure : 200 F (notice en français). de luxe paint II : 350 F. **Loïc LAVY, École Éteaux, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.31.28.**

Vds interface Midi + Track 24 + câbles pour Amiga : 800 F. Vds logiciels originaux Amiga : Dpaint 2, Waterloo, F 18, Kickoff, Gazza, Shangai : 100 F. **Jean-Marc MAZIÈRE, 205, rue Desaix, apt 121, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.**

Vds Amiga 500 + drive 3 1/2 + interface Midi + log. Midi + nbrx jeux. Possibilité achat séparé. Prix 4 000 F. Vds PC portable Victor double drive 720 Ko. **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vds Commodore 64 + lecteur 1541 + manette de jeux + adaptateur pour TV couleur + nbrx jeux + casier de rangement. Le tout 2 300 F. **Thierry BAUDIN, 59, rue André-Rouy, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49.30.09.38.**

Vds C 128 1 000 F, C 64 500 F, Drive 1541 750 F, 1570 1 000 F, manuels, doc., jeux originaux, 100 disquettes, câbles pour 40/80 col., en ordre de marche. **Claude BOURLES, 146, rue de la Barre, 49000 Angers. Tél. : 41.73.02.59.**

Vds pour C-64 interface Midi + Softs DX-support et séquenceur Scoretrack + Sons. 600 F. **Michel GUILLAUME, 39, rue Mirabeau, 25000 Besançon. Tél. : 81.32.19.57.**

Amiga 500 complet acheté le 20/03/90 + garantie + souris + câble péritel + 10 jeux originaux + 2 joystick turbo blaster. Prix : 3 500 F (se déplacer). **Phaxthoune HOANG, 4, rue Lamartine, 93240 Stains. Tél. : 48.23.69.08 (après 18 h).**

Amiga : Vds original Les portes du temps. Package + notice 150 F port compris (envoi contre remboursement). Ecrire pour envoi ss 48 h. **Raynald AUVRÉ, 4, rue du Ramier, 31220 Cazères-sur-Garonne.**

Vds C 64 + lect. disk 1541 + lect. K7 + 1 joys + tomes 1 et 2 autoformation C 64 basic + 2 cart. + 10 disquettes vierges état neuf 1 600 F. **Alain MARTIN, 9, rue Paul-Bert, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.52.13.**

Vds Amiga 1000 TBE, solidité et clavier exemplaire. Pas de PRB de kickstart. Possibilité émulation 100 %. PC. 3 500 F à débattre. **Olivier CARRÉ, 14, rue de la Grande-Pierre, 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.84.29.**

Vds C 64 + lect. K7 + lect. disq. + impr. MPS 801 + 2 joys + K7 + nbrx logiciels (jeux et util.), disq. + nbrs manuels + Simon's basic + synth. vocal. 2 600 F à débattre. **Julien DEVINCRE, 2, rue de la Fosse-aux-boucs, 95470 St-Witz. Tél. : 34.68.49.82.**

Vds C 64 + lect. K7 + lect. disk 1541 + imp 1520 + Oscar + cordon Péritel + nbrx livres et jeux + 2 joysticks + boîte disquette. 2 150 F à débattre. **Sébastien PHILIPPE, 14 bis, rue de Lozère, 91400 Orsay. Tél. : 60.10.19.15.**

Vds A 500 (encore s/garantie fév. 92) + A 501 + lecteur ext. 3 pouce 1/2 4 500 F + moniteur couleur 6 600 F. **Gérard LUN, 8, allée Athalie, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.64.64 (après 19 h).**

Vds C 128 D + moniteur 1901 coul. 80 col. 3 000 F, jeux originaux PU : 40 F - Emul minitel 150 F, auto-form. basic 2 vol 300 F, livres + docs C 64/128 500 F. **Philippe FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 Paris. Tél. : 43.61.86.55 (après 19 h).**

Vds Amiga 512 + 2 manettes + Péritel + nbrx programmes. Acheté le 15 fév. 90, facture à l'appui - TBE, cause USA pour 3 000 F + donne Atari 2600. **Stéphane à Paris. Tél. : 48.43.33.19.**

Vds jeux sur Amiga 500. Envoyer liste ou écrire pour liste. Cherche drive pour Amiga 500 à 500 F + extension pour 400 F. **Patrick BÉGUIN, 2, rue d'Anvers, 37100 Tours. Tél. : 47.54.61.70.**

Vds : moniteur couleur/TV pour CBM 64/128 (état neuf) sys. : anti poussière et reflet : 1 300 F à déb. Cherche pour un STF drive DF ext. pas cher urgent. **Abdelhakim HAMMOUCHE, 24, rue de la Concorde, 59125 Trith-Saint-Léger. Tél. : 27.30.37.59.**

Vds Amiga 1000 + moniteur coul. + 2e lecteur + jeux et utilitaires + manuel : 5 700 F. **Nicolas CROQUET (93). Tél. : 48.30.55.68.**

Vds C 64 TBE + lecteur K7 + moniteur mono + nbrx jeux. Prix : 2 500 F. **David HEURTEUR, 3, rue Hérouart-Rodier, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.71.86.**

SX 64 Commodore 64 portable : lecteur disq., écran couleur, nbrx jeux origin., 100 disq. power cardrige, 2 joys pros., docs, câble TV 5 M, ent. révisé : 5 500 F. **Bernard LEFEBVRE, 19, imp. Philippe-Lebon, 62000 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.**

Vds Commodore PC AT (PC 30 III) cause double emploi. Disque dur 20 Mo + logiciels-6 mois garantie FNAC-maintenance sur site. Prix : 9 000 F. **Philippe CLOAREC, 5, rue Valentine-Jacquet, 92170 Vanves. Tél. : 46.45.11.77.**

Amiga 500 vend : the games summer édition 155 F. Explora 150 F. Dragons breath 200 F et 1 atari 520 STF, 20 jeux, 2 rallonges, joy. **Loïc CHARPENTIER, 27, av. du Gal-de-Gaulle, bt E12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Vds orig. Amiga de luxe vidéo 3, Dragon'lair, 688 S4B, Budokan, Ikt, Iss, Biocha, Hound Shadow, Willow, balance Power 90, Hang-on, Zany golf, prison, etc. **Didier ROUILLARD, 4, rue Albert-1er, 17440 Aytre. Tél. : 46.44.07.36. (après 18 h 30).**

Vds jeux pour C64 : Batman, Rick Dangerous, Giants, Platoon, After Burner, Defender of crown pour très peu cher. Vends section Z pour Nintendo. **Rémi BERNARDIN, 24, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : 43.56.61.77.**

Vds : C64N + 1541N + 1530 + joy + 50 dks + Péritel pour 2325 F + port. Vds : expert, action rep., robcom turbo, synthé. vocal, digitaliseur vidéo, cray optique. **Jean-Marc LAHERA, ZI de la Molière, 81200 Mazan. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds Amiga 500 + moniteur coul. + drive externe A 1010 + imprimante Epson LX800 + nbrses disks. Le tout pour 7 500 F. **Lorenzo ZENATTI, rue de la Tour-des-Maures, 66120 Font-Romeu.**

Vds Amiga 500 + livres + disk basic et 20 news kick off II, F29, beast etc. + 2 joysticks tout neufs garantie 1 an avec emballage 2 990 F. **Philippe DELHOMME, Les demeures de Font Clair, 43, bd de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.**

Vds C64 + 1541 + K7 + moniteur c. + envir. 170 jeux sur disq. et 20 sur K7 + livre bon état. Le tout 3 500 F à débattre. **Romuald MARTIN DIT BUGNARD, 10, impasse Plein-Soleil, 54130 Shint Max. Tél. : 83.21.25.57. (Après 18 h 30).**

Urgent : vends C64 + moniteur coul. + lecteur disk + lecteur K7 + imprimante MPS801 + jeux et logiciels 3 000 F à débattre + 6128 couleur : 2 500 F. **Xavier MARTIN, 94240 L'Haÿ-les-Roses. Tél. : 46.61.49.26.**

Vds nombreux jeux sur C64 K7 (Robocop, Silk worm, Stormlord...) de 40 F à 70 F. Vente séparée possible. **Alexandre HAMON, 11, route d'Aire, 32720 Barcelonne-du-Gers. Tél. : 62.09.45.58.**

Vds C128 + lect. 1571 + imp. MPS 803 + tracteur + moniteur mono (40-80 colonnes) + texte + doc-Jane + doc divers. Développements : tableur - gestion Cde - menu D. Le tout 4 000 F ou au détail. **Dominique GARNIER, 8, rue Cap.-Locard, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.62.94.**

Vds C64 clavier + moniteur + lecteur K7 + lecteur disquette 1541 II + nombreux jeux k7 + disq. T.B.E. **Alexandre TROUBLAIEWITCH, 21, clos des Acacias, 57157 Marly. Tél. : 87.65.71.32.**

Vds Amiga 1000 TBE + 30 originaux (Budokan, Infestation, Sim city, Space ace, Rick) à moitié prix avec boîtes, vds aussi D 7 vierges DD. **Arthur DE CATHEU, 10, rue Saint-Pierre, 92200 Neuilly/Seine. Tél. : 46.24.08.04.**

Pour A 2000 vds la carte accélératrice A 2620, achetée à 14 900 F cède à 8 000 F. **Daniel TRINH, 118, rue de Lagny, 75020 Paris. Tél. : 43.71.00.00.**

Vds C 128 D + moniteur + câble imprim. + modem + jeux et utilitaires, le tout 3 500 F (poss. détail). **Vincent DUBOIS, 50, rue Michelet, 76600 Le Havre. Tél. : 35.21.08.43 (le soir).**

Vds Amiga 500 + écran 108 + stéréo joy, docs, livres, nbrx jeux sous garantie. Prix 4 000 F. **Nelson TEIXEIRA, 10, rue Maximilien-Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.34.42 (après 19 h 30).**

Vds Amiga 500 neuve achetée 8-9-89 + Péritel + 40 jeux, com. Falcon I et II avec le manuel. Le tout pour 3 000 F. **Nicolas LUU CHI, 182, av. Rouget-de-l'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.63.88.**

Vds Commodore PC 10 avec deux lecteurs de disk + logiciels valeur 6 000 F encore sous garantie 7 mois : 4 800 F. **Yves FARJON, 43, rue Madame-Curie, 92220 Bagneux. Tél. : 45.36.05.17 (le soir).**

Pour Amiga : vds lecteur Cumana 3,5 p. avec interrupteur pour mise hors tension. Prix : 700 F. Urgent. **Laurent, 91 Igny. Tél. : 69.41.11.20.**

Vds Commodore 64, TBE + lect. de disk 1541 + originaux. Prix intéressant : renseignez-vous. **Antonio LAGALA, 20, rue de Bourgogne, 67540 Ostwald. Tél. : 88.66.59.20.**

Vds Amiga 500 garantie 6 mois + 2 joysticks + prise Péritel + 55 jeux + 5 boîtes de rangements de disk-cède à 4 200 F. Urgent ! **Jérôme MARTIN, 12, avenue du Belvédère, 42170 Saint-Just-Saint-Rambert. Tél. : 77.36.73.54.**

Vds C 128 + écran 1901 coul. 40/80 c + lecteur disq. 1570 + nbrx disq. originaux : Gunship-defender of the crown-robocop + joy. Prix : 3 500 F. **Florent DUPONT, 4, rue du Poitou, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.89.82.**

Vds Amiga 500 + souris + Péritel + manu. + joy + demos (Sigar) : 2 750 F. Ext. mémoire 512 K (horloge) : 750 F. **David. Tél. : 48.94.57.67.**

Vds Amiga 2000 B couleur carte XT DD 32MO ext mem 2MO 1 lecteur ext. Livres logiciels. Le tout 13 500 F ou vente séparée par élément. **Alain NICALEK, 36, rue de la République, 92190 Meudon. Tél. : 45.07.80.18.**

Vds originaux pour Amiga : Superbase 120 F, Textcraft 100 F, Mach 360 F, Faery tale 75 P, ou le tout : 340 F. **Franck MARTIN, 27, rue Bezout, 77140 Nemours.**

Vds Amiga 500 + Moniteur HR coul. Commodore 1084 S + souris + très nbrx Softs. Etat neuf, très peu servi (89). Prix : 5 500 F. **Sylvain DE MANET, 15A, rue Robert-de-Flers, 75015 Paris Tél. : 40.58.11.61 ou 45.78.85.80.**

Vds Commodore C 128 + Drive 1571 + 50 jeux + Adaptateur TV. TBE. 2 500 F. **Paulo MARTINHO, 28, rue Jean-Rey, 78220 Viroflay. Tél. : 39.55.27.53.**

Vds C 64 + 1541 + Lecteur K7 + Très nbrx jeux (Robocop, Test Drive, Barbarian I, II....) + Livres + Péritel. 2 300 F. **Alban LEONARD, 40, rue Robert-Doisy, 92160 Antony. Tél. : 46.68.42.91.**

Vds pour Amiga F 29 Retaliator (boîte + notice). Prix : 100 F. Quoi ? 100 balles ? Vite le téléphone ! **Fabrice HECTOR, route de Bellaing, 59255 Haveluy. Tél. : 27.43.54.32.**

Vds C 64 à réviser + Lect. Disk + Lect. K7 + Imprimante MI009 + Nbrx disk et K7 + Livres + Revues. Le tout 2 200 F à débattre. **Thierry SUARD, CPR de Bullion, Bât. du Personnel, 78830 Bonnelle. Tél. : 30.41.38.10.**

Vds jeux sur C 64 disk et Olivetti PC1 8MHZ + Souris + Jeux + Ecran mono CGA + Disk vierge 3,5. A débattre. **NICOLAS. Tél. : 47.26.25.85.**

Vds originaux pour Amiga : Beach volley 150 F, Tennis cup 199 F. Cherche contacts sérieux et durables région parisienne. Merci d'avance. **Roberto CORREIA, 38, rue de la Courneuve, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.30.65.**

Vds pour Amiga : Manhunter New York, Swords of Twilight, Infestation + Plans, Kult, Stunt Car (tous originaux). 200 F chaque. **Pierre-Albert ZUFFEREY, Imm. Derochia « 1 », 3979 Grone (Suisse). Tél. : 02.71.58.22.08.**

Vds ordinateur Commodore 64 + drive + imprimante + logiciels. Le tout 3 300 F. **Patrick BLANC, bâtiment D3, Vert bocage 1. 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.41.14.**

Vds Amiga 500 + moni. coul. 1084 + 1 joystick + nbrs jeux. Le tout en TBE encore sous garantie jusqu'au 10.90. Prix : 5 000 F (urgent). **Antony PREZMAN, 10, avenue Junot, 75009 Paris. Tél. : 42.58.54.93.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + lecteur ext. + ext. 512 K + jeux + 2 joyst. + docs + utilitaires. Valeur 11 000 F. Vendu : 8 000 F. **Thierry HONORÉ, 121, rue Paul-Doumer. Rés. Giocâmetti, 33700 Mérignac. Tél. : 56.98.45.84.**

C 64 + moniteur mono + lect. K7 + 50 jeux et utilitaires : 1 500 F. **Philippe FERRUCCI, 17, rue Wilson, 69150 Décines. Tél. : 78.49.66.22 (après 18 h).**

Vds Amiga 500 + 75 disks de jeux (nouveautés) + souris + boîte de rangement + 2 joysts + câble Péritel + livres. TBE. 3 400 F. **Sébastien FOUCARD, 9, rue Georges-Bizet, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.64.69.83 (après 19 h 30).**

Vds originaux sur Amiga (Batman, The movies, Baal, R. Type, Tintin sur la lune, Indy action et Soleil noir. Le tout 500 F, 100 F pièce. **Thomas SICARD, 100, rue d'Amsterdam, 75009 Paris. Tél. : 42.80.06.27.**

Vds originaux sur A 500 (grand prix circuit drivin'force F 16, combat pilot) 150 F pièce. **Olivier GALANTE, 102, impasse Saint-Phal, Savières, 10600 La-Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.76.33.94.**

Vds pour Amiga livre « Bien débuter en C », état neuf. Vendu 59 F. A bientôt et vive Amiga. PS : je recherche contact dans 38, 73, 95. Bye. **Laurent DENOUE, TC2 EPA, BP 33, Montbonnot, 38330 Saint-Ismier Tél. : 76.90.32.34 (poste 279).**

Vds Commodore 64 + lecteur K7 et disks (1541-new) + câbles + docs + Power cartridge + nbrx jeux. Bon état, le tout : 2 000 F. **Guy COSTE, 65, rue de l'Héritan, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39.10.71.**

Amiga 500 2 400 F. Ext. mémoire horloge intégrée 500 F. Disq. avec prog. divers 6 F chaque. Echange et achète jeux sur Sega 16 bit. **Jean Ablasou, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.54.14.**

Vds C 128 + lect. disk + joystick + Fastload + Jane + livres + très nbrx jeux dont Op. Wolf + boîtes de rangement + Péritel - le tout en TBE : 2 500 F. **Olivier RODDIER, 5, place Bellevue, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.89.48.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + Péritel + joyst + nbrx jeux + souris encore sous garantie - vendu 5 500 F à débattre. **Nicolas SCHMITT, 9, rue de Ladoncharnps, 57140 Woippy. Tél. : 87.31.35.32 (après 18 h).**

Vds drive 1541 Commodore + manuel et nombreuses disquettes : 600 F. **Priska SCHNÜCKLE, 19, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 46.22.56.47.**

Vds jeux sur C 64 poss. (After war great court, Hot rod P 47, TV sport foot) + jeux Amiga 500 poss. (P 47 Fred, Beach volley, etc.) prix modestes. **Jacky ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds nbrx jeux pour C 64 (disks-K 7) + Tilt n°34 à 75 + ordinateur laser 310 + monit. mono Philips. N'hésitez pas à demander la liste complète ! **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy.**

Vds A 500 complet + 70 disk (Tennis-cup, X-out...) + Péritel + Télé. coul. à télécom. Le tout est garantie 1 an. Val. 8 000 F cédé à 6 500 F. **Kemal KARADAÉ, allée 6, rés. du Parc, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.31.93.**

Vds Amiga 500 + extension 1 még. + utilitaires + jeux originaux + 70 disks. Le tout en TBE 3 000 F. **Gérard POMATTO, 7, impasse du Croisillon, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.00.08 (après 18 h 30).**

Vds C 128 + 2 joyst. + 1541-2 + nbrx jeux pour K 7 et disk + housse + manuel d'utilisation + GFA basic. Prix à débattre. **Christophe HARANT, 17, cours des Bergeronnettes, 67120 Ernolsheim-sur-Bruche Molsheim (Bas-Rhin). Tél. : 88.96.01.62.**

Affaire vds pour Amiga : Handy scanner 4, pour digitaliser vos images, photo, etc. 2 000 F à débattre. Echange logiciels. **François BOULHOL, 31, rue, V.-Komarow, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.44.66.**

Vds C 64 + 2 lecteurs K 7 + 1 joystick + 20 jeux orig. K 7 + 35 revues Tilt le tout très peu servi. Cédé : 900 F. **Frédéric CONTE, 8, avenue de Marinville, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.61.34.**

Vds C 128 (3 ans), C 1802 neuf, 60 disquettes, nbrx originaux : Bomber, F 19, Last ninja I et II. Deux joystiks. **Alix ROUYRRE, 9, route de Brumath, Hochstett, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.68.87 (W.E.).**

Vds Amiga 500 et nbrx jeux à un prix incroyable. Cherche contact pour échange de programmes. Réponse assurée. Envoyer vos listes. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Vds jeux orig. Amiga : TV sports basketball, Chase HQ, kick off, Great courts, Tennis cup. Valeur par jeu : 100 F en chèque puis réception du jeu. **Olivier PICARD, 11, allée Lancelot-du-Lac, 35136 Saint-Jacques-de-la-Lande. Tél. : 99.30.15.05.**

PETITES ANNONCES

Vds Moniteur coul. HR 1084 S de Commodore acheté 2 800 F, vendu 2 500 F ou moins si rapide, encore sous garantie 1 an (5/90). **Frédéric BERAUD, Quartier les Audrières, 26350 Monteheou. Tél. : 75.45.74.45.**

Amiga 2000 + Complet jeux + 4 joys + 5 prises câble vidéo + 5 livres + Tous vend 7 500 F. La carte 68882 + 68020 V. 8 000 F. **Gregory UIUAN, 21, rue Paul Meyan, 78 Triel-sur-Seine. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds C 64 + Lect. disq. 1541 + Nbrx jeux. Prog. + 2 boîtes Rang. disq. + disq. Excellent état. 2 000 F à débattre. **Marc PISOKE, 184, traverse des Peyroues, 06250 Mougins. Tél. : 92.92.15.45.**

Vds Amiga originaux 50 à 100 F. Ghosbusters, Dragon-ninja, Battle Squadron, Bad comp, New Zealand. X-out, Black Tiger, Italy 90. En espèces. **Phin Chan MONY, 67-69, rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél. : 45.81.31.80 (17 h-18 h 30).**

Urgent ! Vds originaux Amiga : Strider Turbo Outrun, Chase HQ, Driving Force, Ghostbusters, Ghost'Nghouls, Targhan, à 110 F chacun. **Arnaud ZAMMIT, Le Chamenard, Les Ruppes, 74140 Machilly. Tél. : 50.43.54.83.**

Vds Origin. A 500. Frais ports inclus, Empire 160 F, Elite 150 F, Iron Lord 160 F, Sim City 150 F, Indy Av. 140 F, Meurtre Av. 150 F, Populous 140 + 60. **Patricia CONNAULT, 13, rue des Marguerites, 29280 Plouzané-la-Trinité. Tél. : 98.05.99.15.**

Vds Mon. coul. TBE : 1 500 F pour C 64. Vds disks de jeux, disks vierges originaux C 64. Très bas prix. Contacte-moi vite. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Vds Drakkhen original sur Amiga : 150 F et sur CPC 6128. Vds Arkanoid + Impossible mission + Arche CPT Blood + Dragon Lair + Ghost Goblins : 150 F. **ARNAUD, 20, rue Jacquard, 93500 Pantin. Tél. : 48.49.19.47.**

Vds A 500 + 1084 S + Jeux + Joy. 5 500 F. Vds Ext. mem. IN500 S2 peuplée 1MO. Sous garantie, à débattre. Vds Starlcio couleur + câble + rubans + papier. 2 000 F. **José DUARTÉ, Lieu-dit La Garenne, 78680 Epône. Tél. : 30.95.22.61.**

Vds pour C 64 lecteur disk 1541 TBE 650 F + Mon. mono TBE 450 F (avec cordon) + accessoires divers (à débattre). **Christian TSOCANAKIS, 10, quai Henri-IV, 75004 Paris. Tél. : 48.87.74.63.**

Vds Commodore Plus 4 + lecteur de disquettes 1541 : 1 000 F. **François CRUSET, 10, rue Guébriant, 75020 Paris. Tél. : 43.62.80.65.**

Vds C64 + 1541 + 1531 + Péritel + nbrx jeux originaux et nbses revues + livres + joystick... Prix 1 500 F. **François COUKA, 11, rue des Haies-du-Tour-de-Ville, 80680 Sains-en-Amiénois. Tél. : 22.09.56.22.**

Vds imprimante Star LC10 couleur pour C64, C128 + câble + docs + acc., très peu servi, état impeccable. Vendue 1 450 F. **François MOREAU, 77, avenue du Lac, 33990 Hourtin. Tél. : 56.41.10.64.**

Vds Commodore 64 + lect. disc 1541 + 50 disks pleins + lect. K7 + Stat. 64. : 2 000 F. Atari 2600 console de jeux + 5 cassettes : 350 F. **Freddy MICHALSKI, 47, rue Jean-Jaurès, 62290 Nœux-les-Mines. Tél. : 21.02.64.86.**

Vds orig. Amiga Buggy Boy, Ikari Warriors, Amégas, Wizball, Thundercats, Terrorpods, Barbarian, Mercenary, Insanity fight... entre 80 et 120 F. **Laurent DUREUX, 4, chemin du Cocolet, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Vds logiciels pour Amiga. Région Rhône-Alpes de préférence. Liste sur demande. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Vds VC Amiga 500 08/89 : 2 500 F + nb. log. originaux 100 F pièce. Amiga donne prg. pour TO9. Vds pro. PC : 100 F pièce. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 4, rue Frédéric-Chopin, 78100 St-Germain. Tél. : 30.61.54.12. (Après 19 h).**

Vds programmes pour Amiga 500. Prix intéressants. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds origi. : kick off : 245 F, les Justiciers : 225 F, Indy (Arca) : 140 F, Out Rux 125 F sur Amiga. Vds joy Euromax : 140 F. Vds posters 5 F l'unité (20 x 28). Merci ! **Mallory VOULOIR, 1, place de Gand, 37100 Tours.**

Vds C64 + 1541 + 1531 + mon. mono + 100 logiciels (Giana sist D Ninja) + livres + revues + astuces + Péritel. Le tout : 3 400 F. Prêt à jouer, tbe. **François LERAY, 6, place Victor-Hugo, 03300 Cusset. Tél. : 70.97.61.95. (Après 17 h).**

Echange News sur Amiga. Vds moniteur coul. pour C64 : 1 200 F. Vds disks vierges et disks de news, très bon prix pour C64. Urgent ! **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Vds Amiga 2000 XT nvlle ver. B + disks 3 1/2, 5 1/4 dur 20 M + moniteur 1081 couleur + joystick, souris, tapis + nbrx logiciels (Amiga, IBM). Prix : 14 000 F. **Franck MAMECIER, 98 *bis*, avenue Albert-Petit, 92200 Bagneux. Tél. : 45.36.06.73.**

Vds PC XT Commodore PC 10-3 10 MHz RAM = 640 K-lects 5 1/4 + 3 1/2 écran Hercules-DOS 3-3 + log. TBE 3 900 F-Flight simulator 4 : 300 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 *bis*, rue Denis-Lavogade, 94360 Bry/Marne. Tél. : 48.81.08.88.**

Vds imp. Commodore MPS 803 : 700 F, support imp. 150 F, cartouche Fastload : 300 F, épave C 64 + 1541 : 500 F, jeux originaux (Flight, Sim. 2, Def. of Crown...) **Dominique SOARES, 3, sq. du Jurançon, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.03.16.**

Vds Amiga garanti 20 mois + TV coul. 36 cm + IMP. Citizen 120 D garanti 10 mois + 30 disks util. + jeux + 70 disks vierges + cordons joyst. 4 700 F. **Brahim KOUATI, 29, rue Colbert, 92700 Colombes. Tél. : 47.86.12.29.**

Vds Amiga 500 + nbrx log. (jeux + util. + doc.) + bible. Prix : 3 800 F. Vds C 64 + lecteur K 7 + log. + doc. Prix : 800 F. **Éric LEDEMÉ, 10, allée des Peupliers, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 30.45.28.47 (après 18 h).**

Vds jeux pour Amiga 500 à très bas prix. Demander modalités et renseignements. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort.**

Vds Amiga 500 + extension mémoire 512 K + lecteur extension externe 3, 5 P + 30 disks : 4 500 F. **Jean-François PELLETIER, 28, rue Paul-Delinge, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 39.64.66.18.**

Vds cassettes C 64 quant 30 + Tilt n° 38-44-51-45. Prix : 2 000 F ou échange contre C 128 D. **Michel GALBIN, 7 *bis*, rue du Général-Leclerc, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : 34.61.05.05 (après 19 h).**

Vds jeux sur Amiga. **Patrick. Tél. : 43.30.16.66.**

Vds Amiga 2000 neuf (cause concours) garantie jusqu'en mai 91. **Jean-Christophe CAURETTE, Tél. : (1) 43.65.33.42 à Paris ou 88.20.42.76 à Strasbourg.**

Urgent ! Vds A 500 (garantie 6 mois) + 512 K + 14 jeux originaux génials et récents (DP II, FS II, etc...) + Quick-joy V, tous en TBE, valeur 8 000 F, vendu 4 500 F. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Urgent ! Vds Amiga 500 + moniteur coul. année 89 état neuf + 17 jeux dont DB Dragon 2 et Dragon ninja. Prix : le tout sacrifié à 2 500 F. **Benjamin HARTMANN, 3, avenue Limbourg, Sainte-Foy-lès-Lyon. Tél. : 78.59.40.41.**

Vds compatible PC 10-3 Commodore 10 MHz, ram, 650 K, drive 5"1/4 + 3"1/2 écran Hercules-dos 3-3 + logs 4 000 F. **Philippe BAUDOUIN, 18, bis rue Denis-Lavugade, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.81.08.88.**

Vds Amiga 500 + 1 logiciel de donnée + TTX + nbx jeux + 2 joys + boîtes de rangement. Garantie. Prix : 3 500 F. **Bertrand PELLETIER, 9, avenue de Verdun, 94410 Saint-Maurice. Tél. : 43.68.88.83.**

Vds C 64N + 2 drive + MPS 801 + nbrx jeux + joys + geosa. Un prix défiant toute concurrence : 2 500 F. **Sylvain PENOS, 12, av. des Myosotis, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.08.73 (après 18 h 20).**

Vds jeux originaux Amiga 80 F pièce, Dragon, Breata, Tv sport, Football Cabal Operation Thunderbolt nord et sud, Robocop Starglider 2, etc. **Claude OLLIVIER, La Grande plaine, bât. A 3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds SX 64 (portable : C64 + 1541 + monit. coul.) + 200 disks + livres + joystick + bte rangement. Exc. état. Le tout 3 000 F. **Alexandre NAAMAN, « La Petite plaine », 37230 Fondettes. Tél. : 47.42.14.50.**

Amiga 2000 (état neuf) avec écran couleur-stéréo + programmes et jeux (120 dis.) et autres accessoires. Prix à discuter. **Stefan PFLEGHAR, Grande-Rue 15, 1896 Vouvry, Suisse. Tél. : 025/81.32.66.**

Vds jeux sur Amiga à prix très bas. Vds Free boot : 100 F. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds news sur Amiga 500 (et anciens jeux). Prix à débattre. Débutants sont les bienvenus. **MD3 HIGHLANDER & DARK, EZ rue Anatole-France, 54190 Villerupt. Tél. : 82.89.12.89.**

Vds Amiga 500 + écran couleur 1084 + souris, 100 disquettes + joystick et livres TBE 8/3/90. A débattre : 5 200 F. **Dan ODIN, 10, av. Maurice-de-Vlaminck, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.26.37.**

Vds Amiga 500 bon état + monit. coul. + nbreuses disq. + joystick + manuels + enceintes détachables. Le tout pour 4 000 F. **Tristan KLEIN, 44, rue Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : 43.49.53.35 le soir.**

Vds originaux Amiga Rick dangerous, Blood money : 120 F, Silkworm, Quartz : 100 F, African raiders, Cybernoid 2 : 60 F. Frais de port compris. **Jacky NOIVILLE, 3, rue du Nant, 08400 Vouziers. Tél. : 24.71.72.36.**

Vds Commodore 64 + 2 manettes + 2 lecteurs K7 + 80 jeux sur turbo tape + 2 alimentations + livres bidouilles le tout 1 100 F à déb. **Michaël TAÏEB, 67, avenue de Stalingrad, 93240 Stains. Tél. : 48.26.60.44.**

Vds pr Amiga orgx Batman, Bloodmoney, Stormlord, Lord of rising sun, Justiciers, RVF, en tout 30 originaux. Ach. ext. et lect. 3,5 p. **Marc TALBOT, 15, quai Berigny, 76400 Fécamp. Tél. : 35.29.67.88.**

Vds jeux pour CBM 64 K7 (5 F l'unité). Liste des jeux contre un timbre (2,30 F) (possède : Stunt car, Wildstreets, Powerdrift...). **Raphaël TABARY, 3, allée des Erables, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.79.80.58.**

Vds 300 disk vierges Amiga : 1 550 F + lecteur ext. 3 1/2 : 650 F (neuf) + console SEGA 16 bits + 3 jeux (Gool'n ghost, Kikagu2, Forgotten world) : 2 850 F. **Stéphane NICOL, 88, avenue du Maréchal-Leclerc, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.76.56.**

Vds C64N + lecteurs disq. et K7 + nbrses K7 et disq. Prix exceptionnel. Achat début 1989. TBE. **Stéphane CLAUDE, bât. Couperin C21, Croix-de-Metz, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds A 2000 + 1084 P + passerelle PC + 3 1/2 ext. 10 000 F à débattre + vds MPS 1500 C. **Gilles DEKEISTER, 357, rue de Douvres, app. 43, 5e étage, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.00.34 (semaine 20 h-22 h 30).**

Vds jeux Amiga 500 (Rick dangerous, beach voppey, Indy action, Kick off, Op thunderbold...) à prix convenable (environ 20 jeux). Ecrire + timbre 2,30 F. **Stéphane BERNADIOU, Bonnut, 64300 Orthez.**

Vds jeux Amiga originaux 80 F pièce. Great court dragon, Breath Hard, Drivin nord et sud, Starglider 2, Lancaster cabal, TV sport football, etc. **Claude OLLIVIER, La Grande plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 TOULON. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds jeux sur C64. Possède Great court, Silkworm, Chase HQ, Black tiger, Turbo out run, Rairbow island, P47. Ecrivez vite, prix intéressants. **David DELAGEY, 40, impasse Lagagne, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.42.75.**

Amiga 500 + 1 MG + lecteur externe ss garantie + nbx programmes 6 000 F. Atari 520 STF SFAR + 1 MG + lecteur externe + nbx programmes 4 500 F. **Philippe GUILLAUMIN, 89, rue Charles-Chefson, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.73.21.**

Vds Amiga 500 + joy + disks + accessoires... Le tout sous garantie jusqu'au 12.90. 3 000 F. Urgent ! (Acheté à Noël 1989 !) **Thomas DUBOURG, 13, rue Joseph-Bosc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.02.54.**

Vds Amiga 500 + écran 1084 + doc + nombreux logiciels + joystick, garantie déc. 90. 5 500 F à débattre. **Lionel LAMARCHE, 2, allée des Troènes, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.14.50.**

THOMSON

Vds M05 + lecteur K7 + manettes + crayon optique + jeux (karaté, TNT, Eliminator, Yeti, Vampire, Touthankamon, Androides, Educatifs) en BE à 500 F. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds T08 + lect. 3, 5 p. + crayon optique + souris + joyst. + nbx livres, revues, jeux, util. TBE. Valeur : 10 000 F, cédé à 2 000 F à débattre. Vds séparément. **Philippe KULAHLI, 15, *bis* rue Marcel-Delavault, 95400 Arnouville-lès-Gonesse. Tél. : 39.86.05.87.**

Vs nbres cass. (originaux) pour TO/MO de 100 à 150 F. Liste sur demande. Rép. ass. 100 % (+ de 30 jeux disponibles). **Pascal NAUD, 14, av. de la Côte d'argent, Lot. Banos, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.75.47.37.**

Vds T08 : 500 F, parfait état (1987). **Jean-Paul Da Silva, 10, rue Julian-Grimau, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.64.33.**

Vds pour Thomson disk : nombreux jeux et utilitaires à des prix très intéressants. Liste sur simple demande. Cherche aussi contact sympa. **Jeoffrey BOCQUET, résidence Galois, pavillon C, 59650 Villeneuve d'Ascq (Lille). Tél. : 20.43.43.67.**

Vds Thomson TO8 coul. + 2 lect. disk + lect. cass. + nbrx jeux + manuels explicatifs (acheté : 6 000 F, vendu : 2 500 F + joyst.). **Vincent TREMBLAY, BP 29, 89800 Chablis. Tél. : 86.42.40.98.**

Vds M06 + moniteur coul. Thomson + jeux + stylo optique + manuel. TBE année 86 (déc.) + sortilège + s. tennis + G. bebet + foot + etc. Acheté 4 990 F, vendu 2 990 F. **Benjamin LOOSLVELDT, 35, rue de la Baillerie, 59150 WATTRELOS. Tél. : 20.02.60.30.**

Vds T016 PC coul (CGA) XT (10 mhz) + nbrx jeux + util. + livres. Le tout pour 4 100 F. Téléphoner n'engage à rien. **Fabien PUTEGNAT, 46, rue du Fort, 92140 Clamart. Tél. : 43.38.19.54.**

Vds Thomson TO8 TBE + crayon optique + lecteurs K7 et disquettes + 2 manettes + très nbrx softs de jeux et travail + cartouches. Cédé 2 500 F. **Lionel BARBIERI, 97, av. de la Corse, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.66.47.**

Vds moniteur coul. haute résolution Thomson prix : 1 200 F à débattre et cherche contact sur Amiga. Débutant accepté, rép. ass. à 100 %. **Serge FROGERAIS, résidence « La Rive », bât. C, N 43 Amphion, 74500 Evian-les-Bains. Tél. : 50.70.01.68.**

Vds TO 8 TBE + moniteur coul. + lecteur disquette 3 1/4 p. + imprimante + crayon optique + livre. Prix : 6 000 F à débattre. **Mike MARMOD, 12, chemin du Val-Vert, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.84.88.**

Vds TO 7/70 + lecteur de cassettes + crayon optique + 20 jeux + 5 logiciels + rangement + livres. Cédé : 1 000 F et cherche contact sur Méga drive. **Guillaume COMPAIN, 24, esplanade de la Manufacture 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.58.60.1(après 17 h).**

Vds pour Thomson K 7 les Athlétes (5 jeux), fil (4 jeux), super tennis, Beach-head, Mandragore, Passagers du vent : 50 F le pack, 250 F tout. **Cyrille BERTHIER, 23 rue Charles-Péguy, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.89.90.**

Vds 13 jeux pour Thomson MO 5 en K 7 : 650 F et vd Thomson MO 5 + lep + crayon opt. : 390 F. Possibilité vente groupée : 990 F. **Julien VINCENT, 25, rue du 151e R.I., 57050 Metz. Tél. : 87.32.27.55.**

Vds TO 8 + moniteur coul. + 2 joyst. + crayon optique + nbrx jeux (25 environ) + lect. 3 1/2 pouces. **Christophe BICHLER, 11 *a*, rue de Siersthal, 58410 Lambach (Moselle). Tél. : 87.96.37.01.**

Vds TO 8D + crayon optique + manette + jeux (Turbo cup, Arkanoid, Tennis, Space racer Passagers du vent 1, 2, Bivouac, etc.) Manuel. Prix : 1 500 F. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons (Rhône). Tél. : 78.67.85.17.**

Vds originaux pour TO 9 : 100 F Wizball, Crazy cars, Super tennis grand. Prix : 500 F. **Richard COLLIN, 98 bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.87.71.**

Vds Thomson TO 8 + lecteur disquette + lecteur cassettes + crayon optique + joystick + nombreux jeux + livres. Prix : 1 500 F à débattre. Urgent. **Jean-Philippe MIASNIK, 67, rue du Montparnasse, 75014 Paris. Tél. : 43.20.94.74.**

Vds écran mono Thomson 233 G très très bon état (pour PC et compatible). **Cédric OROFINO, 9, rue Fontvieille 13840 Rognes. Tél. : 42.50.12.17.**

Vds jeux pour TO 8 : Les futuristes (4 jeux), Arkade hit (4 jeux), Arkanoid. Le tout : 250 F. Pièce : 80 F (compatibilité TO 9, TO 9 +, TO 8 D). **Benoît CHIROUTER, 56/82 bd Kellermann, 75634 Paris Cedex 13. Tél. : 45.80.77.83.**

Vds MO 5 Platini + manettes + jeux + 2 livres basic + cassettes basic + sac. Le tout : 900 F à débattre. **Vincent PALTERA, 28, rue Félix-Germain, 26150 Die-Drôme Tél. : 75.22.26.63.**

Vds TO 7/70 + basic 128 et extension de mémoire + DOS + basic TO 7 + nbrx jeux + utilitaires + éducatif + lecteur K 7 et disquette : 2 500 F à débattre. **Jacques CHARLOTIN, 1, rue des Jardins, 92600 Asnières Tél. : 47.33.29.00.**

Vds MO 6 + K 7 jeux. Prix très intéressant ou échange contre jeux Sega. **Patrick CHARDON, RN 86 07340 Andance. Tél. : 75.34.27.48.**

TO 8 D + joystick + utilitaire + nbrx jeux. Le tout TBE très peu servi année 1989. 2 000 F à débattre + MO 5 : 1 000 F. **Hubald REIBEL 170, Mas du Juge 34400 Lunel. Tél. : 67.83.15.94.**

Vds pour Thomson deux lecteurs disks 3 1/2 p. Valeur : 1 850 F l'un. Vendu 600 F l'un ou 1 000 F les deux. **Stéphane BARBIER, Camp Guynemer Eis Foyer 77307 Fontainebleau Cedex. Tél. : 64.22.48.75 Poste 374 (18 h à 21 h).**

Vds Thomson MO 6 + nbrx jeux + 1 joystick + revues + prise Péritel. Bon état général. Prix intéressant à débattre. **Eric CHAUMET, 60, Cité des Sables 86000 Poitiers. Tél. : 49.01.08.13 (le soir).**

Vds jeux originaux pour MO 5, MO 6 HMS Cobra : 79 F, Turbo cup : 69 F, Mach 3 + Sapiens + MG 7 : 75 F, jeu de dames : 40 F, l'arche du CP 7 : 70 F. **Eric DUBOIS, 10 allée de Belledonne, 38610 Gières. Tél. 76.89.44.95.**

Vds TO 8 + lecteur disquettes et K 7 + 2 mann. + crayon optique + 25 jeux (Turbocup, Renegade, Arkanoid...). Le tout en TBE : 2 000 F à débattre. Urgent ! **Jean-Philippe RIEUTORT, 4, avenue Anatole-France 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.75.30.**

Vds TO 7 + ext. mémoire + 2 joystick + nbrx manuels, jeux éducatifs + clavier mécanique... 500 F. **Jérôme POUYET 5, rue Lepoutre, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. 48.76.59.40.**

Vds PC TO 16 SD 640 K octets coul. CGA + carte extension + logiciels prof. (word-mutliplan...) + jeux + manuels. Le tout TTBE : 4 350 F à débattre. **Véronique MONDON 4, rue de l'Eglise, 78740 Vaux-sur-Seine. Tél. 34.74.24.97.**

DIVERS

Vds console Nintendo + ROB + phaser + 8 jeux (Mario 2, Zelda, Dragonball...) + NES advantage. Prix : 5 600 sacrifié 4 000 F. Le tout de Noël 1989. **Fabien RICHARD 28, av. de Lauterbourg, 69160 Tassin-la-Demie Lune. Tél. : 78.34.34.60.**

Vds console Nintendo sous garantie + 3 jeux (punch out + Méga man + Ghost'n goblins). Valeur 1 720 F prix coo

1 000 F. **Stéphane JAMET, 1, allée Alphone-Benoît, 93220 Gagny. Tél. : 45.09.45.29.**

Vds jeux Sega : Saxxon 3D, Blade eagle 3D, Spacharrieret 3D, Kensienden, Zillion 2, Action fighter, Great Baseball, Enduro racer, Thurden blade : 125 F pièce. **Stéphane MAZELLA, 11, rte de Limon est, 69450 Saint-Cyr-au Mont-d'Or. Tél. : 78.47.72.44.**

Vds jeux sur Nec : Wonderboy 2, Vigilante, Heavy Unit et vends Tilt à partir du n°54 (2 par 2). Le tout en parfait état. **Marc HOËL, 1, rue Rochecorbon, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.73.48.**

Vds console NEC PC Engine + 1 jeu (Shinobi) : 1 000 F. Echange aussi Side arms, Cyber cross, Son son V. **Alain LE DONG, 40, *bis* rue Saint-Jacques, 75005 Paris. Tél. : 43.25.35.59.**

Vds Nintendo de base avec 14 jeux dont Punch out, Mario 1 et 2, Double drible, Run'n attach, Life force, Top gun... Valeur réelle 6 000 F, cédé 2 500 F. **Philippe VIEY, 1, bd de Belleville, 75011 Paris. Tél. : 48.05.67.48.**

Vds sur Nintendo Urbain champion 75 F, Goonies 2 ou Kung Fu 150 F, Rush and Attack ou Zelda 200 F, Nes advantage 200 F. **Quentin DUBRAC, 86, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél. : 42.26.29.11.**

Vds Sega 8 bits neuve ex. état + pistolet + 2 manettes + 3 jeux. Garantie déc. 90, val. réelle : 1 300 F, vendue 600 F. **Jérôme DE LABOULAYE, 5, rue Vauthier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.49.62.**

Vds K7 Nintendo Punch, Mario 1 et 2, Rush, Ikari, Track-field, Robowarrior, Duck zapper, Pro-am... 14 jeux de 200 F à 350 F. Bon état. **Julien MAILLARD, Essert, 89270 Vermenton. Tél. : 86.59.51.60.**

Stop affaire ! Vends console Nec (sous garantie) + carte club + 3 jeux : R-Type, Gunhed, Shinobi. 2 000 F à débattre. **Max-Paul Giovannella, Clinique « Les Cadrans solaires », 06140 Vence. Tél. : 93.24.55.00 (après 20 h).**

Vds Console Sega 8 bits complète + 9 jeux + light phaser. Valeur 2 600 F, cédé à 1 500 F. **Christophe STANISLAWEK, rue de la Gravière, bât. E, n° 27, 58500 Clamecy. Tél. : 86.24.42.46.**

Vds console Nec complète + space H : 1 200 F ; PC kid : 300 F ; billiard, Chan & Chan, Dragon sp, manette turbo : 250 F ; correcteur Nec : 150 F. Achète jeux. **Fabrice JOUET, 10, rue Martin-Deleuze, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.66.19.**

Vds console Sega 19 JX phaser + manette puick shot pour Sega. Tout au prix de 800 F (prix d'une console). Valeur réelle : 6 099 F. **Guillaume FECAN, 103, rue Louis-Rouquier, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 42.70.47.14.**

Offre exceptionnel : Nintendo + 14 jeux (SM 1 et 2, Trojan, Cobra triangle + pistolet et en prime robot gratuit) VN 6 500 F, cédé 3 000 F (+ nes advantage). **Fabrice PICHONNIER, 13, square La Chesnaie, Saint-Vigor-le-Grand, 14400 Bayeux. Tél. : 31.21.13.49.**

Vds console Nintendo + 7 jeux (Zeida, Mario Bros 1 et 2, etc.). Etat neuf valeur 3 500 F, cédé à 2 000 F. **Grégory CAULIER, 61, avenue de la République, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.69.31.**

Vds pistolet Nintendo + 2 cassettes (Hogans halley, Gumshoe), et aussi Gunsmoke, Wrestleman, Urban champion, Popeye, Rushn' attack, Balloon Fight. 2 400 F. **Rodolphe LANGLOIS, impasse A. Sannier, 60126 Rivecourt. Tél. : 44.41.67.85.**

Vds jeux Séga, Gallaxy force, Keinsenden, Alteread Beart. 200 F l'un ou 500 F les trois. Etat neuf (1 mois). **Fabrice GOMEZ, 113, avenue des Termes, 06530 Peymeinade. Tél. : 93.09.94.36.**

Vds jeux Séga : spy vs py, Shinobi, Space haarier, Double dragon, Renseiden, écrire ou téléphoner. **Philippe Portier, 18, rue Tiphaine, 75015 Paris. Tél. : 49.79.95.35.**

Vds Nintendo + robot + zapper + 6 jeux. Prix : 1 500 F. **Guillaume SONOLET, 81, route de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.03.04.56.**

Vds PC-Engine + tripleur + 3 super jeux (Gunhed, Dragon Spirit, Honey Sky). Le tout pour 2 150 F (console quasi neuve, achetée en début mars). **Yannick BERTHELEMY, 11, rue Claude Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.56.24.**

Vds cartouches de jeux pour Séga tennis ace, California games etc. 150 F et 200 F selon jeux. **Samuel VIEL, 64, rue du Grand-Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49.82.46.07.**

Vds ou échange jeux Nintendo. 150 F pièce : Ikart, Ice climber, Urban, Champion, Wild gunman, Pro wresling, Kidicarus, etc. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Vds jeux sur Nec entre 250 F et 375 F. Possède la Boxe, Basket, Bloody wolf, Robot Kid, PC kid, etc et aussi jeux Sur cd-rom. **Thierry LY, 130, boulevard Massena, 75013 Paris. Tél. : 45.84.75.81.**

Vds console Nintendo + Robo et son jeu + pistolet et son jeu + 3 autres jeux (Metal gear, Life force). Prix : 1 500 F + 2 manettes. **Benjamin DUHEM, 1, rue des Arts à Roubaix. Tél. : 20.02.78.78 (après 18 h).**

Vds console Sega + manettes + joystick + 11 jeux pour 2 000 F à débattre. **Michel VALDIVIA, 86, rue du Moulin-Vert, 75014 Paris. Tél. : 45.41.48.87.**

Vds jeux Sega : Zillion 2, Blade Eagle 3 D, Enduroracer, Spaceharrier 3 Det, Normal great baseball, Zaxxon 3 D, Action fighter, Thunder blade, Kenseiden. **Stéphane MAZELLA, 11, rte de Limonest, Saint-Cyr-au-Mont-d'Or, 69450 Lyon. Tél. : 78.47.72.44.**

Stop ! Affaire ! Vds console Sega TBE + 8 jeux (Wonder boy 2, Chopflter, Rastan...) 1900 F, prix à débattre, si possible dans région de Paris. **Sébastien GAXIE, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : 45.77.24.57.**

Vds console Sega 10 jeux (Golden, Axe, Wonder boy 2, After burne, Lord of the sword, etc.). Prix : 1 800 F laisser non et numéro de tél. **Julien HUDBERT, 122, bd de l'Hôpital, 75011 Paris. Tél. : 45.35.46.58.**

Console Sega + 13 jeux + light phaser + 3 jeux + Appel 2 C + 15 jeux. **Mickael REIBENBERG, 3, av. Multier, 44380 Pornichet. Tél. : (16) 40.61.05.29 Paris.**

Vds console de jeux Nintendo + 8 jeux (Super Mario bros, Kung fu, Kidicarus, Gradius, Troyan, Golf, Tennis, Wizards et Warriors). Prix avantageux. **Alain GUARINO, 86, boulevard Fenelon, Le Felelon, 83200 Toulon. Tél. : 94.09.00.43.**

Vds console Nec + 3 jeux d'une valeur de 500 F chaque + super joystick. Le tout sous garantie et TBE pour 2 000 F. **Ludovic BROTONNE, 40, boulevard Surville, 60250 Mouy. Tél. : 44.56.58.11.**

Vds console Nintendo (3 mois) + Robot + Pistolet + 3 jeux (Zelda, Duck, Hunt-Gérornite). Le tout 1 250 F. **Jonathan SPTIZLER, 31, bd de Port-Royal, 75013 Paris. Tél. : 43.36.65.06.**

Vds Séga 8 bit + prise Péritel + câble de téléchargement + 2 contrôles Pads + carton d'emballage état neuf : noel 89. **Stéphane ROSE, 120, avenue André-Morizet, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.35.35.**

Vds console Nintendo + Super Mario Bros + Donkey Kong Classics. Prix : 800 F. **Renaud MARY, 28, rue du Village, 78930 Auffreville. Tél. : 34.77.47.12.**

Vds console Séga 8 bits t.b.é. Achetée 12/89 + 4 jeux (Double Dragon, Great Basketball...). 1 400 F. **Florent MARTON, 19 bis, rue Georges-Toussaint, 54110 Varangéville. Tél. : 83.46.76.79.**

Vds console Séga très bon état (encore garantie) + 5 jeux + manettes. Le tout à 1 200 F seulement. **Sébastien GALY, 1, avenue Anatole-France, 94220 Charenton. Tél. : 43.68.19.56.**

Vds cons. Séga + Freedom-stick + 11 jeux + Cobra-triangle, Zeldaz, Dragon-spirit pour Nintendo + cons. CBS avec 12 jeux. Prix intéressants. **Olivier FAU, 25, boulevard Guist'hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.45.76. (Après 20 h.)**

Vds console Séga avec deux manettes, cinq jeux, le manuel, et des revues. Valeur 2 500 F. Vendu 1 000 F. Urgent. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.81.99.**

Vds une console de jeu Nintendo + 2 joysticks + 3 jeux : Mario Bros, Mario Bros 2, Gradius + adaptateur + câble RVB pour 1 990 F. **François ESCURE, 6, rue Darmesteter, 75013 Paris. Tél. : 45.86.99.56.**

Vds cartouches Séga : R. type vigilante 200 F, Choplifter World grand prix 140 F, out run 150 F. **Jérôme HERBY, 20, rue de Marines, 60240 Monneville. Tél. : 44.49.32.88. (Après 18 h.)**

Vds console PC Engine + joystick + 6 jeux (Shinobi, Motor bike racing, Wonderboy 2, Bull fight, Kung fu). Prix 2 800 F. **Sylvain GRATECAP, 20, rue Raoul-Dautry, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.56.43.**

Séga : vds Light phaser + 5 jeux (Wonderboy 3, Spellcaster, Alex kidd, Tennis ace, Gangster town). T.b.é : 490 F ! **Stéphane PEUDUPIN, 4, allée aux Cerfs, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49.82.35.62.**

Vds jeux sur Nintendo : Kid Icarus, Mario, Tiger Heli, Gradius : 215 F l'un et Métal gear (+ codes) 225 F et Wrestlemania : 185 F. **Frédéric ESCOUDÉ, 1, rue de la Mairie de la Neuvillette, 51100 Reims-la-Neuvillette. Tél. : 26.04.55.31.**

Vds console Sega + phaser et ses 3 jeux + 2 cartes (Ghost house, hang-on) + 3 cartouches (Lord of the sword, Psycho fox, Thunderblade...) : 2 000 F. **Laurent SINTIS, 34, les Tournesols, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.32.80.**

Vds jeux Sega (Black belt, casino games, etc.). Vds jeux pour 64 cassettes News cabal, Turbo out run, etc. **Philippe GAILLARD, 553, av. de la République, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.31.56.27.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + 9 jeux (Zelda 1 et 2, Top gun, Castle vania, Rad racer, Trojan, Sup, Mario 2, etc.). Prix : 2 500 F. **Dimitri POSTOYAN, 37, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.56.90.77.**

Vds Sega + pistolet + 7 jeux. Très bon état : 1 200 F. **Thomas OWADENKO, 92, rue de Miromesnil, 75008 Paris. Tél. : 42.56.49.85.**

Vds PC Engine Nec avec 3 jeux (Shinobi, Wonder boy in monsterland et Dragon spirit). Vds aussi nbreux jeux sur ST. Me contacter. **Julien DENIAU, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.44.82.**

Vds console Sega + Hang-on + 5 jeux + control stick. Prix : 1 100 F. **Jérôme BIERNACKI, 20, avenue du Rameau des tours, Morigny, 91150 Etampes. Tél. : 64.94.44.66.**

Vds logiciels jeux pour Nec, Sega, Atari, Amiga et PC. **Paulo MANTINHO PA, 28, rue Jean-Rey, 78220 Viroflay. Tél. : 39.55.27.53.**

Vds 7 jeux pour console Sega : Rocky, Space Harrier, Thunderblade : 125 F. Rastan, Tennis ace, Vigilante, Wonderboy 3 : 150 F. F. Département 59. **Olivier FERAIN, 18, *bis* rue Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

Vds pistolet Sega + Shooting galery. L'ensemble 220 F. **David COLOMBANO, 36, rue Frédéric-Chopin, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.32.48.**

Vds console Sega complète + hang on + After burner + Thunder blade + shinobi. Parfait état. Valeur : 2 000 F, cédé : 1 200 F. Vds Rocket Ranger PC3-5 : 180 F. **David COOMES, 46, rue du Mont-Blanc, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 64.41.86.12.**

Vds console Nintendo Pal + robot + pistolet zapper + 2 manettes + boîtes de rangement + 21 jeux (Top gun, Castlevania, Kun fu, Excite bike, Gyromite) etc... **Jean-Philippe MANZELLE, 6, rue des Champignons, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : 44.54.94.39.**

Vds console Sega + pistolet + Speed king + 10 jeux (Phantasy star, Shinobi, Golvellius, Alterd Beast...) TBE le tout à 2 000 F. **Guillaume NOGUIER, 1019, rte de Courbessac « Le Mireille de la Crau », 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.17.06.**

Vds Nec avril 90 sous-garantie 1 300 F + 3 jeux (Ninja warrior, Son son, Dragon spirit), 399 F pièce ou le tout (Nec + jeux) : 2 400 F (état neuf peu servi). **Jean-Philippe DUPUICH, 9, rue Félix-De-Pardieux, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds jeux sur Nec PC engine (Vigilante, Heavy unit, Kung fu, Tiger road, Son son 2, Dragon spirit, ninjawarriors, P 47) et sur CD (Redaiert, Valis 2, Fin 2. **Thibault ZOETE, 6, boulevard Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 45.80.81.01.**

Vds console Nintendo + 30 jeux + manettes + revues + pistolet (Zeldaz + Dragon ball...). Prix : 4 000 F à débattre urgent. **Thierry VERNEUIL, n° 15 les Grandes-Versennes, 33650 Saint-Seurin-sur-l'Isle. Tél. : 57.49.74.26 (après 18 h).**

Vds console Sega 600 F + jeux à 150 F (Altered beast, Golden axe, Shinobi, etc.) et jeux pour PC entre 80 et 150 F (Double dragon, Blood, etc...). **Raphaël LAVAGNE, 10, rue de la Paix, 77400 Lagny. Tél. : 64.02.04.91.**

Vds console Sega + 2 manettes + 13 jeux (Phantasy star, After burner, etc.) 3 000 F prix à débattre TBE. Urgent. **Olivier LEROY, 6164, rue Principale, Le Coudray-sur-Thelle, 60790 Valdampierre. Tél. : 99.81.21.27 (18 h-19 h).**

Vds console Sega + 10 jeux (Golden axe, Shinobi, Altered beast, Rastan, California games...). Valeur : 4 000 F, vendu : 2 000 F + vds 15 jeux par lot de 5. **Renaud GIRY, 14, rue Saint-Marcel, 57000 Metz. Tél. : 87.32.60.32.**

Vds Console Sega 8 bits 1 500 F avec pistolet et jeux Autofire, 7 jeux pédale accélération, 2 joy (Sped king, Cont. padsup) Super aff. ! **Jonny ALBINA, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.37.65.29.**

Vds sur Nintendo : Clu clu land : 150 F, Goonies 2 : 200 F, Alpha mission : 250 F. **Yves BERTRAND, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.29.90.**

Vds console Sega + Light phaser + 4 joystick + 26 jeux (Double dragon + Shinobi + Tennis ace + Golden axe, etc.). Une affaire : 2 000 F. **Damien VERPEAUX, 35, quai d'Anjou, 75004 Paris. Tél. : 46.33.95.55.**

Vds Sega + Joyst. + 11 jeux (Alex Kidd 1 et 2, Lord of the Sword, Tunderblade...) + Revues. Valeur en avril 89 : 4 000 F. Vendu 1 800 F. Urgent. **Yannick BONDUELLE, 19, rue Poncelet, 75017 Paris. Tél. : 43.80.18.02.**

Vds Console Sega + Lunettes 3D + Light Phaser + 16 jeux + 2 manettes : 2 500 F. Amstrad 6128 couleur + manette Cobra + Manuel + 70 jeux + 10 disq. : 3 200 F. **Thibault GAST, 28, place Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.76.45.**

Vds Console Sega + 9 jeux + Sticks (Rastan, Ghostbusters, Blackbelt, etc.). Prix : 1 500 F. **Yann PORHEL, 2, rue Maréchal Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

Vds Console Sega + 1 jeu (Pro Wrestling 1 + Joystik 33 pour Sega à 900 F (acheté 1 130 F). Prix discutable. **Thomas Bidou, 63, Bd des Invalides, 75007 Paris. Tél. : 43.06.26.43.**

Vds Console Sega + 2 Speedking + 10 jeux : Alteredbeast + Rtype + Psycho fox + Deadangle + Alexkid DD 1 + 2. Ss garantie jusq. 16/12/90. TBE. 2 500 F. **Karim ELBOUZAKRAOUI, cité du Nord, Bt B, Appt. 202, 93700 Drancy. Tél. : 48.95.44.99.**

Vds Console + 10 jeux + Xeipro. Valeur réelle 7 000 F, cédé 4 500 F ou moins. Vds séparément région parisienne (Gunhed I, Nalap, Heavy unit). **Sylvain JOYEUX, 279, route de Rambouillet, 78120 St-Hilarion. Tél. : 34.83.53.41.**

Vds Console Sega 8 bits avec trois autres jeux. Minimum 550 F sur RP, 16e ar. et Neuilly. **Fabien FABRE, 98, rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.41.00.15.**

Vds jeux Sega Dynamite Dux 190 F, Psycho fox 190 F, Captain Silver 190 F, Rastan 190 F, Wanted 190 F, Ghosbuster 180 F, Wonderboys 2 190 F (neuf). **Laurent FREYNET, 18, rue Anatole-France, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.24.89.**

Vds Console Nec PC Engine + PC Kid + Tales of Monster Path + Bloody Wolf + Carte Club. Achetée en février 1990. Valeur 3 500 F, cédée à 2 000 F. **Sébastien PÉRO, 116, avenue Félix Faure, 75015 Paris. Tél. : 40.60.90.27.**

Vds Console Sega : 400 F + 19 K7 : le tout : 2 000 F. Y's, Rastan... et Vds 19 K7 Nintendo + 3 avec Phaser : le tout 2 600 F. Zelda, Icarus... **Fabrice LEGER, 53, Bd Clemenceau, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.34.12.74 (après 20 h).**

Vds Console Nintendo + Nes Max + 12 K7 bon état sous garantie. Prix neuf 5 305 F, vendu à 3 500 F. Sans oublier Revues + Abonnement Club. **Eddy YANNAKIS, 9, rue Paul Claudel, 91000 Evry. Tél. : 60.79.36.35.**

Vds jeux Sega 8 bits (Alex kidd 3, Great football, Golvelli US, etc.) de 90 à 150 F. **Gilles VALONY, 5, rue Charles-Gounod, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.44.01.31 (après 17 h 30).**

Vds console Nec TBE + 1 tripleur de manettes + 2 manettes + 3 jeux dont R-Type, valeur 4 500 F, cédé à 2 800 F. **Samuel KADOUCH, 145, boulevard Magenta, 75010 Paris. Tél. : 48.74.36.36 (après 18 h 30).**

Affaire ! Vds Sega + 10 jeux (Goldenaxe, Golvelling, Shinobi, etc.) + 3 manettes + revues. Le tout : 1 700 F. **Jean-Christophe Ravier, 23, rue Carnot, 78000 Versailles. Tél. : 39.50.13.74.**

Vds Sega 8 bits + 8 jeux (Double dragon, Wonder boy 3, Dynamite dux...). Prix : 2 500 F. Valeur : 3 400 F. Urgent ! **Stéphane AZOULAY, 31, *bis* boulevard Gorbella, 06100 Nice. Tél. : 93.98.94.04.**

Vds console Nec PC-Engine + 3 jeux : Dragon spirit + Balaba + Vigilent, TBE, cédé à 2 490 F. **Antoine CHANAUX, 7, allée du Belvédère, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.27.71.97.**

Incroyable ! Vds Sega TBE (Master system) + pistolet + 7 jeux (After burner, Shinobi, Rocky, Great volley, Hanson, Safari). Valeur 2 600 F, cédé 1 400 F ! **Gilles LANNI, 55, avenue du Coudon, 83210 La Farlède. Tél. : 94.48.77.16.**

Console Nintendo + Zelda + Gun smoke + Castlevania Mario 1 + Speed king + bte de rangement jeux + 20 revues, le tout TBE vendu 1 750 F. **Stéphane LAMMI, 90, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.06.71.**

Vds nbrx jeux pour Nintendo entre 150 et 250 F. Laissez message répondeur si absent. Salut les tiltomaniacs ! Merci d'avance. **Christophe BLANC, 19, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.24.99.**

Attention !!! Vds console Nintendo + 2 manettes + 5 jeux (Super Marios bros, Castlevania, Zelda, Top gun, Ghost'n Goblins), le tout TBE. Urgent. **Sammuel LARNICOL, San-ar-Croajou, 22480 Landrivain. Tél. : 96.36.43.67.**

Vds console Sega + pistolet + 2 Joysticks + 1 Speedking + 1 Rapid fire + 9 jeux (Shinobi, Thunder blade, Xillion 2, etc.) TBE prix : 1 700 F. **Frédéric JEANNOT, 24, rue du Plateau, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.91.04.37.**

Vds console Sega + Light phaser + 9 jeux (Double dragon, Gnost buster, After burner...) TBE. Valeur : 3 500 F, vendue 2 350 F. **Florent LEGRIX, 19, résidence du Petit-Beauregard, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.63.84.61.**

Vds Sega 8 bits : 450 F et 9 jeux (Wonder boy II et III, Thunder blade, Outrun, Psyco fox, etc...). Prix du jeu acheté avec la console : 70 F, sans : 120 F. **Nicolas HERZOG, 95, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : 46.06.11.17.**

Vds console Nintendo avec 2 manettes + 5 jeux : 1 200 F. Ach. jeux pour Atari STE sur DK double face. Prix bas rég. parisienne. **Michel CONTASSOT, 1, rue J.-B. Semanaz, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.43.75.82 (18 h-19 h).**

Vds console Nintendo + 2 jeux TBE. Prix : 800 F. **Renaud MARY, 28, rue du Village, 78930 Auffreville-Brasseuil. Tél. : 34.77.47.12.**

Urgent ! Vds console Nec + 9 jeux (Gunhed, Vigilante, PC kid, Chasse Hq, etc...). Valeur : 5 495 F, cédé à un prix démentiel ! : 1 990 F. **François SITHONGSOUX, 10, villa d'Este, appartement 2502, 75013 Paris. Tél. : 42.82.08.16.**

Vds console Nec PC-Engine + Wonder boy + Space harrier + Ninja Warriors (console garantie) le tout : 2 000 F (région marseillaise seulement). **Jérémie BAER, 8, Beauregard II, 13480 Cabriès. Tél. : 42.22.35.10.**

Urgent ! Vds Sega avec garantie + 11 jeux : Basket night hare, Golden axe, Spell caster, outrun 3 D, Galaxy force,

PETITES ANNONCES

etc + Rapid fire : pour 4 000 F. **Khoi Suong LONG, 7, allée Jean-Zay, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.12.81.**

Vds console Nintendo + 7 jeux (Dragon ball, Mario 2, Rush'n attack...) le tout cédé à 1 390 F (en TBE). **Arnaud SCEMAMA, 23, rue Jacques Hillairet, 75012 Paris. Tél. : 40.01.03.56.**

Vds console Sega + manettes + pistolet + 4 jeux : 1 250 F port compris. Vds. éch., ach. jeux Nintendo (Mega man, Zelda, Section Z, etc...) 200 F à débattre. **Xavier BLANCHARD, 37, rue du Trianon, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.53.79.**

Vds Sega 8 bits + 2 control stick + 25 jeux (Tennis ace, Golvellius). Le tout TBE, valeur : 4 850 F cédé à 2 300 F, à débattre. **Wilfried ARNAUD, rue du Docteur-Senebier, 31710 Mens. Tél. : 76.34.62.09.**

Vds cartouche Excite bike pour console Nintendo jamais utilisée sous emballage scellé en très bon état. Prix : 250 F valeur réelle 330 F. **Mohand CHAALAL, 83, avenue du Temps-Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.43.78.92.**

Vds console Nintendo de luxe + 8 jeux (RC Pro Am, Goonies 2, Metroidi, Super mario bros 1 et 2 + doc. sur Nes). **Damien PASQUER, 26, rue Brest, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.75.88.**

Vds jeux sur NEC : Dragon spirit, PC Kid, Cybercross, Heavy unit, Wonderboy 2. Vds CPC 6128 coul. 2 500 F et nbrx jeux orgx. A débattre ! **Emmanuel PERSONNE, 121, bd Soult, 75012 Paris. Tél. : 43.42.51.22.**

Vds console NEC achetée en mars 1990 + jeux + manette en tbe 1 500 F. Vds console Séga + jeux + manette tbe 1 000 F ou échange contre Amiga 500. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot à Chevincourt, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

Urgent ! vds Séga + 2 joys + Péritel + 5 jeux (Shinobi, Wonderboy 3, Vigilante...) le tout tbé. Garantie, emball. d'origine, prix : 2 000 F. Merci. **Cédric DRUART, 19, rue Victor-Hugo, 59179 Fenain. Tél. : 27.86.72.15.**

Vds jeux Nintendo + Zapper (pistolet). Prix 100 à 240 F. Super Mario I et II, Robowarrior Goonies II, Hogans alley gumschoe punchout. Urgent ! **Goulwen LE LÉVRIER, Park an heol Rond-Point-Croix-de-Santé, 22000 St-Brieuc. Tél. : 96.33.67.34. (Après 18 h.)**

Vds Séga 12 jeux + contrôle stick + light phaser + manettes originales + trucs et astuces. Vendu entre 2 200 et 3 000 F. **Sébastien DE BOURAYNE, 8, rue du Vermois, 78310 Maurepas. Tél. : 30.66.66.32.**

Vds, achète, échange jeux NEC PC Engine + accessoires. **André NGUYEN TRAC, 13, bd Gustave-Ganay, 13009 Marseille. Tél. : 91.75.49.21.**

Vds jeux Séga (Ys, Vigilante, Thunder blade, Wonder boy 3, Alex kidd 1, Spy, Super tennis, F-16 fighter, Lord of the sword). De 100 à 200 F. **Martine ZARADEZ, 1, rue du Jura, 72100 Le Mans. Tél. : 43.85.70.33.**

Vds console Séga Master System avec 1 jeu 700 F + 2 jeux Alien Syndrome et Alex Kid 2 200 F pièce ou le tout 800 F (valeur 1 400 F) ! Urgent. **Jean-Marc RENAUDIE, 1, lot Plavignal, 84400 Apt. Tél. : 90.04.78.31.**

Console Séga 9 jeux dont Golden Ax Shinobi Rastan, ect., 2 200 F. **Baltazar CHAGNARD, 11, rue Jacques-Cœur, 75004 Paris. Tél. : 40.27.07.76.**

Vds jx Séga Transbot Choptifer After Burner ou échange contre autres jx. Seine-et-Marne uniquement. **Eric GEFFROY, Chambenoist, 77160 Provins. Tél. : 64.00.34.69. (Après 19 h.)**

Vds Speedking sur Séga ou l'échange contre Controlstick. Prix 110 F. PS Speedkine neuve. Merci d'avance. **Luc BAUDA, 9, rue du Tertre, 78980 Bréval. Tél. : 30.42.56.02.**

Vds console Séga + L. Phaser + 2 manettes speed King + 23 jeux dont Shinobi, D. Dragon, Rastan... Le tout : 3 500 F. Poss. vente séparée. **Patrice BINVIGNAT, 2, rue Daubigny, 14113 Villerville. Tél. : 31.87.20.57.**

Stop affaire ! Urgent ! Vds pour console NEC : PC Kid + Atomic robo Kid + Shinobi + Cyber cross + Yakatoshuki : 1 300 F ; possibilité de vente séparée. **Julien JASSAUD, 27, rue du Javelot, 75013 PARIS. Tél. : 45.83.48.95.**

Vds Console Sega + Lunettes 3D + 7 jeux (dont News) en TBE achetée à Noël. Valeur 3 200 F, cédée -1 800 F. Urgent. **Jean-Sébastien FREGUIN, Le Pigeonnier, 10, rue de la Chapelle, 18320 Jouet-sur-l'Aubois. Tél. : 48.76.31.10.**

Vds Console Nec Supergraphx 50 HRZ + 3 jeux pour 2 800 F, valeur réelle 4 400 F. **Cédric BOUILLER, 30, rue du Jardin public, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Jeux Nintedo ice Climb Donk 3 WR Crew Popeye Bal Fig Ccland Rob + St UP 400 JX 100 R'N'Att Soccer SEC 2 250 CPC 464 + Mon + Nbrx Jx. A débattre. **Stéphane VICTORIN, 25, Tr. Château Vento, Bt H, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.57.78.**

Vds Console Nec PC Engine avec 2 jeux Dragon Spirit et Triple Battle F1. Garantie 10 mois. Prix 1 800 F. **Jean-Luc LARUE, 20, rue Molière, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.68.82.18.**

Vds Console Sega + Phaser + Speed King + 2 joysticks + 9 jeux (Shinobi, Zillion 2, Thunder Blade, Kenseiden...) + Rapid Fire. Prix 1 800 F. **Frédéric JEANNOT, 24, rue du Plateau, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.91.04.37.**

Vds Console Nintendo (2 Joystick câble Péritel) + 14 Super Hits (Mario Bros, Castle Vania, Zelda, Megaman...). Valeur 5 100 F, vendu 2 000 F. **Nicolas PENZ, 27, allée des Primevères, 26 500 Bourg-les-Valence. Tél. : 75.42.69.75.**

Vds Console Sega complète TBE + Light Phaser avec les trois jeux + 10 jeux (Shinobi, After Burner...). Valeur 3 300 F, cédé 2 200 F. **David DOUCET, Chemin de la Cressonnière, 78580 Maûle. Tél. : 34.75.82.55 (après 17 h).**

Vds Console Sega 8 bits + Space Harrier + Hang on + Black Belt + Choplifter : 600 F à débattre. Vds CPC 6128 coul. + Joystick : 2 500 F A.D. **Franck BREYSSE, 23, route de Pranlary, 43750 Vals. Tél. : 71.02.21.99.**

Vds Sega 8 bits + Cordon + 1 joy + 5 jeux + Light Phaser. Tout en très bon état. Vendu 550 F (à débattre). **Martin CAZENAVE, 11, rue Ernest Renan, 75015 Paris. Tél. : 43.06.41.88.**

Vds Console Nintendo parfait état + 12 jeux dernièrement sortis + nbrx avantage. Prix : 2 500 F, valeur réelle 5 233 F. **Laurent MATHIEU, 30, allée des Acacias, 78250 Meulan. Tél. : 30.99.85.46.**

Vds Console Nec PC Engine 900 F (fév. 90) + 6 jeux, 250 F l'unité. Space Harrier, PC Kid, Wonderboy, Mr. Heli, R Type, Dragon Spirit. **Jean-Jacques HUBERT, 2, square G.-Ballin, 92350 Le Plessis Robinson. Tél. : 46.30.32.84.**

Vds Jeux Sega Dynamite Dux 150 F. Choplifter, Secret Commando, Thunderblade 130 F. **Jean-Yves GUILLEMIN, 22, rue Henri Poincarré, 18000 Bourges. Tél. : 48.24.06.02.**

Vds Console Sega 8 bits + pistolet état neuf (janvier 90) avec Hang on et Safari hunt. Le tout dans l'emballage d'origine. Prix 750 F. **Tarik NAMOUS, 14, rue du 8 Mai, 68700 Cernay. Tél. : 89.39.89.52.**

Vds 41 jeux Sega de 50 à 150 F (Ultima 4, Wonder Boy 3...). Vds Souris St. + Strider + Big Top of Fun. Originaux. 300 F le tout. Vds Joy. Camerica 200 F. **Nicolas ROCHE, 127, chemin de la Planette, 30000 Nîmes. Tél. : 66.36.26.97.**

CONSOLE

Vds console Sega + Alterred Beast + 2 manettes + pistolet + 3 jeux. Excellent état. Garantie 9 mois. Valeur : 1 300 F, cédé à 700 F. **Jérôme DELABOULAYE, 5, rue Vauthier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.49.62.**

Vds pour Vectrex 7 jeux 120 F ou 700 F les 7. **Laurent MALLET, 16, rue des Capucines, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : 34.64.68.69.**

Stop affaire ! Vds console Sega 490 F + 20 jeux (Shinobi, R-Type, Out Run, Miracle Warrior) pour 95 F pièce, le tout en TBE. **Jean-marc MENOUD, 31, av. Morgines, 1213 Genève (Suisse). Tél. : (19.41.22) 7.92.97.07.**

Vds console Serga + 10 jeux (Golden Axe, R-Type) + joystick Konix. Valeur 3 600 F, vendu 1 600 F. **Philippe PERIAT, rue de l'Eglise, Villers-Farlay, 39600 Arbois. Tél. : 84.37.69.53.**

Vds pour Nintendo joystick Nes Advantage : 200 F. Kung Fu, Soccer, Eclite Bike : 150 F. Rush'n Attak, Life Force, Track and Fields, Wizard Warrior : 200 F. **Olivier MURATI, 114 *bis*, bd Jacques-Tête, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.82.61.**

Vds Nintendo + NES max. + Mario 1 + Punch Out + Track and Field + Zelda 1 et 2 + Section Z + Kid Icarus. Le tout 2 000 F. Valeur réelle : 3 200 F. **Laurent TROTIER, 86, rue des Rigondes, 93100 Montreuil. Tél. : 43.62.00.40.**

Vds console Sega + Light Phaser + 12 jeux (Psycho Fox, Thunder Blade...) en excellent état. Prix 2 500 F. **Laurent SINTIS, 34, Les Tournesols, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.32.80.**

Vds pour PC Engine cartouches (Dragon Spirit, Tales of Monster Path). Prix : 300 F et 200 F, possibilité d'échanges. **Patrick DOAN, 75012 Paris. Tél. : 43.45.23.89 avant 20 h.**

Vds ou échange cassette pour console Nintendo : Wizards and Warriors, Gunsmoke, Ghosts'n Goblins, Castelvania, Rush'n Attack. Le tout 500 F. **Stéphane DAST, 5, rue Severo, 75014 Paris. Tél. : 45.43.83.60.**

Vds IBM PS/2 disque dur, lecteur 3 1/2, écran VGA + Work + Delux paint 2. 17 000 F valeur neuf 27 000 F. **Arnaud BOYER, 63, chemin du Thym-Castelnau, 34170 Le Lez. Tél. : 67.79.55.43.**

Vds Mario 1 230 F, Mario 2 330 F, Nes 330 F, Rob + Gyromite 350 F, vds console sega 600 F, Thunder blade R-type out run chaque 200 F. **Frédéric ROUSSEAU, 1, impasse Fernand-Léger, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.14.39.**

Vds PC XT 640 K mono ou couleur DD 20 MB + logiciels. Je répare et dépanne tout type de matériels et périphériques. **Jean-Joseph HELMIE, 25, rue Chérêt, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.98.56.**

Vds Psion organiser 2 modèle XP (32 km RAM), 1989 état neuf, 900 F. **Raphaël VANNEY, 5, terrasse des Refiets, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.74.87.23 (de 21 h à 07 h).**

Cède log. divers pour 800 XL et 520 STF DF. Vds aussi extension mémoire pour 520-1040 Stf. Bas prix. Vds livres prog. en basic, graph. st. **Willy BLAIN, école Jean-Zay, 02500 Hirson (Aisne).**

Disks 3 p. 1/2, double face, haute densité (135 TPI), formatable jusqu'à 2 méga, grande marque, qualité professionnelle. Cédé 250 F la boîte de 10. **Khoi HUYNH-DINH, 6, rue des Nénuphars, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.34.26.**

Vds Flight simulatoir version 4 PC, 300 F, joystick Quickjoy M 5, neuf, 100 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 *bis* rue Denis-Lavogade, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.81.08.88.**

Hyper urgent : Vds 800 XL + 1050 + 65 dis. jeux et util. (cause achat ste) + 2 joy + bio. rang. A 1 200 F. Merci et à bientôt. **Eric DURAND, 2, résidence Jean-Boin, 95150 Taverny. Tél. : 30.40.86.72 (après 18 heures).**

Vds jeux orig. PC : Gunship, silent service Gaunt et OPP Shore. Compil sport. Prix : 80 F l'unité. Vds Bedlam à 75 F. **Harout DEKERMENDJIAN, 80, avenue du Président Kennedy, Paris 75016. Tél. : 42.24.40.43.**

Vds imprimante Brother M.P. 1009, état neuf ss garantie, très peu servie, grande compatibilité, prix : 1 000 F. **Eric CASTERA, Les Beausite, TF, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.41.07.**

Vds original Kick-Off (150 F). **Thierry BAYLE, 2 D1, rue Lisfranc, 42100 Saint-Etienne.**

Vds Imprimante Citizen 120 D avec tous ses accessoires, câbles, chariots et 3 cartons pleins de papier listing. Etat neuf, jamais utilisée. 1 500 F. **Jean-Yves THIRY, 2, rue de Guyenne, 57190 Florange. Tél. : 82.57.33.42.**

Vds MSX 1 avec plusieurs jeux (on ne peut plus jouer avec les manettes) + livres utilitaires + livres dont on est le héros. Prix raisonnable. **Laurent DUMORTIER, 46, rue Jules Massenet, 59223 Roncq. Tél. : 20.46.12.41.**

Vds Synthé Yamaha DS-55 totalement neuf et garanti 20 mois. Prix : 4 100 F à débattre. Dépêchez-vous c'est une affaire. Branchement poss. ord. **Dominique SUREAUD, 21, rue Jean Jaurès, 91300 Massy. Tél. : 69.20.59.60.**

Vds EXL 100 + Ecran mono. Péritel + nombreuses interfaces + clavier prof., lecteur à cassettes + de 100 logiciels, revues, souris... à 2 500 F ! **Sébastien BOHAUT, 22, avenue des 8-Arpents, 95580 Andilly. Tél. : 34.16.62.69.**

Vds Revue P Compatible Magazine nos 6 à 8 et 13 à 28 + disquettes, des programmes, des revues. Cherche contacts sur Atari 1040 STE. **Patrick RAYNAL, Domaine des Gondières, 58000 Saint-Eloi. Tél. : 86.37.17.24.**

Vds Tilts n°S 57H, 58H, 59H, 62, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 73, 74, 75, 76, pour la modeste somme de 8 F l'unité. **Christophe BOCKET, 46, rue Jean Mazaryck, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.32.26.**

Brade 100 disquettes vierges 3 1/2 DF. Le tout 400 F + Port. 5 1/4 720 K DF 2 F pièce. **Jacky BIDOUX, 11, rue du Chemin de fer prolongée, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.86.41.**

Vds Imprimante 1029, Tablette tactile, Pistolet Phaser Light. Le tout TBE. Pour 800 XL 130 XE, achète Drive 1050. Faire offre. **Jean-Claude MORAND, 108, rue de Bretagne, 61000 Alençon. Tél. : 33.32.04.63.**

Vds AT286 12 Mhz 1Mo + DD32Mo + Ecr. Multisync. + Carte VGA + lect. 1, 2 et 1,44 Mo + souris + clav. 102 t. + jeux, ss gar. : 17 500 F. **Eric BLANC, 22, rue de la Ferme, 78250 MEULAN. Tél. : 34.74.91.85.**

Vds MSX PHC28L (double lecteur de cartouches, parfait état) + Manuel + 1 Joyst. + 6 jeux. Uniquement région parisienne. Prix intéressant. **Raphaële KARAYAN, 5 *ter*, rue Prosper Legouté, 92160 Antony. Tél. : 40.96.05.91.**

Koll and softs vds jeux neufs à très bas prix, ah, ah, ah, ça vient sur STF et Mamiga. (Pleins). Joindre son téléphone. **Stéphane PENNES et Cie, 14, rue Mounet Sully, 75020 Paris.**

Vds logiciels et cartouches pour : MSX 1, MSX 2, Texas instruments TI 99/4 A, Amstrad CPC 6128, Amiga, commodore 64, HP 41. CH. digit. VGA. **Philippe TENAND, 2 bis, rue de l'Egalité, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.17.25.**

Vds boîte rangement 80 disks 3'' 60 F, imprimante Sancosp 80 câble parallèle 200 F, Apple IIE avec drive monitor carte R6B 1 000 F. **Gilles ROUHIER, 3, rue de Baltzac, 93000 Bobigny. Tél. : 48.38.64.94. (Entre 17 h et 20 h).**

Vds originaux de R-type et B-10 Challenge : 180 F l'un ou 300 F les deux. Contactez : **Patrick MARIE, 14, rue Jean XXII, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.56.41.**

Vds moniteur coul. 36 cm. Entrées RVB + composite PAL + son. A débattre. Vds périphériques ZX-Spectrum. **Christophe COMPS, 34, av. Baron Haussmann, 33610 Cestas. Tél. : 56.21.54.32.**

Vendons aux bidouilleurs fous la revue « Los Bidouillos locos » pour Séga, PC, ST, AMS, AMI, NIT, 800 XL, MSX. Prix : 20 F + 10 F (FP) ou 60 F ttes marques. **Emmanuel ou Jean-Christophe VILBOIS ou MEYROU, lieu-dit Bosgramont, 33240 Lugon ou Castillon la Bataille 33350 (Gironde). Tél. : 57.84.40.46 ou 57.40.09.37.**

Vds Bull Micral 90-20 disque dur 5 MO. Deux lecteurs dkt 5 pouces DF-DD + doc. complète. + logiciels. Parfait état ou récup. disk. DKT 3 000 F à débattre. **Patrick PERRI, 2, rue des Noisetiers, 95140 Garges-les-Gonesses. Tél. : 39.93.76.31.**

Vds imprimante citizen 120D + câble + feuille à feuille excellent état pour 990 F. **Laurent KIRST-GROSSE, 119, rue du 19 janvier, 92380 Garches. Tél. : 47.41.42.85. Le soir.**

Urgent ! Vds MSX Sony HB 75 F + initialisation basic I et II + prise Péritel + manuels + 1 jeu + 1 cassette vierge + livre 102 programmes : 700 F. Matériel T.B.E. **Christophe SOMMET, 256, avenue Gabriel-Péri, 78360 Montesson. Tél. : 39.14.01.42.**

Vds PC-XT Olivetti M 24-8 MHZ + 640 KO + écran vert + 2 lecteurs 360 KO + MS DOS + divers 4 500 F à débattre avec HD 2 OM et carte + 1 500 F (cause dbl. emploi). **Daniel BOULANGER, 22, rue du Dr Dufraigne 77100 Meaux. Tél. : 64.33.94.60.**

Vds Exetel ou VS 990 F. Vds exelwriter 1 100 F ! Jeux divers et périphériques. Exelvision entre 200 et 300 F. Console nec + 1 jeu : 1 100 F. **Josepa VELLA, bât. C 3 Les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.11.86. (après 17 h ou heures repas).**

Vds imprimante Panasonic KXP 1180 (pas 1080 !). TBE 1 an peu servie 1 800 F. Amiga C-1010 3P1/2 TBE 700 F + Amiga GFA basic 3-01 400 F. **Hervé DILLIES, 4, allée du Parc. Appt 1510, 44800 Saint-Herblain, tél. : bureau 40.73.45.20, Domicile 40.76.38.34.**

Vds PL/XT Sansung comp. IBM TVRBO/OMHZ, CGA/EGA256K (600/350/64), DD 2OMO + écran coul. + 2 cartes pour joy + joy + souris + nbrx jeux, utils : 10 500 F. **François MOMMENS, avenue des Ferrayonnes, les Maisons de Villeneuve, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.22.47.79.**

Vds pour PC : moniteur 14'' RGB coul. + sa carte graphique compatible EGA, CGA, MGA. Prix : 1 200 F. **Steeve SILVA, 10, rue de Champagne, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.92.23.03.**

Vds multiface 2 + : 250 F, compil. à 120 F (Défis de taito, Arcade-Action, suprême challenge, Trésors d'Usgold, Mejor-Dinamic), Silipack 150 F + jeux DK. **Frédéric MAYSONNAVE, Lahontan, 64270 Salies-de-Béarn. Tél. : 59.65.12.21.**

IBM PS/2 8530 20MO écran 8513 VGA. Clavier 102T, souris très peu servi : 17 000 F, ou unité centrale seule 9 500 F. **Gérard DEGOBERT, 4, rue des Marottes, 78640 Vernouillet. Tél. : 39.65.76.98.**

Vds disks sony DF-40 neufs 10 F pièce. **GRASSET, 10, rue de la Forêt, 18340 Levet. Tél. : 48.25.11.21.**

Vds télévision dont tuner en panne. SECAM 36 cm excellent pour se servir de moniteur. Prix 700 F. Dans ma région. Vds transc. Pal/Secam 250 F. **Alain-Annick TOUATI, 10, rue du Château-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.**

Vds modem best V21-V22-V23 100 % compatible Hayes pour PC et compatibles. Jamais servi. Prix 1 000 F avec doc. + câble. **Stéphane FREREBEAU, 45, avenue Jean-Jaurès, 21000 Dijon. Tél. : 80.41.68.99.**

Vds super logiciel de musique : FM mélodie maker (original) + cartouche. Peu servi. TBE. Prix : 600 F, valeur neuf : 800 F. **Fabrice HUMEAU, 8, rue Guérin, 29480 Kerhuon. Tél. : 98.28.20.67.**

Vds joystick, Anko, acheté 150 F, vendu environ 120 F, assez bon état. Cause : erreur d'achat, a servi très peu. Faire offre. Urgent. Pour PC. **Alexis RANGEARD, 3, rue du Stade, 57170 Château-Salins. Tél. : 87.05.28.50.**

Vds jeux originaux pour PC 3''1/2 : Budokan, Great courts, Targhan, Maniac Mansion, Sim city, Loom. 150 F pièce. Vds jeux pour NEC : Pacland à 350 F. Tél. : **Damien GALLOT, 10, rue Marcel-Pagnol, 06100 Nice. Tél. : 93.51.84.09.**

Vds spectrum M 128 K + 2 F + Oric Atmos 48 K (Alim neuve) + K 7 JEUX + manuel. Le tout 1 800 F. Vds Amstrad DMP 2160 neuve + Textomat + cordon + manuel : 1 400 F. **Jean Philippe HELENE, Vierville-sur-Mer, 14710 Trevières. Tél. : 31.21.42.50.**

Vds double dragon 3 1/2 + 5 1/4. 100 F, turbocup 5 1/4 : 90 F, Fire and Forget 5 1/4 : 100 F, Defender of the Crown 100 F (originaux + notice). **Raphaël CAUDRON. Tél. :(1) 45.47.24.20.**

Vds log. PC Kampfgruppe 100 F. Reflex 100 F. Decisionnel boursier 3 1700 F FA Neg. Originaux neufs. **Frédéric LELEU, 12 rue du Stade, 02800 Béautor. Tél. : 23.56.38.87.**

Vds personnage de Bloodwich pour 1 ou 2 joueurs (niveau 14). Pour Bloodwich scenario. **Thomas MIZRAKI, 21, bd Barbès. Tél. : 42.64.11.65.**

SOS vends deux barrettes Sip 256 KO chacune + une barrette Simm DF 1 MO. Cadeau 3 disquettes (3 1/2) de jeux (Compi. originaux). Téléphoner SOS SOS. **Jean du**

Cœur, 2, rue J.-P. Rameau, 81100 Castres. Tél. :63.59.38.46.

Vds originaux sur PC : LOOM (250 F), Colonel Bequest (300 F), Indy last Crusade aventure (200 F), ou le tout 650 F. **Pacome SORDOILLET, 30, avenue de Provence, 78140 Velisy. Tél. : 39.46.65.34.**

2 joys. 60 F PCE + Tilt n°59-61-63-65-69-73 à 77. + mon. coul. Thomson pour Atari Thomson, sauf PC 800 F + clavier + ?? 300 F + crayon OP 60 F. **Robert OLIVAR, Le Moulin, route des Chirons, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.49.31.**

Vds Alex Kidd pour mégadrive, notice et boîte servi 1 mois : neuf 400 F, prix 320 F, port compris et cherche contact sur mégadrive dép. 62. **Sébastien ROSZAK, 10, rue Louis-Virel, 62300 Eleu-dit-Leauwette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds jeux à 100 F (orig.) : NZ story, Thunder B. M. Soccer, Robokop + GFA ass 300 F (prix : 600 F). Rédacteur 300 F (prix : 300 F) + livre assembleur : 100 F. **Karim ARMOUCHE, 8, passage de la Croix-Blanche, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.29.31.**

Vds spectrum + 2 écran coul. + 3 joy. + int. kemp. + 250 orig. + PC 1211 + int. K7 et imprim. + MO5 TBE + revues : 2 500 F. Vds softs ST entre 30 F et 200 F. **Laurent STERN, 7, rue d'Achères, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.39.45.**

Vds pour PC 2 claviers + 2 moniteurs mono de marque Ampex start. Sur Paris-RP uniquement. **CHARBIT. Tél. : 47.27.19.83, le soir.**

Vds jeux originaux sur Paris (PC) ghostbusters II : 125 F ; PC goldhits (compilation) : 100 F ; Le fétiche maya : 110 F ; Ind. Jones (aventure) : 120 F. Urgent. **Olivier GOUR, 50, rue de Miromesnil, 75008 Paris. Tél. : 42.66.21.71.**

Vds orgue élec. : Yamaha PSS 580 (ss garantie), 100 sons, 100 rythmes, mini synthé + adaptateur (PA 3), le tout cédé à 1 890 F. **Laurent DESCOLONES, 8, rue Albert-Bayet, 75013 Paris. Tél. : 47.07.45.33.**

Vds revues : micro, news, tilt. Assez bon état et pas chères. **Arnaud FOUQUET, lieu-dit « Chinanéou », 40090 Uchacq. Tél. : 58.06.13.81, après 18 heures.**

Vds ordinateur laser 200 16 K + extension 32 K + manuel + alimentation + câble TV + 2 joysticks : prix 500 F. Idéal pour débuter. **Yan BABILLIOT, 366 ter, rue de Vaugirard, 75015 Paris.**

Vds synthétiseur Yamaha DX 21 (valeur 8 000 F) + sons 2 600 F. Expander multitimbral Yamaha 1 650 F + éditeur sons ST interface Péritel-antenne 450 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds pour compatible IBM PC XT AT un écran EGA memorex telex + une carte EGA 256 KO Genoa hires + donne demo EGA à tout acheteur. 3 000 F. **Didier SAINT-LAMBERT, 12, rue de Reims, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : 64.27.50.60.**

Vds originaux à 2/3 du prix mais aussi les demos les plus belles, les meilleures utilitaires et les news les plus hot. Réponse assurée. **David Lequipe, 144, rue du Grand Douzille, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.**

Vds Yeno MSX + jeux, 700 F, à débattre. **Patrice Forno, 110, résidence du Bosquet, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.02.45.**

Vds imprimante compatible, type Epson (Olivetti) pour Amiga, PC, ST et autres, 1 000 F, port compris. **Stéphan. Tél. : 21.66.01.72.**

Vds comp. IBM PC ST 512 KO + lect. 5 1/4 + disque dur 10 MO + jeux + util. + souris + kit de tél. + monit. coul CGA. 6 500 F sans monit., 8 000 F avec. **Nicolas GÉRARD, 2, rue Salomon, 67200 Eckbolsheim. Tél. : 88.78.77.60.**

Vds lecteur 5p 1/4 pour Atari + 50 disqs. 1 290 F. Vds originaux 80 F à 100 F, cadeau, 2 originaux pour l'acheteur du lecteur. **Christophe LUCCO, 61, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : 40.34.45.48.**

Vds Sony HB-501 F TBE + log. + mon. + connecteur RGB + manuels, le tout 1 500 F ou échange contre lecteur vidéo. **Jean-Philippe VAILLIEZ, 17, rue de Tinchon, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.37.80.**

Vds pour Tandy PC ! Procédures graphiques en TB4 ou TB5 pour utiliser le mode 16 couleurs. Doc. + disks. 155 F. **Laurent BROSSARD, 3, allée Richard Wagner, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.74.29.73.**

Vds 5 jeux (Bomber/Indycay)/Targhan/Caux Yeager/FI6) à moitié prix : 600 F (val. 1 300 F). Pour PC compatible, urgent. **Vincent Bouquet, La Serpaudrie, 16240 Villefagnan. Tél. : 45.31.64.92.**

Vds tuner TV 8 transformer CPC et un téléviseur + antenne intérieure électrique. Val. 1 500 F, cède 700 F. **M. LANDRY, 73, rue Durutte, 59500 Douai.**

Vds PC F 19 Falcon, Gunship, Conflict, Europe Indy 500, F16 Bomber Creat courts M1 Platoon M4 Sherman Lhxattack Chopper 100 F chaque. Jeux neufs. **Thierry MAZERI, Bt A 6, résidence Bellevue, 35, av. Philippe Solari, 13098 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.**

Vds revues informatiques (Tilt-Amstrad 100 %...) à moitié prix. Liste contre un timbre. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor-de-Laprade, 42110 Feurs.**

Vds PC compatible, LGA, 8 MHZ, 640 kb Sanyo + 2 manettes + jeux (Nord et Sud, Populous« barbarian...) + moni. coul. Le tout : 4 500 F. **Ivan FAVERO, 50, rue Bobillot, 75013 Paris. Contacter plutôt par lettre. Tél. : 45.88.44.90.**

Vends imprimante couleur Star LC 10 complète en très bon état pour 1500 F. **Olivier LAU, 266, rue Martin-Luther-King, Roc de Pézénas n°20, 34070 Montpellier. Tél. : 67.45.62.06.**

Vds jeux pour PC (originaux) : Crazy cars 2 (Ega-Vga) 120 F ; Grysor 70 F ; Eden blues 100 F. Parfait état. Pas d'arnaque ! Format 5 p 1/4. **Guillaume ARMSPACH, 10, rue Saint-Exupéry, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.09.05.**

Vds ordinateur Oric avec 10 jeux + transfo + prise Péritel + cassettes utilitaires + lecteur de cassettes. 1 500 F. Servis 3 mois. T.B.E. **John GASCHY, 1, rue Lautréamont, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.04.38.**

Vds casque intégral Nolan N 35. Etat impeccable 400 F, taille 58 + un autre intégral taille 58 : 200 F. **Jean-Pierre. Tél. : 45.41.44.03.**

Vds PC Canon 50 M, disq. dur 640 R ME. 2 écrans mono. 1 couleur + 1 souris + 1 lect. 360 R 5 1/4 + carte multi mode Herc CGA-VGA + jeux + accès. **Christian DONTENVILL, Les Campanules, bât. H, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.30.51.**

Urgent ! Vds ordinateur Philips MSX2 + livres + logiciels + moniteur couleur. Le tout 2 800 F ou séparé. **Frédéric DECUBBER, 2, rue Verlaine, 62220 Carvin. Tél. : 21.74.42.33.**

Vds originaux (Voyageurs du temps + Beach volley + Zak McKracken + Rocket ranger + Sherman M-4) pour 700 F) compatibles STE. Etat neuf. **Laurent SOL, 13, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.75.82.43.**

SX 64 portable lect. disq. écran coul. 2 joys Datex 50 logs jeux origin. Livres = 80 disqs power cartd. Câble TV 5 m ent. révisé garantie. 5 500 F TTC. **Bernard LEVEBVRE, 19, impasse Philippe-Lebon, 62000 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.**

Vds Oric-Atmos 48 Ko bon état + livres + jeux + câbles. Prix à débattre. **Thierry DUJARDIN, 33, rue du Sentier, 59200 Tourcoing Nord. Tél. : 20.26.55.31.**

Vds ordinateur Hector HRX + moniteur Zénith mono + joystick + carte Z80 48 K. Prix intéressant. **Pierre BLEYZAC, 45, rue de la Bannière, 69003 Lyon ou La Couarde 07160 Le Cheylard. Tél. : 75.29.17.57, 78.62.05.64.**

Vds Ghostbusters 2, boîtier d'origine 4 disk. TBE au prix de 230 F vaut 330 F pour PC et compatible. **Sébastien VIVICORSI, 14, allée des Noyers, 63140 Châtel-Guyon. Tél. : 73.86.34.90.**

Vds livre Flight simulator copilot pour IBM compatible et Apple édition 1988 pour prog. microsoft et FS II sublogic neuf 145 F vendu 50 F. **Christian MACAIRET, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.45.45.88.**

Vds ou éch. ST Bomber interphase full metal planet midwinter 200 F pièce ou 700 F le tout. **Loïc PETIT, 10, rue Saint-Christophe, 77100 Meaux. Tél. : 60.23.10.78 (20 h-22 h).**

Vds PC Olivetti M 24, 640 Ko, lecteur 5"1/4, disk dur 10 Mo, écran CGA monochrome, clavier 102 touches, DOS 3-3, prix : 4 000 F port compris. **Chris GEFFROY, 1, hameau des Negadis, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.83.04.**

Vds jeux originaux : Silkworm 100 F, Shoot'em-up construction kit 120 F et jet + Western European Tour (scenerx disk) 100 F. A débattre. **Erwan PRIOUL, 14, rue Gracchus Babeuf, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.44.27.73.**

Vds CD rom unit + facture ach. le 20-12-89 garantie + 4 jeux CD Red Alert-Sidearms spé. - Cobra - Wondboy 3. Sacrifié à 3 250 F. Urgent d. emploi. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

PC vds originaux : double Dragon 2 (Tous écrans) : 175 F ; Manhattan Dealers : 150 F ; Fire and Forget : 100 F ; Savage : 100 F ; Crazy Cars 2 : 140 F. Tous sur 5 1/4 **Cédric BIGAUD, 4, square Régnault, 92400 Courbevoie La Défense 6. Tél. : 47.73.77.45.**

Vds ZX Spectrum + lecteur K7 + manuels + 2 joyst. + 117 jeux (Wec Le Mans, Stubt Car, Ghostbusters II, Strider, Savage...). Le tout pour 1 000 F. **Stéphane ESCALIER, 45, rue Libert, 91210 Draveil. Tél. : 69.42.43.13.**

Vds Moniteur coul. 1 000 F. TBE convient à tout ordinateur. **Laurent GAYET-MÉTOIS, 67, boulevard Négrier, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.23.16.**

Vds Interface de liaison du PC au Canon X 07 + util. de communication. **Abdoul-Karim SAKO, INSA, 20, avenue des Buttes de Coesmes, 35043 Rennes. Tél. : 99.28.64.35.**

Vds Spectrum 128 K + 2 + 10 jeux + manuel + 1 joystick. Bon état. Prix : 550 F. **Jean-Baptiste JACOB, Noaillan, 33730 Villandraut. Tél. : 56.25.37.28.**

Vds digitaliseur sonore, carte plus logiciel pour PC 500 F. **Romain GOUPIL, Cidex 2001, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.00.94.**

Vds originaux Arche Captain Blood Xenon Superhangon Arkanoi D 2 50 F un Teenage Queen 50 F. Xenomorph 120 F. **Olivier CARTIGNY, 270, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 42.50.84.18.**

Vds moniteur coul. Sanyo RGB pal écran anti reflet 1 500 F. Vds Amiga 500 neuf, garanti 1 an 3 000 F. Echange nbrx jeux sur amiga. **Gaétan SEAU, 8, bd des Faïsenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.**

Vds imprimante laser (en TBE) (3 mois) cause besoin d'argent pour Amiga, PC, MAC, etc. 8 000 F. **Bertrand ORCIBAL, Les Coutets La Rouquette, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.29.61.73 (w.-e.).**

Digitalisation ! Vds Stos Maestro, ST replay 4, Streplay pro, avec leur cartouche de digitalisation sonore + doc. Vds barrettes Simm pour extension. **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.71.95.**

Vds PC 1640 DD + EGA + joystick + souris + util. + jeux. Prix : 8 200 F. **Philippe BOUVET, Basse-Folie, 49220, Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Vds 130 XE new modele + clavier + lecteur K 7 + pistolet + manuel + 1 manette + jeux (dont FL. Simulator 1). Le tt T.B.E. (déc. 88) : 1 000 F au lieu de 1 800 F ! **David LETERME, 63, rue Carpeaux, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.08.60.**

Vds DMP 2000 + scanner dart 800 F et 400 F + ordin. Acorn Atom 8 bits, année 90 pour collectionneur 500 F. **Michel ROYER, 9, rue Pasteur, 92120 Montrouge. Tél. :40.92.53.75 (h. b.).**

Compatible PC/AT 12 MHZ carte VGA DD 40 MO écran multisync couleur, FD I, 2 MO + 1,4 MO I MO, mémoire. Prix : 15 000 F. **Yvon BRECHENMACHER, résidence Le Liers, bât. Baudelaire, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 69.04.43.97.**

Vds console CBS + adapt. Atari, avec 5 K 7 (Rocky looping...), T.B.E. Prix : 378 F ou bien la console ADD avec 20 K 7 + roller. Prix : 500 F. **Germain LAFROGNE, 6, route de Nancois, 55500 Velaines. Tél. : 29.78.81.67.**

Vds jeux K 7 tous neufs dont (Wecle mans turbo out run). Prix très intéressant. Si prend tous les jeux donne Best of 1. **Thomas ABOUTH, 2, rue des Cornouillères, 27950 Saint-Just. Tél. : 32.21.56.39. (Après 18 h 30.)**

Vds originaux STF gunship speedball Lombardrally Winterolymp CPT blood Crafton Bubbleghost out run Barbarian compil. MP Soccer de 50 à 120 F. **Francis NAVARRO, 3, allée Maillasson, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.96.38.**

Offre exceptionnelle : vds LHX Attackchop 300 F : boîte, doc., disq., tout d'origine. Rech. aussi tt logiciel d'édition de sons, d'animation pour PC. **Florent CANTIN, 9, avenue Raymond-Falaize, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : 34.60.27.90.**

Vds lecteur Cumana 5 1/4 simple face. Prix 700 F (avec 40 disks. vierges). **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.94.54.**

Vds Spectrum 128 K + 2, avec environ 70 jeux, dont Thunder blade, T. Renegade, Saboteur ; 1 joystick + adresse d'un fournisseur. Le tout (T.B.E. 89) 850 F AD. **Ronan BOHIC, 2, rue Maxime-du-Camp, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.35.99.**

ACHATS

Ach. jeux originaux à 40 F l'un. Envoyez-moi vos listes (pas sérieux s'abstenir) pour Amst. 464 K 7. **Eric LE MORILLON, 30, avenue de la Mer, 29950 Bénodet.**

Cherche prg. gestion de fichier tournant sur CBM 8001 disk ou jeux sur Sega SC 3000. **Thierry DAVID, 21, rue de Bordeaux, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.45.08.**

Achète Atari 520 STF bon état pour 1 000 F. Merci d'avance. **Romain SOUVESTRE, 21, rue du Buisson-Prannelle, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : 30.73.55.57.**

Rech. pour 520 ST Games Summer Edition. Achète ou échange contre Thunder Blade Dalley Thompsons olympic challenge. Faire offre. **Jean-Pierre ALAIS, 47, avenue du Général-de-Gaulle, 71160 Digoin.**

Amiga achète originaux éducatifs et musique surtout ainsi que divers utilitaires + disk DF DD 3"1/2. Maxi 50 F les 10. Envoyer propositions. **Laurent SWARC, Saint-Crespin, 76220 Gournay-en-Bray. Tél. : 35.90.16.18, après 20 heures.**

Cherche sur CPC 6128 international rugby simulator de code masters. Mais aussi jeux sur console coleco CBS. **Philippe LACROUTS, 36, rue de Picpus, bât. 1, 75012 Paris. Tél. : 43.45.28.77, après 9 h 30.**

Recherche multiface II + pour CPC 464 (entre 200 et 300 F) et aussi souris AMX (entre 400 et 500 F). Merci d'avance. **François THEODORE, 30, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : 46.36.83.37.**

Amiga 1000 cherche extension mémoire 512 Ko ou 1Mo. Faire offre (incompatible avec ext pour A 500 et A 2000). **Marc FORESTIER, 47, avenue Gabriel-Péri, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.77.08.63.**

Ach. : Amstrad 6128 couleur et complet (UC + moni). Maxi : 2 000 F (bon état) et possibilité d'achat d'un tuner TV. Maxi 400 F (DS le 13). **Ted GASPARINI, quartier Les Mejeans, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.71.57.**

Sega 8 BITS : cherche jeux (Golden axe, Shinobi) surtout de combat ou de sport (World Soccer ; Black Belt). Prix de 100 F à 175 F selon jeux. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersat. Tél après 18 h, merci. Tél. : 20.92.63.77.**

Cherche imprimante pour TO 8 bon état. Prix raisonnable. Cherche logiciel paragraphe ou scriptor sur TO 8 en dk pour travail avec enfts. **Serge DOMINE, 17, rue de la Paix, 93260 Les Lilas (insistez). Tél. : 48.43.93.53.**

Amiga 500 ach. extension mémoire (450 F) et drive 3,5 p. (450 F). **Thierry LARIGOT, chemin des Bas-Monts, 27400 Louviers. Tél. : 32.25.20.32.**

Cherche Atari 520 STF avec jeux + joystick, année 89, entre 2 000 et 2 500 F. **Farid KADA, 3, rue de tombouctou, 75018 Paris. Tél. : 42.62.46.54.**

Achète ensembles Thomson TO 8 et périphériques (pour école), imprimante Mannesman MT 81 ou Thomson PR 90-600 ou PR 90-612 (bas prix). **Maryse GUEGANNO, école maternelle, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.18.30.**

Achète Moniteur coul. Atari SC 1425 ou Thomson avec prise Péritel. Pas plus de 1 000 F. **Cédric CHANAL, 12, rue des Ecoles, 34080 Montpellier. Tél. : 67.45.06.95.**

Ach. Règle de jeu de Fantasy zone 1 en français ou en anglais pour la console Séga : 30 F. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Evry-le-Chatel. Tél. : 25.42.01.99.**

Achète Logiciels originaux (boîte + notice) pour Atari STF. envoyer liste avec prix + type de jeux (action, sport, aventure, etc.). Rep. as.. **Philippe GODEC, 7, rue Bernard, 93260 Les Lilas.**

Achète Zac Mac Kracken pour PC disk 5,25. Bon prix. Bon état, Boîte complète. **Claude LAURENT, route de Cousancelles, Cousances-les-Forges, 55170 Ancerville. Tél. : 29.70.84.43.**

Débutant cherche livres ou revues C 64 + adresse club C 64. **François PUGGIONI, 41, rue de Lyon, 63300 Thiers.**

Achète jeux originaux pour Amiga 500 : Dragon Ninja, Black Tiger, Rainbow Island, etc., moins de 150 F, écrire ou téléphoner, réponses assurées. **Rudy LANGLET, 22, rue des Saules, résidence du Moulin, 62700 Labuissière. Tél. : 21.53.23.50.**

Cherche lecteur disk 5 p. 1/4 pour compatible PC AT, de 1,2 MO ou 36 DK, prix à discuter, faire offre. **Jean-Yves KOENIG, 12, rue Cortambert, 75116 Paris. Tél. : 45.04.96.71.**

Achète pour canon X 07 coupleur optique (X 721), interface RS-232 C (X 722), logiciels divers. **Gianni MODESTI, 12, rue du Côteau, 91290 Oliainville. Tél. : 64.90.19.10 (le soir).**

Cherche pour Atari ST : jeu Ghostbusters. **Jean-Baptiste MARCHAND. Tél. : 48.70.23.95.**

Urgent ! Cherche Atari 1040 ST + 2 Joyst. + souris, + jeux, le tout dans les 2 000 F. **Tanguy DELAGARDE, 64, rue de Beauregard, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.40.80 (après 20 h 30).**

Achète moniteur coul. 1901 ou 1084 S et disque dur AS90 20MO, faire offre, recherche club dans le 27 et le 60. **Bernard DEBARRE, 18, hameau Les Coutures, 60240 Chambors. Tél. : 44.49.72.39.**

Cherche Sega 8 bits : 600 F maxi., console Sound programmable (vends) 450 F + 21 jx. **Salim TAGOERCIF, 136, bd de Verdun, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.40.01.**

Cherche à acheter logiciels de discologie 3 et boulder I, II. Prix de chaque logiciel à débattre. Le tout sur Amstrad 6128 disk. **Fabien MARCHAND, 4, rue de Champagne, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.65.21.56, après 18 heures.**

Ach. lecteur externe pour Amiga et digitaliseur de son. Cherche contact pour échanges, possède 100 jeux surtout nouveautés si poss. dans Toulouse. **Laurent CANCEL, 146, rue Louis-Plana, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.84.68.**

Achète manette de console Vectrex pour 100 F. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux-La Défense. Tél. : 47.73.65.14.**

Club Atari top cherche Maupiti Island pour 150 F port compris pour ST bien sûr. Je rappelle que vous pouvez vous inscrire. Enveloppe + T (sic). **Jean-Luc GEBLEUX, Campagne Tronc, 13140 Miramas autour du 13 possible pour le club.**

PETITES ANNONCES

Cherche Amiga 500 : 2 500 F + A 501 : 2 900 F en TBE (1 an minimum). **Harold NIVELLE, 11, allée aux Loups, 77200 Torcy. Tél. : 60.05.61.77.**

Recherche jeux Sega prix maximum 150 F. Titres : Mirache warriors, Phantasy star, Casino games, Cyborg hunter. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Recherche Falcon sur Atari ST simple face. Faire offre. **Xavier BARAU, rés. Compostelle, appt I 23 G, rue du Relais, 33600 Pessac. Tél. : 56.04.39.38.**

Ach. comp. PC ou STE ou Amiga avec moniteur. Prix : 3 000 F cause service militaire. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. **Georges OC PHAM VAN, 4e BIE, 11 RA, SP 69631, 00560 Armées.**

Achète logiciels, utilitaires PC et Mac. Faire offre. **Christian ELUARD, 11, rue des Vignes, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.46.08.29.**

Achète Extension de mémoire pour ST. Prix raisonnable à débattre. **Arnaud BEUSCART, 218, boulevard de l'Egalité, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.76.48.66.**

Nintendo. Achète vos cartouches origine USA qui ne fonctionnent pas sur console française. **Claude TONELLA, 12, bd Desgranges, 8, Résid. des Pépinières, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.36.43.**

Pour T O7/70 T 08 D ch. Modem CT 97333 + contrôleur disq. CD 90640 + extension numérisation d'image DI 90011. **Pierre GAUTARD, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22 après 19 h.**

Ach. vds jeux Mégadrive, possibilité d'échange contre jeux Nec. Achète joyst. pro pour Mégadrive. Urgent. Vends Amiga 500. **Adel. Tél. : 42.52.44.96, après 18 h.**

Ach. livres extension divers, choses pour TRS 80. Ach. ZX 81 et divers le concernant. **Jean-Christophe. Tél. : 61.31.92.54.**

Recherche drive externe et ou ext. mémoire (marque indiff.) pour A 500. Tél. ou écrire. **Frédéric DOURIEZ, 14, rue Vallaville Lens 7440 Belgique. Tél. : 085.22.62.53.**

Achète jeux pour Séga. Possibilité d'échange contre autres jeux ou dis. vierges. Cherche à bas prix Séga 16 BITS avec jeux. Urgent. **Laurent TANGUY, 92, rue de Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : 43.58.18.48.**

Salut à tous, j'achète un moniteur coul. pour console Séga 8 BITS soit Thomson, soit Atari possédant une prise Péritel (sur Bretagne). **Olivier ROZEC, 44, rue Commandant-Groix, 29200 Brest. Tél. : 98.03.54.69.**

Achète Cash Atari 1040 STF + SM 124 3 500 F max. si TBE. **Jean-Pierre DALLIER, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.05.89.**

Achète jeux de Nintendo : super Mario bros, Rush'n attack, Contra, Zelda 2. **Mathieu VIDAL, 47, rue du Vieux-Cres, 12100 Millau. Tél. : 65.60.63.81.**

Achète cartouche utilitaire pour C 64. Vds CD : Prince, The Cure, Art of noise. **Nicolas DILLIES, 5, place du Général-de-Gaulle, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.83.22.**

Achète extension mémoire Amiga + lecteur ext. Faire offre. Echange prg également. Prix raisonnable. **Alain CASASSO, Le Petit Pontel, 63300 Thiers. Tél. : 73.51.34.56, après 18 heures.**

Achète pour PC, Great courts (orig. : notice + boîte) pour 150 F. **Laurent WILLIAME, 58, clos Tokay, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.08.31, après 19 heures.**

Achète logiciels éducatifs CP-CE 1 originaux pour Amiga ou Amstrad CPC 6128. **Michel KATZ, 94 bis, rue Barbès, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.08.56, le soir.**

Ach. multiface ST, bon état avec notice : max. 400 F. **Eric PIVET, aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzériat. Tél. : 74.45.16.77.**

Achète lecteur de disks pour Amstrad CPC 464 (max. 600 F BE). Urgent. **Anthony GRELLET, gare SNCF place Rhin-et-Danube, 44500 La Baule. Tél. : 40.24.51.73.**

Ach. sur ST Shadow of the beast and battle squadron à tout prix. Recherche aussi Demo spécial ou autres (collectionneurs). **Denis LAMACHE, 7, avenue de la Somme, 94370 Sucy-en-Brie.**

Urgent ! Recherche pour TO 8 lect. disk. 3"1/2 max. 200 F + crayon optique, souris, divers acc. **Arnaud. Tél. : 58.78.07.85, après 19 heures.**

Achète jeux sur CD-ROM NEC. Recherche Wonderboy 3, Red alert. Recherche jeux sur NEC PC Engine à moins de 300 F. **Thibault ZOETE, 6, boulevard Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 45.80.81.01.**

Cherche lecteur enregistreur K 7 et D 7 pour 800 XL + cordon adaptateur antenne télé MB. **Bernard ROSSIGNOL, PDL BP 310 ZI En Jacca, 13, chemin de la Chasse, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.05.38.**

Ach. jeux pour console Séga entre 90 et 150 F, jeux NEC PC Engine entre 150 et 300 F. **Siegfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac - Pont-de-la-Maye.**

Recherche tous programmes sur Amiga 500 dans le secteur construction-mécanique (Mégaplan ; Castor 2 D sur PC. Existe-t-il sur Amiga 500 ?). **Philippe VAHE, 25, rue du Wetz, 62123 Wanquetin TS CPI. Tél. : 21.55.57.74.**

Cherche cartouches pour Atari XE et cassettes (Desert Falcon, Lode runner, etc.) pour environ 45 F l'une. Le plus possible dans Paris. **Christian MEILLIER, 144, avenue Henri-Barbusse, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 69.42.79.21 (après 18 h).**

Apple 2 C : cherche souris et tablette graphique « Koala pad » sur Apple 2 C ainsi que le jeu Bubble Bobble. Faire offre + vds 15 disk. à 100 F. **Stève MARTY, La Drèche, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Ach. imprim. 24 aiguilles compatible 520 STE. Prix max. 2 400 F + recherche notice de 1 st Word + et cède épave 800 XL 100 F (3 ou 4 touches out !). **Pascal MARIN, 7, av. de la Garenne, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.28.32.**

Ach. sur Paris, Atari ST gonflé à 2 MO + mégafile 30 + moniteur. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64 (répondeur).**

Achète disque dur SH 204 ou SH 205 pour Atari ST : 2 000 F. Vends C 64 N + 1541 + 17 jeux : 1 500 F. **Service publishing, CLUB MEGALAND, 12, boulevard d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.85.34.91.**

Ach. pour C 64 disks. originaux avec notice : Neuromancer 1789. Ocean Ranger. Silent service. Kennedy approach. Steel Thunder. Faire offre. **Daniel DAUMAS, 11, rue du Tir-aux-Pigeons, 62600 Berck. Tél. : 21.09.40.19.**

Recherchons : imprimante Manestally MT 80 pour T08 + T08D ou T08 avec drive 3 1/2 + Moniteur coul. Faire offre. **COOPÉRATIVE SCOLAIRE, Ecole de Burcin, 38690 Burcin. Tél. : 76.65.02.18.**

Ch. Drive pour Atari 130 XE, logiciels, extensions, bas prix. Faire offre. **Richard DEMOTIE, 1-8, place des Frères-Lumière, 02000 Laon.**

Urgent cherche moniteur Atari SM 124 + souris ou échange contre moniteur coul. Philips CM 8801. **Marc MENASSOL, 31, rue Camille-Pelletant, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 40.87.12.02.**

Ach. lect. externe DF DD pour Atari. Environ 500 F en TBE et Vidi ST à environ 500 F. Cherche contact sur toute la France. **Fabian CART-TANNEUR, 104, rue Saint-Mecaine, 49300 Cholet.**

Cherche sur STF Yvanhoé, Sir Fred, Vigilante, F 29, Speedball 2, Crack Down, After the War. Toutes propositions acceptées. **David CANO, Logis des Argues, 43, rue Ancienne-Distillerie, Bt B n° 11, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.01.75.**

Achète jeux ou util. T09 sur disq. 3,5 pouce. **Marc DELFORTRIE, 37, av. du Château-Rouge, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.89.21.03.**

Recherche pour IBM PC écran EGA. logiciel de jeu Boulderdash. **Lionel MULLER, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald (Bas-Rhin). Tél. : 88.29.34.74, après 18 h.**

Achète jeux Sega : en priorité jeux de rôle, entre 100 F et 170 F, sinon envoyer liste ou alors World Grand Prix (110). **Jérôme CHAUDUN, 13, rue des Vignes, 72250 Brette-les-Pins. Tél. : 43.75.84.64, après 20 h.**

Achète Tanglewood pour Atari STF (nouvelles Roms). **Jean MENARD, Résidence Sennecey, appt 45, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.22.25.73.**

ÉCHANGES

Amiga 500, cherche contacts sérieux et divers dans la région nantaise. **Emmanuel SEGUINEAU, 6, rue des Chardonnerets, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.73.54 (après 18 h).**

Je cherche un Français pour échanger des revues et journaux français et allemands et informations pour Amstrad CPC. **Wolfgang ROESSLEM, Postlagerkarte 174568 E, 2300 Kiel, 1, République d'Allemagne.**

Echange jeux pour : Amiga C 64 et CPC 6128 (disks). contacts sympas et sérieux, fournir 1 timbre pour réponse assurée. **Fabrice ROUSSIN, 9, cité du Cronier, 79500 Melle. Tél. : 49.29.11.06.**

Ech. jeux et utilitaires sur STF., début. accept. Vds Apple II[e], moni. + drive + CPM/80 col. + jeux. Prix 2 500 F. Envoyer liste, salut. **Jean-François, 35, rue Le Marois, 75016 Paris. Tél. : 46.51.28.18.**

Yo ! Echange Demos (News) + utilitaires uniquement. Cherche codeur pour m'apprendre à programmer en langage machine (sur Commodore 64) ! **Laurent OVAERT, 82, rue F. Ferrres, 78210, St-Cyr-l'Ecole.**

Ech. jeux d'aventures et news sur Atari ST, poss. nombreux news, j'attends vos listes et coups de téléphone ! **Aurelien OLIVA, 466, rue des Jardins, 30100 Alès. Tél. : 66.52.48.20.**

Ech. jeux sur Atari et Amiga, contacts sérieux et durables, uniquement dans Paris ou R.P. **Loïc GUILLERM, 41, rue de la Grange-aux-Belles, 75010 Paris. Tél. : 42.38.66.20.**

520 ST, cherche contact sérieux pour échanges de jeux et utilitaires. Envoyez-moi vos listes ou appelez (réponse assurée) **Mathieu SCHALCK, 3, rue Paul-Acker, 67700, Saverne. Tél. : 88.91.04.62 (après 18 h, SVP).**

Vds Hot-News (prix très intéressant). Je souis honnête et rapidé (connards s'abstenir ! !) ou échange ultra News (contacts sympa). Equinox. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

PC cherche contacts sérieux et durables. Possède beaucoup de logiciels, réponse assurée, sous réserve de constat amiable. **Olivier LALLEMENT, 10, rue de la cité, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.60.06.**

Atari ST Really hot software all around the world. Try once and you'll never leave. 100%. Reply-God damn'd. **Bicini FEDERICO, via Cometa 4 06100 Perugia (Italy). Tél. : 1939 75 28028.**

Echange d'utils et News. Le tout sur ST. Peux-t-on faire plus court ? **BP 351, 45162 Olivet Cedex.**

PC cherche contacts sérieux pour échange, vente ou achats de jeux utilitaires. Cherche d'urgence logiciel d'animation. Merci les Pcistes. **Stéphane MARÉCHALLE, 100, av. de l'Aéroport, 62780 Cucq. Tél. : 21.94.81.52.**

Atari ST cherche contact sérieux pour échanges dans toute la France. Nbrx news et util. disponibles. Bienvenue aux débutants. **Francis CORREGE, 101, rue du Général-de-Gaulle, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.47.98.**

PC 5"1/4 éch. jeux. Possède Kings of the Beach, test drive 1-2, Grand prix circuit, Falcon, Lode, Runner, David Wolf, etc. Réponse assurée 100 %. **Panaghiotis AGOROS, 815, avenue du Général-Leclerc, 92100 Boulogne. Tél. : 46.20.39.81.**

Passionné de micro-informatique ludique sur Attari ST cherche un job. Contactez-moi ! Voir ANPE. **Sylvain ROUSSEAU, 29, rue Hoche, 78800 Houilles. Tél. : 39.68.99.02.**

Fanas du C 64, échanges suoers hots news et recherche coders + graphiste pour création groupe. Répondez très nombreux. Réponse 100 % assurée. **Marc DHEILLY, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Débutant cherche contact sérieux sur Amiga 500 pour échanges de programmes divers. **Mohamed EL FAKIR, 8, avenue Gambetta, 46200 Souillac. Tél. : 65.32.65.60.**

Cherche contacts sèrieux et durables sur 520 ST. Possède news Ivanhoe pinball magic, etc. **Grégory PAIN, 46, rue Jean-Monnet, 59780 Baisieux. Tél. : 20.79.38.07.**

Cherche contact sérieux et durable pour PC 1512. Envoyer liste, réponse assurée 100 %. J'ai env. 200 jeux et pas mal de log. ; util. Merci d'avance. **Stéphane PIN, 140, avenue de Sarragousse, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.64.11.**

Cherche contacts sérieux et durables pour échanger jeux sur Amiga. Réponse assurée à 100 %. **Vincent JOLY, 76 bis, avenue Jean-Jaurès, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 34.60.59.75.**

Amiga 500 recherche contacts sur Paris. Tamatave, Ouagadougou, La Garenne-Bezons. **Jean-Marc. Tél. : 45.86.67.22.**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST. Réponse assurée. **Joël PETIT, Bottire 36, 3960 Sierre (Suisse). Tél. : 027.56.10.37.**

SOS ! Recherche individus sérieux et sympathiques pour échange de logiciels de jeux et utilitaires. Téléphonez-moi, pirates et autres s'abstenir. **Gwenaël DENIS, 291, rue du Ceillier, 45400 Chanteau-Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.75.02.83.**

PC cherche contacts sérieux pour échanges de jeux et util. seulement dans le dép. ou à proximité possède P. Boy, Testorive, Xenon II, Blood money. **Johann CORDIER, 52, route de Laval, 53170 Meslay-du-Maine. Tél. : 43.98.47.63.**

Recherche contacts sympa. et durables uniquement dans la région de l'Hérault. **Xavier OUSTRIC. Tél. : 67.98.22.82 (après 17 h).**

Vds ou éch. jeux utilitaires Demos sur A500, bienvenue aux débutants, arnaqueur s'abstenir, réponse assurée contre env. + timbre. **Daniel PROVENIEN, 27, chemin des Dames, 59124 Escaudain.**

Echange ou vds jeux sur A 500 dans les Alpes-Maritimes et mieux sur Cannes. Rouiman et petits guignols refusés. **Mickaël CARERE, 66, av. de la Roubine, 06150, Cannes-la-Bocca. Tél. : 93.48.69.81.**

Cherche correspondants cools et rapides pour éch., sur Amiga, poss. nbrx news, téléphoner ou env. vos listes, bye ! **Jérôme GEGUILHEN, quartier Hilaire, 26200 Montélimar. Tél. : 75.012.81.41. ou 75.51.85.44 (H.R.).**

Cherche contacts sur Amiga 500, PC, C64, 128D (CPM) pas sérieux s'abstenir, envoyez vos listes, réponses assurées à sang pour sang. **Sylvain DORANGE, 53, rue du docteur Issac, 73000 Quaregnon (Hainaut) Belgique.**

Cherche contacts pour échanger logiciels en tous genres. Envoyer listes. **Alexandre POINAS, 12, rue Ventefol, 42400 Saint-Chamond.**

Echange logiciels sur Atari XL/XE en disq. seulement, possède nombreux programmes. Corresponds dans tous pays (en anglais ou en français). **Richard CAYRAT, 116, route de Rochemaure, 26200 Montélimar.**

Echange jeux et utilitaires sur ST. Possède : Chase HQ, Raibow Island, N&S, Vonderboy, Indy (les deux) et Xybots. **Rémi BUSTO, Les Crozes, 11700 Capendu. Tél. : 68.79.13.74.**

Echange Softs sur Amiga. Vds TO 8 bon marché. **Damien PASQUIER, Etables Leignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Cherche contacts sur Amiga pour échanges sympas et rapides. Possède : Turricam et d'autres news. Envoyer liste. Réponse 100 %. **Mathieu GASQUY, 139, chemin de la Chapelle-Notre-Dame, 83200 Toulon.**

Cherche contact sur Amiga 500. réponse assurée à 100 %. Envoyez-moi vos listes. **Olivier TILMAN, 11, rue des Salmons, 9280 Hannut (Belgique).**

Atari ST cherche contacts sympas et sérieux. Possède nbrx jeux, util. dont kick-off, Turbo cup, Dragon Ninja. Pas sérieux s'abstenir. **Laurent LANSOT-LOUSTAU, « Luzanne », Saint-Caprais-de-Bordeaux, 33880 Cambes. Tél. : 56.21.85.92.**

Hey ! tu veux faire de supers échanges sur 520-1040 ST ? Alors envoie ta liste sans tarder. Pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée à 100 %. **Christophe LURO, bât. A7, Les Roches-Blanches, 66650 Banyuls-sur-Mer.**

Echange hyper news Amiga 500 (Fred impossanale, F 29, Crackdown, Combo Racer). **Richard FANCELLI, 4, avenue Foch, 45170 Neuville-aux-Bois. Tél. : 38.75.51.73.**

Amiga 500 cherche contacts pour échange softs. **Yolande COLOOS, 29, rue Faidherbe, 59630 Bourbourg.**

Stop ! Atari ST, échange news et autres (Possède : Ivanohé,Mudwinter, Starblade, Dragon's Breath, etc.). Débutants bienvenus, réponse assurée. **Thomas BOIDRON, Le Hat Balizac, 33730 Villandraut. Tél. : 56.25.88.46.**

PC échange jeux et util. Possède test drive 1 et 2, explora 2; battle of britain, speedball... **Jean-Philippe KIENTZ, 16, rue de Haguenau, 67620 Soufflenheim. Tél. : 88.86.74.84.**

Amiga 500 ch. contacts super sympa. et rapides pour éch. news ainsi que éducatifs si possible. Possède mégaliste sur D 7. Réponse ass. 100 %. **Eddy ELUERE, 46, rue Jean-Jaurès à Crégy-les-Meaux, 77124 Villenoy.**

Ech. jeux, util. pour TO 8 D (Chicago 90, Crasy cars...). Réponse assurée. Envoyer liste. **Frédéric THULLIEZ chez ADAMSKI, 2, route Nationale, 62260 Cauchy-à-la-Tour.**

Echange softs sur ST. Envoyer listes. Réponses assurées (Ivanohé, Tennis cup, After the war, etc.). Arnaqueurs s'abstenir. **Boris EGAL, Lot « Lou Prat », avenue des Lilas, 64000 Pau. Tél. : 59.84.24.57.**

A 500 déb. Cherche contacts pour échanges rapides. Réponse assurée. Envoyer vos listes. Salut à tous. **Olivier GRANGE-LABAT, Chemin Peillot, 64110 Saint-Faust.**

Echange ou vends originaux sur Amiga. Poss. hard driving : 100 F, It came from the Desert : 200 F, Battle squadron : 185 F. **Kowen GAUTHIER, 2, rue d'Ascain, 44200 Nantes. Tél. : 40.34.85.51.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges et achats de jeux et démo. Ah, des mots, des mots, toujours les mêmes... **Franck DAVID, 04, allée Blériot, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.40.97.**

Amiga éch. 40 logiciels. Envoyez listes (seulement en Suisse). **BIT CONNECTION, Boveresses 57 1010 Lausanne, Suisse.**

A 500 cherche news. Possède AV 5/05/90 : Ivanhoé, Crackdown, Treasure trap, etc. Peut se déplacer sur Paris. Amis suisses et belges bienvenus. **Eric ROBERT, 31 bis avenue de l'Armée Leclerc, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.44.14.58.**

Cherche contacts sur Amiga, sérieux et rapides. Possède news. Envoyer listes ou tél. **Philippe JEANDENANT, 36, chemin de la Citadelle, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.11.26, après 19 heures.**

T09 cherche contacts pour échanges de jeux. Envoyer vos listes. Réponses assurées. **Michèle DEVAUCHELLES, 6, allée Le Plaisir-La-Bergerie, 94460 Valenton. Tél. : 43.82.64.67.**

Atari 520 STE cherche contacts, jeux, solutions, notices. Débutants bienvenus. Jeux de réflexions appréciés. **Gé-**

rard FAUVET, 2, rue Hector-Berlioz, appt 952, 93000 Bobigny.

Sega échange jeux 9 cartouches dont (tennis ace, shinobi, maze H, goluellius psycho, time soldiers) trucs et astuces bienvenus. **Julien DEUNETTE, 16, rue du Plat, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.82.33.**

Recherche demos sur 520 STF. Please aidez-moi pendant qu'il est encore temps. Merci d'avance. Echange softs. Recherche TV sport basket-ball. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes, Les Scardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Cherche contacts sérieux et honnêtes en vue d'échanges sur Atari STF. Possède de nombreux bons jeux. Recherche surtout jeux de sport. Ciao ! **Emmanuel VARIERAS, 8, rue du Rimarin, 94150, Rungis.**

Avis à tous les possesseurs de console Sega ou Nintendo : j'échange ou vends (Galaxy F, Goonies 2). Achète (Won 3, Psy, Cobra). Rech. Contact 5. **Laurent GUERIN, 4, rue de l'Artisanat, 68730 Blotzheim. Tél. : 89.68.86.57, après 18 h 30.**

PC cherche contacts pour échanger des jeux et util. Possess. dble Drag II, Grand prix circuit, etc. Ech. Ass. Ach. moniteur UGA et ext. mémoire. **Julian GARBACCIO, Columbia Palace, 11, avenue Princess-Grace, 98000 Monte-Carlo, Monaco. Tél. : 93.15.96.33.**

Echange jeux STF. Possède news Maupiti ; Mid winter ; Voyageur ; Bat ; Rock star ; North and south. etc. Nord uniquement. **Thierry TRENCHANT, 416, rue Roger-Salengro, 59263 Houplin-Ancoisne. Tél. : 20.90.35.01.**

Cherche contacts pour Amiga 500. Nombreux logiciels + utilitaires (entre 17 h et 20 h). Sauf mercredi (je suis au centre aéré). **Julien BOESEL, 2, rue du Docteur-Lesavoureux, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 46.61.90.08.**

Echange jeux sur Amiga, contatcs sympas et sérieux. **Frédéric PASQUIER, Passins 38510. Tél. : 74.80.11.69 (sauf w.-e. et merc).**

Echange programmes sur ZX Spectrum 48/128. Possède news comme Ranbow Islands, Myth. Réponse rapide assurée. **Yannick RUFFEL, 31, rue de la Marlette, 7301 Wasmuel (Belgique). Tél. : 65.77.70.22.**

C 64 vends, échange, achète les toutes dernières news à très bas prix. Possède Weid Dream, Black Tiger, Shaolin Chambers.... **Laurent MADRAS, 166, avenue Saint-Exupéry, 69500 Bron. Tél. : 78.01.78.62.**

Salut ! Ech. jeux, Demos sur A 500. Débutants acceptés. Réponse 100 %. **Stéphane GAUTIER, 17, rue de Frepillon, 95540 Méry-sur-Oise.**

Echange pour IBM PC 5.25'' : Great courts, Sherman M 4, FI 6 Combat pilot, Serve and volley, European dreams, tous des originaux bien sûr ! **Olivier NOVENT, 4 *bis*, av. F.-Roosevelt, 1330 Rixensart, Belgique.**

Cherche contacts sérieux pour Amiga. Echange de news. Réponse assurée 100 %, de navet. **Fabrice WASTIAUX, Machine à Feu 83, La Louvière, 7100 Belgique. Tél. : 064.22.94.98.**

Echange jeux sur ST possède beaucoup de news (Ivanohe, tennis cup, etc.) Arnaqueur s'abstenir ! C'est celui qui le dit qui l'est. **Jean-Michel CARAYOL, bât. C7, La Rouvière, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.56.75, après 19 h.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanger jeux. Réponse assurée à 100 %. Envoyez-moi vos listes. **Raphaël HOET, 93, rue du Nord, 6180 Courcelles, Belgique. Tél. : 071.45.82.44.**

Pos. gr. nbr. util. son graph. progr. comm. éduc. acc. bas. Envoi rapide. **Claude TRANSLER, 145, av. Gén.-Leclerc, 10000 Troyes. Tél. : 25.76.13.87 (H.B.).**

Echange ou achète softs 520 STF. Réponse assurée (dans toutes régions). **Kelly SAUX, 9, av. de la gare, 34440 Nissan-lez-Ensérune.**

Salut ! Cherche contacts sérieux et cools sur 1040 STF. Envoyez listes. Réponse assurée, à bientôt ! **Christophe GOMEZ, 54, rue du Pré-en-Eau, 78120 Rambouillet.**

Echange revues, *A suivre, Science et vie, Micro, Micro et robots, Maquettes plastiques, magazine Con Hist*, etc., contre deux aventures sur 6128. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St-Genix-sur-Guiers.**

Cherche contacts rapides et durables, possède nbrx soft : Demo + Zic + News + Midi ! Arnaqueur abstenez-vous ! **The Marvels corporation. BP 17, B-4320, Montegnée, Belgique.**

Echange jeux, utilitaires et démos. dans le Val-de-Marne. **Patrick MAYET, 13, rue Marcel, 94100 St-Maur. Tél. : 48.89.86.18.**

Cherche contacts sur Atari 520 STF, vends aussi nbrx originaux et magazines divers dont toute la collec. des *Amstrad magazine* **Sébastien SALLES, 28 *bis*, rue Daubenton, 75005 Paris.**

51-51-51-51-51-Reims-51-51-51-51, cherche contacts sur Amiga 500 sur Reims et environs pour échanges logiciels. **Pierre TRIEP-HOURGUET, 3, rue des Romains 51100 Reims.**

Amiga cherche contacts, réponse assurée 100 %. **Damien PAQUAY, 18, rue Geronstère 4880 SPA (Belgique).**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges ! Réponse assurée, débutants bienvenus. Vive la démocratie (NDLC). **Emmanuel NICOLAS, Maison de retraite, 01260 Champagne-en-Valromey. Tél. : 79.87.51.89.**

Salut ! Possède sur C 64 disk, les toutes dernières news. Possibilité échange et vente (bas prix !). Débutant accepté. Réponse à 100 %. **Michaël TUJEK, 58, avenue Patton, 59800 Jarny. Tél. : 82.20.18.63.**

ST sympa mais solitaire cherche contacts pour échanges jeux, utilitaires, éducatifs et autres. Vendeurs s'abstenir, merci ! See ya ! **R.L. QUALI, 15, rue Blériot, 78200 Mantes-la-Jolie.**

Cherche contacts sérieux et durables sur Atari ST. Possède news, réponse assurée. **Christophe DUNY, 15 bis, avenue Genestet, 30320 Marguerittes. Tél. : 66.75.45.93.**

C 64 vends orig. : Turbo outrun-Chase HQ et C. Cherche contact pour échange et personne susceptible de dépanner cartouche power sound sampler. **Philippe DEDIEU, 2, rue Renoir. Bât. B appt 122, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.20.39.**

TO 8, TO 9 cherche contacts sérieux et durables pour échanger jeux et utilitaires en D 7 3"1/2 ou K 7. Envoyez liste. Réponse assurée à 100 %. **Claude CHERUZEL, 8, impasse Paul-Fort, lotissement Le Gas, 38190 Crolles.**

Amiga échange nbrx jeux. Contacts sérieux et durables. Envoyez liste. Réponse assurée. Recherche anciens numéros de Tilt, Mâtin quel journal. **Olivier BONTE, 27, rue de Warchin, 7500 Tournai (Belgique). Tél. : 069.23.23.30.**

CPC 6128 cherche contact durables et rapides pour échanges news et anciens jeux (très grand choix). **Fernand TAVARES, 30, route de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Atari ST cherche contacts. Débutants ne pas s'abstenir ! Poss. si dewinder II, Toyottes, Kid gloves, Lode runner... Cherche programmeur doué. **Philippe MOURGUET, 4, rue Jule-Ferry, 92100 Boulogne. Tél. : 46.20.28.05.**

Echange softs sur ST. Possède news : tennis cup, after the war, rainbow island, black tiger, fire, interphase, etc. Envoyer listes ou tél. **Jean-François REDMANN, 26, rue de l'Eglise-Dimechaux, 59740 Soire-le-Château. Tél. : 27.61.73.75, après 19 h ou le week-end.**

Echange ou achète jeux sur ST. Envoyer liste. Vends « Les Voyageurs du temps » : 100 F ou échange contre Elite. **Jérôme FRITZ, 18, rue des Lilas, 57300 Mondelange. Tél. : 87.71.0.1.23.**

Echange console Nintendo + 5 jeux + console Séga + 9 jeux contre Atari 520 ST Mono. Coul. SC 1425 + souris + jeux. **Yvan ARZUR, 51, Ledru-Rollin, résidence Concorde, 78800 Houilles. Tél. : 39.74.88.86.**

Groupe recherche membres supplémentaires : Coders en LM et graphiste pour réalisation d'intros. Réponse assurée. **Thierry BALLIER, 1, rue Charles-Babut, 30000 Nîmes. Tél. : 66.67.54.61.**

Amigafan cherche contacts rapides pour échanges. Nouveautés uniquement. **Pascal BANCEL, 8, rue du Stand, 30000 Nîmes. France. Tél. : 66.84.09.13.**

Echange jeux pour PC compatible (Double dragon, Great-court, Grand prix circuit...). **Fabien DUFAYET, 8, rue Abbé-Tauleigne. Cidex 50, 89230 Pontigny. Tél. : 86.47.49.71.**

Cherche contacts, sérieux, rapide et durable sur ST. Possède nbx news (Strider, Double dragon II, X out, etc.) Réponse assurée. Envoyez liste. **Stéphane GASL, 16, allée de la Planchette, 45590, Saint-Cyr-en-Val. Tél. : 38.76.21.50.**

Echange sur Atari. Pas sérieux s'abstenir. Possède (Tennis cop, Ivanhoé, etc.). Faites-moi parvenir vos listes ou tél.. **Jean-Michel CARAYOL, bât. C 7 La Rouvière 8, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.56.75, après 19 h.**

PC cherche contacts sérieux et durables sur région Dijon et Châlon. Envoyer liste. Réponse assurée. **Nicolas ROBIN, Chemin du Château, 21110 Magny-sur-Tille.**

Ch. contacts sur Amiga 500. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Possède nombreuses news. Débutants acceptés. **Fabrice GIULIANI, 20, rue Robert-Schuman, 57210 Maizières-les-Metz. Tél. : 87.80.67.15.**

Cherche contact sur CPC 6128. Nbrx jeux dispo. (P 47, OP wolf, Wonder boy, CC 2, Ninja warriors, ghosbuster 2, Shuffle puck café) sur Angoulême. **Thierry MAZAUDON, 40, rue de la Grand-Font, 16000 Angoulême.**

PC 3,5 échange sur Paris Harpoon contre Armada. Vends Sim city + Terr. Editor Populous + Scenery G 88 (tous orig.). Cherche UMS + notice. **José ROGERS, 1, allée Costes-et-Bellonte, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : 45.88.78.32.**

PC cherche contacts sérieux et durables pour échange de jeux et utilitaires. Réponse 100 % assurée. **Jérôme PERRIN, 8, rue de Kaysersberg, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.51.15.48.**

Amiga cherche contacts sérieux et durables (surtout Paris et RP). **Guillaume LABUSSIÈRE, 1 D *quater*, rue de la Procession, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45.99.23.18.**

520 STE cherche contacts sérieux, rapides et durables. Recherche Demos. Envoyer listes. Réponse assurée. **Vincent OCHOCINSKI, 6, avenue de Lorraine Neyette, 54460 Liverdun. Tél. : 83.24.44.17.**

Débutant sur PC 3 1/2 cherche contacts ; physiques ou spirituels ? **Jean-Michel FACERIAS, 7, ruelle Danton, 44570 Trignac.**

Ech. jeux sur Amiga 500. Débutants bienvenus. Réponse assurée. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.55.81.**

Cherche contatcs sur Amiga et PC. Possède nombreux news. Vends aussi MSX. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Cherche contacts cool sur Atari ST pour éch. ou vte news et softs divers. Envoyez vos listes. Réponse assurée ! See you soon ! **Olivier BEAUREPAIRE, Le Sastre, 26780 Allan.**

K 7 C 64 : échange jeux récents. Vds origin. de qualité dès 40 F : silent service,gavntlet 2. Carrier command...,etc. Nbreux autres titres. **David BASSENGI, 49, rue de Terre-Noire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Cherche contacts pour échange de jeux sur Amiga. Envoyez vos listes ! **Geoffrey MAVEL, 20, rue Rodière, 81000 Albi. Tél. : 63.38.19.27.**

Amiga cherche contacts sérieux et rapides pour échanges. Bienvenue à tous, sauf les vendeurs et arnaqueurs. **Fabien VABRE, 44, chemin du Pont-Rouge, 26200 Montélimar.**

Amiga cherche contacts pour échanges de jeux, surtout simulations sportives mais aussi news. Arnaqueurs s'abstenir ! Envoyer liste. **Stéphane BARBONI, 24, rue Saint-Etienne, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.27.67.11.**

Echange jeux sur Atari ST. Cherche nouveautés. (On trouve tout à la Samaritaine !) NDLC. **Stéphane BALESTRIÈRE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix.**

C 64 éch. ou vds prgrs. originaux sur disk. ou K 7. Possède adresse d'un club C 64/128 aux USA. Pour tout rens. envoyez liste. **Etienne SCHNEIDER, 5, rue des Sapins, 67760 Gambsheim. Tél. : 88.96.92.23.**

PC + comp. en 5 1/4. Echange jeux. Possède : Populous/Chicago 90, etc. Cherche : Stunt car/Blood money/Double dragon, 2 hard drivin. Rép. 100 %. **Boris MAGGIA, 91, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin. Genève/Suisse.**

Cherche depuis longtemps maniac mansion en original. Possibilité d'échanger cet original contre un des miens ou plusieurs listes. Tél. **Philippe LE COULS, Lanadan Huella, 29900 Concarneau. Tél. : 98.97.59.16.**

Echange Wargames, Roles, Simulat... sur PC 5,25. **Jean-Louis DEYRIS, 129, Rés. Les Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél. : 56.88.87.13, après 18 h.**

Ech. jeux sur ST. Possède news contact sérieux, sympas et durables. Réponse assurée. Envoyer liste. **Sylvain MARCHETTI, quartier St-Joseph, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.73.07.**

Cherche contacts durables et très rapides pour échanges de logiciels. Débutants et confirmés acceptés. Sur Atari 520 STDF. **Yoann JANVIER, 8, allée Antoine-Watteau, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.28.76.**

Ech. news sur ST Impossamole ; E-Motion ; Pinb. Magic ; Ivanohe ; Tennis cup ; Manc. United ; etc. Recherche : Cabal ,Space ace ; Kick off 2 + vds originaux. **Olivier MAGNE, 2, rue Robert-René, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.44.47.**

Vds ou échange jeux, Mégadrive cherche super Hang on. Possède Goulsnghost Supershinobi. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55, après 19 h.**

Cherche coder, musiciens, graphistes sur Amiga pour création de démos. Echange Tools & Demos only. Pas sérieux s'abstenir. **Florent CHASSIGNOL, 73, quai Cdt-Lherminier, 42300 Roanne.**

Vds pour CPC nbrx logiciels (cas & disk) pas cher. Réponse assurée. Cherche contacts pour échange sur le Génial C 64/128. Envoyez vos listes. (CPC originaux TBE). **Cyrille MORINEAUX, 23, rue Napoléon-Fauveaux, 95170 Deuil-la-Barre.**

Ech. jeux Amiga sur Alpes-Maritimes et environs. Cherche pour échanges utilitaires divers. Envoyer listes. **Laurent TUPINIER, chemin de la Corniche, 06130 Grasse.**

STE. Programmeur assembleur cherche contacts et échanges. Ne pas s'abstenir. **Erick MERESSE, 34, rue Caravelle, 31270 Cugnaux.**

Cherche le correspondant de la région du Var qui m'a appelé le 6-5-1990 pour échanger des jeux. **Martial THIELEN, 2, rue de Barr, 67230 Benfeld. Tél. : 88.74.26.47 (après 18 h).**

Ech. jeux sur Amiga (pos. JT came from desert 2 F 29 ; DD 2, Escape, tennis cup-TV basket/foot-sim city-last ninja 2 et bien d'autres...). **Daniel BOURQUI, route de la Veveyse 2, 1700 Fribourg (Suisse).**

PC recherche contacts pour échange de jeux. Rech. : Rick Dangerous, Ghostbusters II, Dungeon Master. Poss. : F19, Targhan, Populous, Great Courts... **Baptiste PESQUET, 24, rue Gambetta, 76720 Auffay. Tél. : 39.32.84.01.**

520 STE cherche contact pour échange simulation wargames, utilitaires, bidouille, docs-possede news. Envoyer liste. Merci d'avance. **Gilles COTTRET, 19/1, rue du Cardinal-Saliege, 02100 Saint-Quentin.**

Amiga solitaire cherche Demos et autre + notice F29 Retaliator. Envoyer listes. Ne téléphonez pas. Réponses rapides à 200 %. **Guillaume BOUCHEZ, 185, rue des Mimosas, 59220 Denain.**

PC cherche contacts pour échanges de jeux et util. Possède : Populous, Indy aventure... Recherche : Indy arcade, double Dragon 2. **Jean-François GUERNÉ, 2 allée des Platanes, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.05.86.**

Echange jeux sur compatible PC8 Millenium 212 et Nord et Sud originaux contre Elite et Jeanne d'Arc ou Star command. **Benjamin JALTEL, 28, rue Jean-Pain, 38000 Fontaine.**

Cherche contacts sur Atari ST pour éch. de news. Envoyer liste. Réponse assurée 100 %. **Nicolas NOUZAREDE, centre hospitalier, 19208 USSEL Cedex.**

Salut cherche contacts pour échanges nombreux et rapides de jeux, demus, utilitaires cherche Deupac ST 2 plus sa doc. Merci d'avance 520 ST. **Hubert SARRET, 16, rue de Roumanie, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.85.50.**

Cherche contacts sérieux pour échanges de softs, doc et renseignements. Réponse assurée à 100 %. Vends freeboot (40 F). Cherche personne pour club. **Loïc KAIDI, 21, Coteau Fleuri, 59121 Prouvy. Tél. : 27.44.92.65.**

Cherche à échanger Demos Freeware, toutes sortes d'échanges cool et durables, en Suisse uniquement pour Amiga. **Sébastien SCHENK, Avenir 2, 28000 Delemont (Suisse). Tél. : 10.66.22.70.60.**

Amiga 500 cherche contacts sympas pour échanges de jeux sur Paris uniquement. **KEA. Tél. : 43.36.59.69.**

Ech. jeux sur Amiga. Cherche contact sympa sur les Alpes-Maritimes, envoyez listes. Réponse assurée. **Laurent TUPINIER, chemin de la Corniche, 06130 Grasse.**

Cherche contacts, échanges Amiga, recherche clubs fanzines.**Stéphane LEVY, 14, allée des Danades, 92000 Nanterre.**

520 STF cherche contacts pour échanges sur Marseille. **Laurent ABI RACHED, La Solidarité, bât. n° 21, 13015 Marseille. Tél. : 91.51.87.78.**

Vds Drakkhen chaos strikes back et d'autres 170 F l'un et cherche contact dans le 92 pour échange de logiciels pour ST SF et DF. **Philippe HEUILLARD. Tél. : 46.60.16.80.**

C 64 : Vds ou éch. Nbr PRGS dont News, très récentes, sérieux rapide et pas cher. Cherche A 500 pas trop cher (unité de base Only). **Thomas OUAKIL, 10, av. Ste-Foy, 93220 Gagny. Tél. : 43.81.51.04.**

Echange PRGS sur Atari St, cherche contacts internationaux, St Forever, A + sur Atari. **Loïc LE GRIGUER, 11, av. Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.40.79.**

Echange jeux sur PC. Ech. sérieux + Falcon, Mach 3, MGT, Crazy Cars, Topgun, Bruce Lee (3 disk), Strip Poker... + Nbrx jeux. Recherche Shinobi (Merci). **Alain GONZALEZ, 8, rue Antoine-de-Saint-Exupéry, 66430 Bompas. Tél. : 68.63.04.00.**

Cherche contacts durables et sympas pour échanges jeux sur A 500. Vendeurs s'abstenir de tous commentaires...). **Olivier COUSIN, 3, rue des Penotters, 25550 Presentevillers. Tél. : 81.92.35.58.**

Amiga 500 recherche contatcs sérieux et durables, sources 68000 et divers. Réponse assurée. **Gabriel POINSIGNON, 19, rue des Fleurs, 57300 Hagondange (Moselle).**

C 64 éch. jeux. Poss. : Stunt C.R., Double dragon 2, Strider, Shinobi, IK + Robocop, Dragonninja, Barbar 2, Batman, Silkworm, T. Drive 2, Kick off, etc. **Thierry PELLEGRINI, 4, impasse Loubet, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.24.23.**

Echange jeux sur Amiga, possède nbrx logiciels (Tennis cup ; Xout Twindlord ; Black Tiger ; Intouchables et nbrx news). Rép. assurée 100 %. **Xavier MORLOT, 133, rue de la Gare, 74130 Bonneville (Hte-Savoie. Tél. : 50.25.60.77.**

Ech. sur Amiga 500 Drakkhen contre Raimbow Island ou achète Raimbow Island à 150 F ou moins. Attention échange sérieux sinon s'abstenir. **Julien ROUSSET, Kergoff-le-Folgoet, 29260 Lesneven. Tél. : 98.83.20.92.**

Echange Tennis Cup (original) contre Player Manager ou Manchester Unit sur ST. Cherche contact, envoyer listes. **Rachel MARICQ, Allerey, 71350 Verdun-sur-le-Doubs. Tél. : 85.91.86.63.**

Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga. Possède de nombreuses news. Réponses assurées. **Stéphane SCHWEITZER, 57, rue Rousseau, 55000 Bar-le-Duc.**

Amiga 500 échange news. Contacts sérieux et rapides. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

PC 5'1/4 cherche contacts pour échange jeux et utile. Envoyez vos listes. Réponse assurée, durable et rapide. (Cherche ultimag, drakkhen. **Philippe MERLIN, 175, avenue Jean-Jaurès, 59174 La Sentinelle. Tél : 27 33 62 50.**

PETITES ANNONCES

Vends jeux pour Amiga 500, possède (tennis cup, sim city, stryx...). Possibilité d'échange. **Michael DEJANCOURT, 25, rue P. et M. Curie, 60510 Bresles. Tél : 44 07 94 45.**

Ch. contacts sérieux et rapides sur Amiga. Rép. assurée. **Jean-Marc ROUSSEAUX, 100, rue Trieu-Gossiaux, 6358, Wanfercée-Baulet Belgique.**

Amiga cherche contacts pour échange jeux utilitaires. Env. liste si possible rég. Dourdan, Etampes, Chartres. Pos. Org. à vendre 80 F PCS. **DARANTIÈRE Pascal, 9, rue du 11 novembre, 28700 Sainville. Tél : 37 24 64 15 (après 19 h).**

Amiga cherche contacts pour échanges. Possède news. Réponse assurée contact amical. **Olivier SOROS, 9, rue Florian, 65000 Tarbes.**

Recherche contact sur amiga 500 pour échange jeux et utilitaires. Réponse assurée. **Daniel NOTHEBER, 22, rue Jameray-Duval, 54300 Luneville. Tél : 83 73 79 41.**

Cherche contact sérieux sur Amiga dans région ardennaise (ou autres) pour échange de jeux. Envoyer liste, réponse assurée à tous. **Jacques FARES, 6, rue de Wailly, 08000 Charleville-Mézières.**

Cherche contacts sur Atari ste. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Por. Tél : 40 82 41 76.**

Amiga échange softs récents et utils en tout genre. Réponse assurée à 101 %. **Éric RIVERA, route de Fare, 1908 Riddes (VS) Suisse.**

Amiga cherche contact pour échange soft surtout éducatif/utilitaire. Éch. nb softs originaux avec docs contre canon X07 ou console Sega. **Olivier DALECHAMPS, 5, rue du Pont Saint-Côme, 78250 Meulan. Tél. : 34.74.78.29.**

Échange nombreux softs pour Atari et Amiga. Réponse 100 % assurée. Envoyer vos listes. **Philippe ABOVICI, 18, rue Hector-Berlioz, Châteaubernard, 16100 Cognac. Tél. : 45.82.72.49.**

Éch. jeux et logiciels sur PC. Relation sérieuse et durable. Réponses assurées. **Julien KIRSCH, 17, rue de la Côte, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.31.29.53.**

Cherche contact st. pour échanges dans le 93. Réponse assurée. Possède nbx jeux et utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. **Stéphane GARCIA, 13, av. Franklin, 93250 Villemomble.**

Échange ou vends jeux sur C 64 et Atari 1040 STF. Possède nbx news et oldies (robocop, xout, dragon, dmaster, IK +, psaturnday, stunt, etc.). **Grégory SCHAFER, 57, mail des Pépinières, 77127 Lieusaint. Tél. : 64.88.51.93.**

Le n°2 de *Microsoft* est sorti ! Le fanzine contient plus de quinze pages avec une BD, des concours, des tests, JDR, plans de sh. circuit. **Carole DUGUY, Bel-Ego, 44850 Saint-Mars du Désert.**

Amiga cherche correspondant sérieux pour échange de jeux. Réponse assurée 100 %. Débutants bienvenus. **Jean-Pierre HUBLIN, 35, route de Bouguenais, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.91.44.**

PC et compatibles cherche contact pour éch. jeux et util. Possède Sim City, Grand prix circuit, art of war, PC tools + autres. Rép. assurée. **Denis KRAEMER, 6 A, rue de la Hache, 67960 Entzheim. Tél. : 88.68.95.46.**

Amiga 500 échange jeux (NDLC : de mains, de vilains, soft, hards ?... Qu'en est-il exactement ?) **Bernard BARANOWSKI, 49, rue Rochechouart, bât. D, appartement 73, 3e étage, 75009 Paris. Tél. : 49.95.95.54.**

PC cherche contacts sérieux et durables pour échange de log. (surtout jeux) sur 5''1/4 Possède news. Achète bas prix imprimante PC. **Stéphane CHAMBRANE, 24310 La Gonterie Boulouneix. Tél. : 53.05.78.43.**

Salut ! Echange news GT Démo sur ST. Echange jeux sur Thomson TO 8 par lettre seulement. Salut. **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12 (17 h - 19 h).**

Echange jeux sur 520 STF. Possède news (Ivanhoe, Fred maupiti, quartet xout ooze, etc.). Annonce sérieuse. Réponse aux plus rapides. Merci. **Pierre GUILLOT, 2, rue Frédéric-Chopin, 54000 Nancy. Tél. : 83.27.44.08.**

Amiga fan échange jeux. Contacts sérieux et durables : réponse assurée à 200 %. **Yannick FERSTLER, 6, rue Bellevue, 57410 Montbronn. Tél. : 87.96.33.39.**

Pciste cherche contact sérieux pour échange de log., uti., jeux. Réponse assurée 100 %. Vends aussi : Strider (1 sof), The Stree Stooges (moof) et autre. **Christophe LERE, 60, rue Victor-Hugo, 54230 Neuves-Maisons. Tél. : 83.26.44.03.**

Ech. et vends ou ach. jeux sur Amiga 500. Réponse assurée 300 %. Non sérieux s'abstenir. **Tony CASAL, 6, Résidence du Cornet, 59211 Santes. (Téléphonez entre 18 h et 21 h). Tél. : 20.07.88.76.**

Cherche contacts sérieux sur Atami ST pour échanges. Réponse assurée. **Félix MULLER, 1, rue des Fleurs, 67380 Lingolsheim.**

PC éch. vds très nbx jeux. Réponse assurée si timbre fourni. **Stéphane FRADIN , Le Bois Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts.**

Ech. Vds news sur Amiga Atarist dans le monde entier (NDLC : qui paye les timbres ?). **Mohamed ALIQUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris.**

Ch. contacts rapides sur Amiga poss. Nbrx jeux et util. Envoyez Listes. **Jean-Baptiste DESCROIX, 9, rue de La Garde, 69005 Lyon.**

Atari ste cherche contacts sur 75 et alentour pour échange jeux et util. Possède + de 100 jeux dont nbrs nouveautés salut ! **Farid IDJELLIDAINE, 30, rue Keller, 75011 Paris. Tél : 47 00 98 95.**

Vends ou échange nombreuses news pour Atari 520. Vends imprimante Okimate 2000 port compris. Réponse assurée. **Loïc LE TESSON, 18 bis, rue Poissonnière, 56100 Lorient. Tél : 98 96 15 29.**

PC cherche contacts pour échanges. Possède très nbrx progs. Recherche aussi contacts sur Amiga et CPC. Envoyez vos listes !! A bientôt !! **Hervé SOLER, 112, rue Blomet 75015 Paris.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga possèd. : tennis cup, F 29 etc... et sur Atari. Réponse 100 % assurée. **Fabrice HADAS, 4, rue de la Touche, 16200 Jarnac.**

Ech. jeux sur Amiga uniquement dans l'Essonne. Pos. : Player manager, black tiger, conqueror, tennis cup, lords of war, space Harrier 2. **Patrick SCHORR, 17, rue des Bergères 91940 Les Ulis.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanges. Débutants ne pas s'abstenir. **Eric GROSJEAN, 118, rue nationale 57350 Stiring-Wendel. Tél : 87 87 46 75.**

Cherche contacts pour échanger des softs STF Atari. Pas de vente. **Franck LAQUITAINE, 8, rue de Suez, 75018 Paris. Tél. : 42.55.90.75.**

Ech. news on C64 et disk. Cherche coder pour approfondir mon savoir sur l'assembleur. Urgent, achète souris, faites vite. Réponse 100 %. **Denis DECHAUME, bt H2, Les Cros, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.17.87.**

Echange news sur Atari S20 STF. Possède les Vot, Worderboy, etc. Débutant accepté arnaqueur rejeté. Vds Sega TBE : 500 F. Envoyer liste. **Aliboy MAKHLOUFI, 14, rue Mouraud, B 42, 75020 Paris.**

Cherche contacts sérieux sur PC. Possède nbrx news. Envoyer liste petite ou grande. Réponse assurée. **John RINGLER, 1, square Monge, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.24.22.**

Cherche contacts sérieux sur Atari 5 20 ST. Envoyer liste. Réponse assurée. **Bernard BRYJAK, 5, rue Parent, 62800 Liévin. Tél. : 21.29.59.84.**

Amiga cherche contacts pour échanges. Envoyer liste de jeux. **Gaëtan SMIMMARO, 7, rue de la Paix, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.21.11 (12 h 30 - 15 h 30 / 19 h - 20 h 30).**

Echange news sur Atari 1040 STE ou STF. Débutant s'abstenir. Ecrire ou tél. A très bientôt. **Christophe ORONEZ, allée de Chappaz, 33460 Arsac. Tél. : 56.58.81.13 (après 19 h).**

Amiga 501 échange logs, jeux, utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée 100 %. Débutant accepté. **Alexandre DOGLIONI, 35, rue Emile-Combe (Bellevue), 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.48.14.**

Cherche contacts sur Atari 520 ST. Possède nombreuses news, jeux et utilitaires. Région Nord-Pas-de-Calais (Lens-Béthune) uniquement. **Dominique DIVERCHY, 42, rue Maurice-Ravel, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.85.85 (après 18 h 30).**

Cherche contacts sur Amiga jeux et utilitaires. Débutants ne pas s'abstenir. **Jean-Michel MANZI, bât. C 10, Milan Sud, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.45.92.**

Cherche contact Midi sur Amiga. **Pascal, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.70.84.**

Atari ST cherche contacts sérieux pour échanger news. Possède déjà beaucoup de softs. Réponse assurée. Envois rapides. **Steven ROUGERIE, Kerlessanouet, 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.23.03.27.**

Echange nombreux jeux sur Atari. Je cherche aussi des Demos. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Faites vite. Vds Skateball et Silkworm : 120 F. **Eddy ANDRÉ, 21, rue du Docteur-Variot, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Ech. jeux sur A 500 contre Good news. Déb. s'abst. Poss. : Dark Century et plein d'autres. Rép. assurée. Joindre liste + Tél. **Marc VASSEUR, 51, rue de Drude, 62620 Barlin. Tél. : 21.25.78.19.**

C 64 cherche contacts sympas et durables pour échanges de jeux et de mots sur disk. Thanks ! (you welcome !). **Richard THIBAULT, 19, rue Marguerite-d'Ecosse, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.40.74.**

C 64 échange nbrx prog. sur disk. Contact sérieux et honnête exigé. So write (J write if want !). **Dominique ENGEL, 60, rue Jacques-Kable, 67000 Strasbourg.**

C 64 cherche contact sérieux pour échanges. Possède : Opert, Thunderbol, Tix-Out, Black Tiger. Envoyer liste ou tél. **Jean-Francis LOPEZ, 58, Cité du Château-d'Eau, 62970 Courcelles-les-Lens. Tél. : 21.75.76.54 (après 18 h 30).**

St. graphiste cherche programmeur 68000, assembleur pour créations demos ou softs. Annonce sérieuse. **Jean-François. Tél. : 45.67.31.88.**

Vds ou échange jeux et util. sur Atari ST. Envoyer liste ou téléphoner 24/24 h-fan de RTC, appelez-moi ! **Franck STÉPHANE, 39, avenue du Château, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.05.22.**

Cherche contact sur C 64 disk, série VX, durable et rapide. Envoyer liste. **François DELCLAUX, 29, bd Montaigu, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.19.34.**

Cherche contact C 64 dans P de C si possible (Lens). Échange plans, astuces, bidouilles. Cherche contact RFA, Angleterre, Belgique. Réponse 100 %. **David THOMAS, 20, rue du 8 Mai, 62143 Angres.**

Éch. vds plus de 2 000 sons iff soundtracker (Amiga). Cherche TMFX sur Amiga-in. N° 3 est sorti : fanzine disponible contre 10 F en timbres + enveloppe. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât. D, n°2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

C 64 K 7 : j'échange/vds/achète : carrier command + roadwars = 80 F (originaux). J'ai aussi kick off-giana sisterjaws-after the war-passing shot, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Étienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Cherche contact sur Atari pour échange de news : possède (P 47, Beverly Hill's cop, corsaires, ghoust ghost, wild street, double dragon II...). **Ronan GLET, Kervaux, 22170 Plougat. Tél. : 96.74.17.68.**

Éch. jeux et util. sur 520 ST. Recherche contacts sympas sérieux env. pist. Réponse 100 % assurée. **Jacques POZZO DI BORGO, villa Michaud Chemin Biancarello, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.25.61.74.**

Amiga cherche contact pour éch. (Fred, twinworld, tennis cup, rainbow islands). Achète ou éch. Pacland. Cherche ext. ou lecteur, 500 F ou +. **Grégory QUINIOU, Kerherve, 29125 Loctudy. Tél. : 98.87.44.40.**

PC cherche contacts sérieux pour échange jeux. 100 % réponse assurée. Envoyer vos listes. **Allan LEROUX, 3, place de la Résidence, Anotera, 94310 Orly. Tél. : 48.52.52.63**

520 ST cherche contacts pour échanges jeux. Réponse assurée. Débutants bienvenus + vds : Triad1, great courts, full metal planète : 130 F pièce. **Emmanuel BÉGUIN, Le Port, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.53.44.**

Spectrum. Echange jeux, périph. et cherche digit. vidéo : envoyer vos listes. Vends microdives neufs (prix à débattre). Cherche programmation + 2. **Laurent HURÉ, Chemin-Vert, Allée des Serres, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : 45-98-97-35.**

A500 et débutant PC cherche contacts pour échanges cherche Wargames et Stratégie envoyer liste et conditions. **Eric CASAGRANDE, route du Capitou 83600 Fréjus. Tél. : 94-40-88-77.**

Echange jeux sur Amiga. Possède de nombreux jeux. Débutants bienvenus. Réponse assurée. Cherche un émulateur Atari et une Ext-oe-men-pour A. **David PORCINO, 39, rue Henri-Tasso, 13002 Marseille. Tél : 91.56.60.72.**

Amiga cherche contacts in Paris pour échanger jeux et utils. Envoyer liste si possible. Cherche coder pour demo. Vends originaux. **Philippe PADONOU, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél : 43.72.65.80.**

Echange, vds, achète, softs sur 520 ST. Contacts rapides et durables dans la France entière. Envoyer vos listes. La réponse est assurée a 100 %. **Valérie CLINCHAMP, 11, rue Léon-Blum, 94270 Kremlin-Bicêtre, ne pas téléphoner svp.**

Amiga 500 échange jeux, util, démos. Débutants ne pas s'abstenir. Réponse assurée 200 %. Achète caméra vidéo N.B. Envoyer vos listes. Ciao. **Franck MOREL, 201, rue du Mont-Jovet, 73000 Chambéry.**

Echange, achète et vends jeux sur CBM64, envoyer listes au plus vite. Contacts sérieux. **Luc DUMONT, 34, impasse des Bleuets, 62127 Monchy-Breton. Tél. : 21.03.44.07.**

Cherche sérieux contacts pour échanger news sur ST (en possède déjà un bon nombre). Débutants acceptés. Envois rapides en France. **Alban ROUGERIE, Kerlessanouet, 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.23.03.27.**

Possède Atari 520 STF et cherche contact pour échanges news et utils. J'en ai plein ! Pour fonder groupe d'échange international ! **Rodrigue MARCHON, Bronx Vadans, 39600 Arbois. Tél. : 84.66.23.14 (après 18 h).**

Echange sur C64 disk, recherche contacts sérieux et méga-rapides, possède last news + demos (Op. Thunderbolt, Black Tiger...). **Eric HILAIRE, 66, bd Pasteur, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.13.05.**

Attention !!! Possède Amiga. Vends ou échanges softs. Débutants les bienvenus. Arnaqueurs s'abstenir. Cherche contacts sympas et durables. **Laurent KUNTZ, 7, impasse des Lilas, 57880 Ham-sous-Varsberg. Tél. : 87.93.60.74.**

Débutant sur A500 (pas en informatique, programmeur pour l'armée), cherche contact, réponse assurée (bureau OMA). **Luc OBERDORFF, EM 9° DIMA, 33° DMT, quartier Richemont, 44998 Nantes. Tél. : 40.74.26.14 (poste 209).**

Echanges jeux sur console NEC. Possède : Tiger Héli, PC Kid, Vigilante, Bloody Wolf, Dragon Spirit, Sonson 2. **Eliane BERTUGLI, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Atari ST(E) échange/vends dom-pubs et démos, progs de qualité sélectionnés + de 120 disks DF. Faites vos commandes ou envoi de liste. **Christophe COTTE, rés. du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.44.08.**

Ech. vds. achat de softs Amiga 500. Tout le monde entier est accepté. Réponse assurée 800 %. Sérieux uniquement. (Taux de réponse record). **Tony CASAL, 6, Résidence du Cornet, 59211 Santes (téléphoner entre 18 h et 20 h). Tél. : 20.07.88.76.**

1040 STE cherche compagnons pour utilisations d'utilitaires et de jeux. A bientôt. **Pierre GOHON, 18, rue de la Berthie, 95870 Bezons. Tél. : 39.82.19.15.**

PC 5''1/4 cherche contacts pour échanger logiciels de jeux et util. Envoyer listes. **Xavier WAEGEBAERT, 5, rue Pierre-Corneille, 59960 Neuville-en-Perrain. Tél. : 20.94.10.31.**

Ech. softs sur 520 ST. Envoyer liste. Rép. rapide assurée contre 1 timbre. Donne plan (facile) sélecteur de faces contre 1 disk vierge. **Emmanuel CHAVANE, Freland-le-Bucher, 70210 Vauvillers.**

Echange jeux sur Spectrum 48/128 K. Poss. : Drag. Ninja ; Op Wolf ; Silkworm ; Xybots ; BarB. 2 ; Last Ninja 2 ; Blood ; Kick off ; Tetris ; Exploding fist... **Maxime PAMBRUN, impasse du Lheris, 65200 Montgaillard. Tél. : 62.91.52.13.**

520 STF (DF). Echange jeux et autres. Débutants ne pas s'abstenir. Vends aussi MSX + 20 jeux en cartouches et 20 en cassettes, environ 1 000 F. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillat, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Cherche contact durable et sympa sur STF. Possède (Maupiti Island, Tennis Cup, Bat Space Ace... New). Si possible à Lyon. Réponse assurée. **Grégory SAUTHIER, 32, rue de Lattre de Tassigny, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.03.71.**

Echange, vends, achète news sur Atari 520 ST(E). Arnaqueurs s'abstenir. (Cause toujours mon lapin !). **Christophe BOURGOIS, 14, rue des Cigales, 44210 Ste-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et durables. Réponse assurée à 100 %. **Stéphane ANTOINE, 15, rue des Boules, 88360 Rupt-sur-Moselle. Tél. : 29.24.34.80.**

Echange logiciels sur Atari 520 STE. TF. **Philippe MORELLI, rue de la Poste, 30150 Montfaucon. Tél : 66.50.15.44.**

Echange ou vds nouveautés pour Atari ST et Amiga (pipemanie ; tie break... etc). Achète moniteur mono pour Atari et Amiga : 600 F maxi. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Amiga possède nbx news cherche contacts tous pays pour échanges durables et sérieux (au Maroc si poss.). A bientôt ! **Omar EL BADA OMAR, 232 bd de Bordeaux, n°6, Casa 01 Maroc. Tél : 27.25.49.**

Urgent ! Débutant sur Amiga 500 cherche contact sérieux (magouilleurs s'abstenir). Nantes et sa région seulement. **Michaël MARUGAN, 12, rue François Nabit, 44610 Basse-Indre. Tél : 40.85.00.30 (après 17 h).**

Atari ST échange software of any kind. Incredibly fast 100 %. Reply. **Bicini FEDERICO, via cometa 4, 06100 Perugia Italy 1939 75 28028.**

Graphiste et programmateur sur Amiga cherchent contact pour échanges divers... (cherche aussi musiciens sur sountracker). **Amar HAMIDI, 14, rue Lebrix, 93420 Villepinte. Tél : 43.85.57.47.**

Cherche prg. de demo pour 64 possède beaucoup de new (plus de 3 000) ex : TV sport football etc... Only disk. **Xavier EPINEY, rue Michel 3976 Noes (Vs Suisse). Tél : 55.20.25.**

PC 5''1/4 VGA Couleur cherche tous logiciels P + Demos VGA. Possède Jeux et utilitaires. J'attends vos listes et propositions. Réponses 100 %. **Christophe Suchy, 43, rue Pegoud 93700 Drancy.**

PC cherche contacts sérieux sur AT, 5'' 1/4. Possède nombreux jeux, envoyer liste. Réponse assurée à 200 %. **Johan GUILLAUME, 9, rue des Dailles, 1950 Sion (Suisse).**

PC cherche contacts sérieux pour échange log., jeux et util. Possède Indy 500, Populous, Strider, etc. **Ludovic MINIAÏLO, 49, rue de la Filature, 59180 Cappelle-la-Grande. Tél. : 28.64.19.61.**

Recherche « américain ice hockey » sur ST. **Stéphane FLORICIEN, 30, boulevard Clemenceau, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.24.39.**

Pour Atari ST et XL/XE, recherche mégacontacts sérieux et rapides. Recherche toutes musiques faites avec quartet ou TCB soundtracker. **David GERVAIS, 21, av. Petite Suisse, 6001 Marcinelle (Belgique). Tél. : 71.36.43.21.**

Cherche logiciels éducatifs pour Atari 1040 STF. Possède nouveautés. **Françoise VERNAZ, 61, rue du Genevois, 74210 Faverges. Tél. : 50.44.47.91.**

Échange demos et compils d'intros sur STF/STE. Réponse assurée à 100 %. Envoyez vite des démos, je suis en manque (mais pas de softs piratés). **Olivier HOUTE, 74, rue de Brebières, 59500 Douai.**

Échange jeux, recherche contact dans le 93 et sur Paris. Contact minitel : chez — amigalement. **Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du réseau Robert Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12 (14-17 h).**

Compatible PC recherche contact pour échanges logiciels. **Michel DUBOIS, 34, ancien chemin de Meaux, 77144 Montévrain.**

Cherche contacts sérieux, rapides et durables pour éch. région 59-62 uniquement. **Frédéric VENDAMME, 47, rue Lamendin, 62138 Douvrin. Tél. : 21.40.90.02.**

Ech. softs sur ST (poss. news). Débutants s'abstenir. Réponse assurée. Recherche 2nd lecteur 3PI/2. Envoyer liste ou appeler. **Antony COLLIOT, 154, rue de la Fassière, 45770 Saran. Tél. : 38.81.81.17.**

Cherche contacts sur Atari STF, sérieux, sympa et honnêtes. Vends jeux sur C64. **Christophe DELCOURT, 19, rue Maréchal-Leclerc, 59880 Saint-Saulve.**

Amiga girl échange jeux, vendeur ou acheteur s'abstenir. Réponse assurée, contacts durables souhaités (J. want to play whith you). **Catherine DORME, 104 *bis*, bd Pinel, 69003 Lyon.**

Cherche contact sur ST dans le Nord et Pas-de-Calais pour échange de news. **Vincent DESMEDT, 282, rue Jean-Jaurès, 62730 Marck. Tél. : 21.34.92.78 (dimanche ou après 19 h).**

Programmeur sur Amiga (K-Seka) cherche contact pour réaliser demos (musicien fortement recherché). Réponse assurée. **Benoît CAPPRONNIER, 25, allée Raimu, 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.00.73.**

Pour ST/E cherche contact toutes régions, échange softs musicaux, utilitaires, jeux (new). Réponse assurée. A très bientôt. Envoyer liste. **Frédéric GRIZIVATZ, 62, av. Maréchal-Juin, 06400 Cannes. Tél. : 93.43.30.62.**

Echange Amiga 500 + moniteur + souris + jeux origin. 03-89 contre PC couleur. Faire offre rapidement. **Yves GARABEDIAN, « Les Aires », 83560 Vinon-sur-Verdon. Tél. : 92.78.89.96.**

A500 cherche contacts poss. Opération Stealth, F 29, Dragons Lair 2, Emotion... **Philippe LEFEBVRE, 83, rue d'Etriel, 44460 Saint-Nicolas-de-Redon. Tél. : 99.71.42.93.**

Stop ! echange news sur Amiga. Débutants acceptés. Réponse assurée à 100 %. Arnaqueurs s'abstenir. Contacts sérieux et durables. Envoyer liste. **Olivier PFENNIG, 46, rue principale, 67120 Dachsteint.**

Ch. contact sur atari ST. Sympas. Réponse assurée. **Alexandre LIAUME, 136, rue Michelet, 37000 Tours. Tél. : 47.20.02.23.**

Cherche contacts sérieux sur Atari. Envoyez listes. Réponse assurée à 100 % et aussi cherche imprimante. **Eric RENOULT, 40 L, Grande-Rue, Neufmontiers, 77124 Villenoy.**

Ech. jeux ou programme sur Atari 1040 STF. Possède nombreux soft. Ex. : Scramble Spirit, Black Tiger, The Intruder, etc... **Cyril SCHREK, 22, rue Folco-de-Barroncelli, 13310 Saint-Martin-de-Crau.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et rapides. Envoyer liste. Réponse assurée. **Patrick GAY, rue Clos-Novex F-B/5, 1868 Collombey, Suisse (VS).**

Echange console Séga 8 BITS + 11 cassettes contre Séga 16 BITS avec 2 cassettes. **Stéphane FOURMOND, 2, rue de la Benardière, 61100 Flers-de-l'orne. Tél. : 33.64.02.58.**

Atari STF/STE échange jeux et util. Possède (P 47, Raimbow Island, Seuck 22, Rought, Kick off, Stunt Car, falcon Twin World, etc.). Réponse 100 %. **Stéphane BRUNET, 5, rue des Châtaigniers, 86280 Saint-Benoît. Tél. : 49.88.47.14.**

Amiga 500 : recherche contacts amicaux, échanges trucs, astuces, idées. Dompubs Demos Creations en tout genres in Europe + USA/Canada. **Olivier GOUJAT, Les Fougères, bât. E 12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Amiga 500 cherche contact pour échanges jeux-réponse assurée. Nombreuses nouveautés. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Echange jeux sur Atari STF-STE. **Nicolas LIOCHON, 36, rue Croix-d'Or 73000 Chambéry.**

Ech. Vends news C64. Contacts rapides et sympa exigées. Je suis très rapide si toi aussi, OK ? Rech. aussi utilitaires et demo ! Bye ! **Crazyman JEROME, 5, rue du Général-de-Tassigny, 67150 Erstein (Alsace). Tél. : 88.98.66.02.**

Amiga cherche contacts pour échanger log. (possède : (Retaliator colorado). Débutants ne pas s'abstenir. Réponse assurée à 100 %. **Matthieu CHABAUD, Quartier Le Touve 84570, Methamis. Tél. : 90.61.88.56.**

PC 3,5 pouces ech. jeux et util. possède AT. Envoyer liste. Réponse assurée. **Stéphane FRUTOS, Ste Foy d'Aigrefeuille, 31570 Lanta. Tél. : 61.83.71.73.**

Ech. news sur Atari 520 STF. Réponse rapide et sérieuse. A bientôt ! **Marc et Vincent GOLEBIOWSKI, 3, rue Charles Lemaire, 60440 Nanteuil-le-Haudouin.**

Urgent échange jeux et utilitaires sur PC C6 A 5 1/4. Réponse assurée 100 %. Envoyez listes. **Vincent TOURÉ, 251, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.62.20.**

Amiga cherche contact sérieux et rapides pour échanges nbrx logiciels. Réponse assurée 100 %. Débutants bienvenus. **Jérôme HURE, 3, rue Jean Giraudoux 89300 Joigny. Tél. : 86.62.39.96.**

Cherchons contacts sur Atari et Amiga jeux utilitaires music etc. Très jeunes s'abstenir oyé oyé et en plein cœur de Paris. Ciao. **Mikey SPAROS, 6, rue Chaptal 75009 Paris. Tél. : 48.74.09.62.**

Ste cherche contacts sérieux. Réponse assurée. Possède news. Recherche versions compatibles STE : populous, dungeon, master, chaos srikes back. **Geoffroy GABEL, 336, rue Léon-Blum, 08500 Revin. Tél. : 24.40.17.42.**

Amiga cherche contact sérieux et rapides pour échanges nbrx logiciels. Réponse assurée 100 %. Débutants bien venus. **Jérôme HURÉ, 3, rue Jean-Giraudoux, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.39.96.**

Cherche pour Atari ST, correspondant(e)s sympas pour échanges. Possède bonnes et nombreuses news. Vds originaux ST. Demander liste. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums horte neuve II, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.**

Vous avez un Amiga depuis peu et peu de jeux. Je revends les miens à des prix réduits (tennis cup, TV 5 ports BB, PI manager...). **Gilles FONTAINE, Val-de-Marne. Tél. : 43.94.33.60. (après 18 h).**

Éch. jeux sur Amiga. Réponse assurée. **David CHEVEREAU, 30/01, rue de Tournai R^{de}, ZAC Delory, 59800 Lille. Tél. : 20.74.06.77.**

Recherche personne ayant des logiciels pour un ordinateur YENO SC 3000. **Xavier FAURE, 8, lot des Grenouillets, 24100 Bergerac. Tél. : 53.63.20.98. (après 18 h).**

Salut ! Échange tous jeux d'arcade sur Apple II. Cherche désespérement : dragon ninja, double dragon, arkanoid I et II. Échange jeux après 86. **Jean-Michel HIVER, 34, chemin Kerbel, 97425 Les Avirons. La Réunion (par avion).**

A 500 échanges, achat, ventes de jeux utilitaires et de good demos. Possède hot news (F 29-ninja spirit...). **Laurent FEDORENKO, 20, rue Victor-Hugo, 60100 Creil. Tél. : 44.55.80.83.**

Cherche contacts sérieux dans ma région pour Amiga 50. **José ADAM, 2, rue du Parc, 57360 Amneville. Tél. : 87.70.10.89.**

Ech. orig. : Knight Force, Higway Patrol 2 et beaucoup d'autres. Envoyer listes. **Nicolas GEHAN, 16, rue Talbot, 14610 Basly. Tél. : 31.80.35.12.**

Cherche contact sur ST et PC pour échange et autre. Possède new (Xout Super Car, etc.). Réponse assurée. **Bruno LANTOINE, Hameau de Grand-Marché, 77510 Rebais.**

Echange jeux et util. sur ST. Possède news. Envoyer liste. **Arnaud DEVLIEGHERE, 24, avenue du Hautmont, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.00.82.**

Ch. contact T08 pour échange logiciel. Réponse assurée à 100 %. Envoyer liste. Ch. aussi ext. mémoire 256 K pour T08. **Frédéric VALENTIN, 45, rue Dabremont, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.31.71.**

Ech. jeux Atari 520 STF DF. Possède nbrx jeux. recherche World Games, Sunner Olympiad, etc. Envoyer liste. Réponse assurée. **Christophe VANAQUER, 29, rue Godard-Roger, 51200 Epernay.**

Cherche contacts sur Atari ST et PC + échange synthe. contre lecteur externe pour Atari ST. **Bruno VOYER, 5, rue des Berceaux, 93800 Epinay-sur-Seine.**

A 500 cherche contacts sérieux et rapides (news). **Jean-Marc ROUSSEAUX, rue Trieu-Gossiaux, 100, 6358, Wanfercee-Baulet, Belgique. Tél. : 071.81.23.90.**

PC compatible tous formats cherche contacts sérieux même étranger pour échange jeux ou utilitaires. Réponse réellement assurée. **Renaud SEGERS, 181, r. Bois Ste-Marie, 5700, Auvelais Belgique.**

Stop ! 520 STF cherche contacts sérieux et durables pour éch. de jeux et util. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Edouard THARSIS, Quartier de l'Eglise, Ribarrouy, 64330 Garlin. Tél. : 59-04-77-50.**

Ech. jeux et utilitaires sur 1040 STF. Possède news.

Cherche Club Atari sur la Corse. Envoyez votre liste. Réponse rapide. **Sylvie MICHEL, res Loretto Bat A, route ou Vittulo, 20000 Ajaccio.**

Atari ST cherche contacts pour échanges. Cherche aussi vieux ordinateurs. **Alain Jonquet, 31, rue du Fer à Cheval, St-Denis-Les-Ponts, 28200 Châteaudun.**

Dévoreur de News cherche conjoint pour échange. Réponse assurée (Belgique uniquement ou de préférence) si étranger : avoir de bonnes news. **Alain PIERRARD, rue de l'Embarcadère, 16810 Chiny (Belgique).**

Echange jeux sur CPC 464 cassette. Envoyer liste. Réponse assurée. **François CHARBOUILLOR, Les Remparts, 01380 Bage-le-Chatel.**

Cherche contact sympas sur ST possède nombreux jeux. Région Rhône-Alpes (Saint-Etienne). **Frédéric RIVET, Le Breuil d'Oizieu, 42320 La Grand Croix. Tél. : 77-20-95-28 (après 18 h).**

SBC Strikes back on C64 : Cyanosis, our Last Mega-demo is ready, ask for it and to exchange news. You Need us, we want U. don't be lame, join us. **Julien Neumann, Chemin de la Fanée, 13840 Rognes. Tél. : 42-50-21-49.**

Échange Amstrad CPC 6128 mono + 50 jeux originaux dont news + joystick + radio-réveil contre clavier Amiga 500 TBE. **Emmanuel GOURSAT, 2, rue Blanchard, 92220 Bagneux. Tél. : 46.57.34.40.**

Atari ST cherche contacts sérieux. Possède nombreuses news. Réponse assurée à tous débutants ou autres sous 4 jours maxi. Vend softs à 10 F. **Jérôme WINDAL, 3 *bis*, carrière Lebrun, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.24.52.**

Atari ST cherche contacts sérieux. Possède de nbx jeux (ninja warrior, raimbow island, XVLT...). **Alex VILLARD, 1, rue de la Nouvelle Goulotte, 54660 Moutiers.**

Éch. nbx jeux sur Atari ST, tous pays. Envoyer vos listes. Réponse assurée 100 %. **Sébastien SOURDEVAL, 27, rue du Faubourg, 77260 La Ferté-sous-Jouarre. Tél. : 60.22.92.01.**

Cherche contact sérieux sur C 64 et Amiga. Envoyer liste. **Nelio DE AGRELA, 82 *bis*, rue Constant-Coquelin, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Cherche contacts pour échanger softs sur PC Atari Amiga. Réponse assurée à 100 %. **Christophe JURY, 11, allée Rosalie le Barceleau, 91940 Les Ulis.**

Atari 1040 cherche contacts sérieux. Réponse assurée. **André SEBIROU, 5, rue Jean-Giraudoux, 37110 Château-Renault. Tél. : 47.56.24.41.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanges rapides. Possède : IT came from the desert, dragons'lair 2, battle squadron, etc. **Philippe LANGENSTEIN, 8 *bis*, rue Martin, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.14.43.**

Échange jeux nombreux sur PC, format : 5, 25. Ai acquis un gros stock de très bons jeux. Réponse assurée et échange durable. **Bertrand BRAT, La Collonge, 42820 Ambierle. Tél. : 77.65.60.13.**

Éch. jeux sur ST. Possède nbrx news (rainbow island, opération thundebolt, X-out, colorado, jumping jackson, maupiti island...). Téléphonez-moi ! **Davy EA, 12, clos du Sythes, 95800 Cergy St-Christophe. Tél. : 30.38.08.69.**

Salut, je recherche tous correspondant pour Amiga 500. Possède F 29 Sim city-colorado-emotion... **Sébastien BONNET, « Verte vallée » Pompertusat, 31450 Montgiscard.**

Amiga cherche contacts sérieux rapides et non aux vendeurs, voleurs en tous genres. **Fabien VABRE, 44, chemin du Pont rouge, 26200 Montélimar.**

Atari STF cherche contacts sérieux pour échange. Possède news. Envoyez liste. Réponse assurée. **Jean-Michel SALLES, 9, rue Raoul-Follereau, 81100 Castres. Tél. : 63.59.92.52.**

Possesseur Atari 1040 STE cherche contacts sympas sérieux. **Patrick RAYNAL, domaine de Gondières, 58000 Saint-Éloi.**

Amiga échange news récentes ou vds originaux. Contacts sérieux et rapide. Débutants, n'hésitez pas ! **Véronique BAS, E 7, rue Guynemer-Assevent, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.56.92.**

Échange sur Atari ST(E) jeux, demo, utilitaires divers. Réponse rapide. Cherche demo Le Grand Bleu. **Nicolas PALOT, 73, avenue d'Albi, 81400 Carmaux. Tél. : 63.36.79.80.**

Cherche contact sur Amiga. Réponse assurée. Envoyez listes. Cherche Italy 90, Manchester United. Merci d'avance pour vos réponses. **Yannick HANON, 18, rue Bellevue, 59132 Trelon. Tél. : 27.59.72.75.**

PC 5 1/4 cherche contact sérieux pour échange de log. de jeux et utilitaire. Réponse assurée 100 %. **Stéphane VILLAGOHEZ, 48, cours Camou, 64000 Pau. Tél. : 59.32.99.04.**

Echange jeux sur Megadrive. Urgent. (Je possède Super Shinobi, Alex Kidd...) Et vds NEC + 12 jeux + 1 PAD + Peritel 3 200 F. **Antoine MATHON, 11 *bis*, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : 43.87.39.38.**

Cherche contacts pour échanges jeux et utilitaires sur ST. **Anthony TILLIER, 2, rue Kervégan, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.19.78.**

Cherche contact sérieux sur Atari ST dans toute la France et étranger. Poss. nombreux news. Débutants s'abstenir. **Patrice SALVADOR, 333, av. Marcel-Paul, 83500 La Seyne. Tél. : 94.87.92.38.**

Recherche sur Amiga contacts sérieux et sympas pour échanger jx et demos. Débutants et pros bienvenus. Possibil. de digit. vos cass/cd. **Christophe PORTIER, La Vieille Église, Saint-Girod, 73410 Albens.**

Cherche contacts PC sérieux possède Waterloo, 688 Sub-A., Fantavision. Réponse rapide et assurée. Cherche demos sur PC tous formats. **Ludovic DECQUE, 38, rue Marius-Brunau, 59260 Lezennes. Tél. : 20.91.21.12 (WE).**

Vds original ST Voyageurs du temps : 130 F. 20 discs vierges 5 1/4 : 50 F. Vds Original C64 disc pirates : 70 F. Platoon : 40 F. **Frédéric MAZZINI, 35, bd Anatole-France, 93300 Aubervilliers.**

Ch. contacts Amiga. Vds CPC 6128 TBE, lecteur Atari 3 1/2 (Cumana) + Freeboot ou échange contre lecteur 5 1/4 pour Amiga. Ech., vds BD Strange, etc. **Stéphane LEBAIL, 1, place Mendès France, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.19.64.**

CLUBS

Club bidouilleurs Atari-GFA pour échange par correspondance de prog., trucs, demo en tout genres + Explics. + d'info. Téleph (avant envoi) vite ! **Frederic RUIZ, Les Villards St Jean d'Bruey, 73230 St Alban Leysse. Tél. : 79-28-44-07.**

Mon rêve ! c'est de créer un jeu. Je cherche des cours d'assembleur par correspondance gratuit sur Amiga, merci. **Romain GORA, n° 4 les Coteaux develine, 13120 Gardanne.**

Phaba Club : démos, dompub, prgs inédits, revue... sur St (E). Rens. contre enveloppe timbrée à votre nom et adresse. **Fabrice BAMAS, 8, chemin des pains perdus, 28100 Dreux.**

Nouveau club mac cherche adhérents rég. parisienne. Ecrire ou tél. **Benjamin MIRONER, 11 bis, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél. : 45-26-37-52 après 18 h.**

Programmeurs recherchent graphiste si pour créer demos sur atari st envoyez vos dessins sur disquettes (retour à 100 %). **Philippe HENROTTE, 5 bis, rue de Planchepaleuil, 63200 Riom.**

Demandez vite notre catalogue de logiciels du domaine public pour Amiga et PC. Large choix de demos et utilitaires. Echanges possibles. **FREE DISTRIBUTION, 88, rue de Sailly, 59390 Toufflers.**

Club MRC est ouvert à tous les amigafams. Ecrivez-nous vite à bientôt. **Fabrice CASTRONONO, 19 rue du Chalet, 6788 Halanzy Belgique.**

Cherche club pour échange de news sur Amiga dans région Rhône-Alpes de préférence. **Franck Vialleton, 8, rue Alfred Colombe, 42100 St-Etienne. Tél. : 77-37-42-50.**

Incroyable ! Des disks dom-pub Amiga à 15 F pièce + collection fred fish 1 à 320. Envoyer env. timb. à Amigamania, 13, av. J. Jaurès, 73000 Chambéry. **Stéphane DERONE, 13, avenue Jean-Jaurès, 73000 Chambéry.**

Amstradiens : microzine est le seul fanzine 100 % listings, vite 2 timbres à 2,30 F et le numéro 9 est à vous ! **Bruno LE BOURHIS, Bourg de Brec'h, 56400 Auray.**

International Freeware Association Catalogue Dompubs ST et PC disponible gratuitement. RTC au 27.65.58.11. **I.F.A., route nationale, 59680 Cerfontaine.**

Ch. matériels et logiciels offerts gracieusement pour création d'un club de micro-informatique pour amateurs passionnés. **Jean-Marie CAYET, 4, allée des Érables, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.34.09.**

Le Belgasoft Group ouvre ses portes à tous les amigamen du monde entier. Rép. 100 % assu. à tous. Envoyez 1 disk pour le catalogue. Salut ! **BIDGY BP 78, B-4800 Verviers (Belgique).**

Ch. possesseur ST-STE, pour faire groupe (PAO, DAO, MAO, etc.) 13-15 ans près de Chantilly (50 km). Sérieux. **Nicolas TEXCIER, 18, hameau du bois de Ludde, 60500 Vilneuil-St-Firmin. Tél. : 42.66.28.30 (poste 23-24).**

For international contacts, public domain software, discounts, news letter... What ever computer you may have ! (send stamp for info). **C.M.O.S. (Centre mondial des ordinateurs solidaires), BP 157, 93163 Noisy-le-Grand cedex.**

Amiga cherche contacts sérieux et rapides pour échanges. Vds Falcom : 100 F. **Fabien SIWEK, 27, rue des Cinq Voies, 59200 Tourcoing.**

PETITES ANNONCES

PC cherche contacts sérieux, réponse 110 % Ass., pour échanges et fonder un club (dans le Sud) tout est très sérieux ! Renseignez-vous ! **Ugo CAROTTI, 50, rue Condorcet, 39130 Maugoio. Tél. : 67.29.59.65.**

Faites votre choix parmi plus de 400 programmes du dom pub pour PC 5 1/4 catalogue complet contre deux timbres **SOLEIL INFORMATIQUE, BP n° 2, 24130 Prigonrieux.**

Maniac ST : un nouveau club d'échange de demos assez spéciales pour Atari ST (X live show,s ex demo... Nous vous attendons... **Jean KHULLES, 9, rue de l'Opéra, 13001 Marseille. Tél. : 36-65-72-72.**

Recherche clubs ou contacts sérieux sur Amiga. Viva révolution pixel et à bas MCT (c'est une blague, Aldo...) Salut Xab ! Starwars locowob. **Antoine ROTEREAU, 7, impasse des Renoncules, 72560 Changé. Tél. : 43.40.01.85.**

Nouveau club Atari-Amiga. Ech. Softs en tout genre. Renseignements contre 1 timbre. **Boris VIGER, Hameau de Tigny, 73660 La Chapelle.**

PC Cherche contacts en Europe et ailleurs. Possède : LHX, Low, Blow, Ice, Man, Shinobi, Street rod... Envoyez liste. Réponse rapide. **Pierryck MORTAUD, 11, allée Garcia Lorca, 49240 Avrille.**

Cherche Atariens motivés pour créer club. Envoyer liste ainsi que conseils. Echanges rapides et très sérieux mais sympa. **Nicolas BLAIZOT, le Domaine du Haut Bois, 14800 Deauville. Tél. : 31-88-78-38 (après 17 h).**

Achète échange et vends nbrx titres originaux en cartouche K7 ou disq. documentation complète et gratuite à la demande. **MEGA CLUB MSX,108, rur Marceau, 59280 Armentières.**

Super club pour C64 : échange + vente de logiciels. Vends aussi originaux. Cherche membres tous pays. Envoyez liste et adresse. **THE KEEPER OF THE C64'S GAMES, Case postale 254, 1630 Bulle (Fr) Suisse.**

Fous de l'Amiga et du ST, demandez dès aujourd'hui 16/32 news. Le journal le plus cool du monde pour 5 F le numéro ou 50 F l'abonnement ! **David Laurent, 48, allée Georges-Allain, 76620 Le Havre.**

« Improper-Argument » journal + club ttes machines-rens. Joindre SVP env. timbrée, salut. (Réponse assurée.) **Dionys DECREVEL (Improper Argument), 1, rue Derrière l'Eglise, 55500 Boviolles. Tél. : 29.70.96.60.**

Vous rêvez de programmer des demos ? ! Je vous donne des cours assembleur sur Amiga à un prix dérisoire ! Pour débutants et confirmés. **Stéphane ALLARD, 6, rue Victor-Hugo, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.00.63.**

Cherche manuel en français de ST replay 4 ou une adresse où écrire pour se le procurer. Celui-ci étant livré avec manuel en anglais. **Jean-Luc DUBOIS, 2, rue des Folles-Entreprises, 95130 Franconville-la-Garenne. Tél. : 34.15.55.94.**

Graphiste sur Atari ST cherche programmeurs pour créer jeu de rôle. Envoyez idées par courrier. Pas sérieux s'abstenir. **Christine REINIG, 4, rue du Taoumé, Les Olives, 13013 Marseille.**

Atari Club : nbrx services : Fanzine mensuel en PAO, Log. domaine public, etc. Pour plus d'informations : écrire et joindre 2 timbres. **ATARI CLUB, 9, clos des Herbettes, 38870 Tournefeuille.**

Club Atari ST(E) en Suisse. Inscription gratuite. Ecrire. **ASTOR, case postale 4, CH-1853 Yvorne (Suisse).**

Club Nintendojo, nbrx services, vente, système d'échange (24 jeux) : Zelda, Track and Field 2, Mega Man, etc. Pour plus d'infos écrivez. **Arold LECOMTE NINTENDOJO, 12, allée Messager, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.52.52.**

Amiga cherche contact sérieux. Envoyer liste, réponse assurée. **Richard BOUST, 1, rue Georges-Brassens, 77860 Quincy-Voisins.**

Cherche Atarists pour faire un club sympa par correspondance ou rencontres. Ce message s'adresse au monde entier. Envoyer idées et listes. **Nicolas BLAIZOT, Le Domaine du Haut Bois, 14800 Deauville. Tél. : 31.88.78.38.**

Vds logs du dom-pub pur Amiga + Vds west-phaser 300 F (joindre timbre pour réponse). **DMAMIGA, 6, rue Jules Ferry, 16400 La Couronne. Tél. : 45.67.49.08.**

Echange super bidouille sur casio FX-4000-7000-8000 : Desass emblage de la Rom ! Searching coder on Amiga. Wait for Your call olivier !! **Antoine MUSSARD, 14, rue du Chapeau Rouge 44000, Nantes France. Tél. : 40.89.55.54.**

Possède un éditeur de secteur pour Atari 1040. Comment l'utiliser ? Je n'y comprends rien. La notice est en anglais. SOS merci. **Franck HAYS, 3, rue de la Fontaine des Hamots, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.91.93.**

Salut à tous, je possède un lecteur Philips de CDV495 ; est-il possible d'utiliser des CDROM ? et de le connecter à un micro ? Thanks à toi. **Fabrice BUGE, 12, rue Gabriel Péri, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.08.06.**

New-club : échanges sérieux de log. etc. Doc et adhésion gratuite. Le ST, (E, F) vous passionne, alors rejoignez-nous un cadeau au 3 prem. inscrits. **Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon. Tél. : 81.50.49.66 (après 18 h 30).**

Création d'un club Nintendo cherche adhérents. Nous publierons une revue de notre club. Tout ça entièrement gratuit. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château Travecy. Tél. : 23.56.38.62.**

Cherche contact sur Lynx et Amiga (concours, astuces, discussion). Achète, vends, échange jeux sur Amiga et Lynx. Vends mag. mensuels sur Linx 20F. **Jérome QUETARD, 55, rue Henri Richaume Bat. G2, 78360 Montesson. Tél. : 39.52.51.23 (après 18 h).**

Club Nintendojo : nbrx services. Fanzine mensuel. Système d'échange. Pour plus d'infos écrivez. **Nintendojo, 32, bis route de Paris, 23600 Morlaix**

Les meilleures news originales pour votre MS + 1-2-2 + sont chez nous doc contre 1 timbre. Recherche original Amiga de Targhan faire offre. **MSX MASTER CLUB, 7, rue des Iris, 62119 Dourges. Tél. : 21.75.44.28.**

Vous avez un Amiga et nous on sait programmer vous aimez les démos et nous on vous les fait. Vous êtes intéressé, voici où nous contacter. **Jean-François REBEYROTTE, 161, rue des Gravières, 33310. Tél. : 56.06.72.24 (après 19 h).**

Omega, c'est le nom d'un nouveau fanzine (St, Amiga, Mac, PC, CPC, et toute s consoles) Il est à vous en échange de 5 timbres a 2 F 30. **Yan BABILLIOT, 366 ter, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 45.32.80.91.**

SOCIÉTÉ disposant potentiel financement très important **RECHERCHE D'URGENCE** une équipe de jeunes **INFORMATICIENS** et **GRAPHISTES** de très haut niveau pour la création de jeux avec distribution internationale. Possibilité de stages aux USA. Recherche particulièrement une très grande qualité d'image.

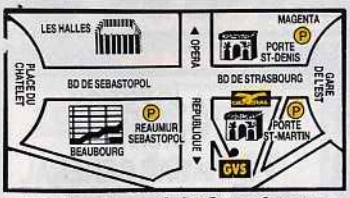
Faites parvenir C.V. à : Games 2000, à l'attention de M. Phillips, 67, rue Raspail, 02100 Saint-Quentin.

3615 TILT

GAGNEZ

4 CONSOLES ATARI LYNX

PARIS



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ **42.06.50.50**
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ **42.06.77.78**
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

GENERAL®

LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ **72.00.96.96**
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

DE L'EXTRA-ORDINAIRE CHEZ GENERAL

MONITEUR COULEUR POUR CPC 6128

990F TTC

SUPER PROMO

à notre rayon logiciel

jusqu'à -50 %*

dans la limite des stocks disponibles

* sur produits sélectionnés par notre spécialiste logiciel

HANDY SCANNER

Type 10



2990F TTC

GENERAL STICK

6 microswitch
Extra solide
Garantie 1 an



129F TTC

Tuner Télé AMSTRAD MP3

490F TTC

DISQUETTE 3"1/2

DF DD **4,90F TTC pièce**

GAGNEZ votre AMIGA 500

Dès à présent, sur MINITEL, pour vous renseigner, commander, jouer et gagner, c'est simple, il suffit de taper

3615 code GVF

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

AMIGA 500
BON D'ACHAT DE 300F
3490F TTC
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après acceptation du dossier



PROMO
SOURIS POUR ST/Amiga
290F

Amstrad CPC 6128
3490F TTC
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après acceptation du dossier
+ JOYSTICK
+ DISK 50
+ SAC GENERAL



Atari 520 STE
3490F TTC
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après acceptation du dossier



+ JOYSTICK
+ DISK 15
+ SAC GENERAL

PROMO
LECTEUR 3"1/2 DF/DD ST/Amiga
790F TTC

Atari 1040 STE
4490F TTC
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après acceptation du dossier



+ JOYSTICK
+ DISK 15
+ SAC GENERAL

CONSOLE portable LYNX
+ 4 JEUX
1490F TTC

CONSOLE NEC PC ENGINE
+ 1 JEU
1490F TTC

CONSOLE SEGA
+ 1 JEU
990F TTC

Amstrad PC 1512 SD mono
4990F TTC



GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après acceptation du dossier

+ MS-DOS
+ GEM
+ GEM PAINT
+ INTEGRALE PC

PROMO
Imprimante CITIZEN 120D+
120 cps
9 aiguilles
80 colonnes
1290F TTC

-30% de réduction
sur certaines imprimantes de notre choix pour l'achat groupé avec un ordinateur d'une valeur supérieure à 5000 F (sauf promotions).

Imprimante EPSON LX 800
180 cps
9 aiguilles
80 colonnes
2150F TTC

Imprimante Mannesmann Tally MT 81
155 cps
80 colonnes
9 aiguilles
1390F TTC

Imprimante STAR LC 2410
170 cps
24 aiguilles
80 colonnes
2990F TTC
PROMO

Imp. STAR LC-10
144 cps - 9 aiguilles - 80 colonnes
1890F TTC

STAR LC-10 couleur
2490F TTC

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LECTEUR 3"1/2 pour Atari ST ou Amiga
790F TTC

LECTEUR 5"1/4 pour Atari ST
990F TTC

LECTEUR 5"1/4 pour Amiga PROMO
1490F TTC

LECTEUR 3"1/2 externe pour PC
1290F TTC

Extension 512 Ko SC 501 pour AMIGA
850F TTC

GENERAL vous offre votre ATARI 520 STE



CONFIGURATION MIDI COMPLETE
9990F TTC

En CADEAU : VOTRE ATARI 520 STE + ST REPLAY

CLAVIER PC2000 DYNAMIC 6 OCTAVES
+ SEQUENCEUR 10 PISTES TENTRAX
+ EXPENDEUR ROLAND CM32L, 128 SONS, REVERB
+ MINI MONITEUR AUDIO AMPLIFIER 2xMA12C

JOYSTICK PRO 500 avec microswitch
129F TTC

SOURIS pour ST / AMIGA
290F TTC

DIGITALISEUR VIDEO PRO 89 ST
1690F TTC

Disquettes 3"1/2 DF / DD
4,90F TTC

RUBANS noir
(imp. 80 colonnes)
50F TTC
pièce par 3

Tuner télé Amstrad MP3
pour CPC 6128
490F TTC

DIGITALISEUR VIDI avec MIXIMAGES
2390F TTC

Emulateur minitel MENTEL PC / CPC
350F TTC

GENERAL

c'est le plus grand choix d'accessoires aux plus petits prix !

SOURIS compatible Microsoft pour PC
390F TTC

SCANNER TYPE 10 pour ST, AMIGA ou PC

2990F TTC

400 dpi - largeur 7,5 cm
16 niveaux de gris

Promotion sur tous nos câbles !
(rallonges, doubleurs, etc...)

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR PC

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER PC	245 F
AMERICAN DREAMS PC	259 F
ARCADE HITS PC	249 F
CLASSIQUES 1 PC	245 F
CLASSIQUES 2 PC	245 F
EUROPEAN DREAMS PC	259 F
FUNBOX PC	245 F
SILVER COLLECTION PC	295 F
SIMULATION HITS PC	249 F
TEN MEGA HITS PC	299 F

AVENTURE

COLORADO PC	269 F
DAVID WOLF PC	390 F
DRAKKHEN PC	330 F
FETICHE MAYA PC	269 F
FULL METAL PLANETE PC	259 F
INDY AVENTURE PC	299 F
KHALAAN PC	295 F
LEGEND OF SRAM PC	259 F
LOOM PC	299 F
MANIAC MANSION PC	299 F
MANOIR MORTEVILLE PC	249 F
MEURTRE A VENISE PC	239 F
NIL DIEU VIVANT PC	299 F
PIRATE PC	265 F
QUETE OISEAU DU TEMPS PC	249 F
STAR VEGA PC	349 F
ULTIMA 6 PC	295 F
VOYAGEURS DU TEMPS PC	295 F
ZAAK MAC KRAKEN PC	249 F

PILOTAGE

688 SUBMARINE PC	245 F
A10 TANK KILLER PC	390 F
BOMBER PC	349 F
CHUCK YEAGER AFT PC	295 F
CRAZY CAR 2 PC	245 F
CYCLES PC	245 F
DUEL SCENARIO TEST D PC	199 F
ESS PC	295 F
F15 STRIKE EAGLE 2 PC	349 F
F16 CGA PC	229 F
F16 EGA PC	229 F
F19 PC	369 F
FERRARI FORMULA ONE PC	249 F
FLIGHT SIMULATOR 4 PC	469 F
GRAND PRIX CIRCUIT PC	235 F
GUNSHIP PC	349 F
INDY 500 PC	249 F
JET FIGHTER PC	445 F
LHX ATTACK CHOPPER PC	390 F
M1 TANK PLATOON PC	399 F
OUT RUN PC	229 F
PARIS DAKAR PC	245 F
POWER BOAT PC	245 F
RVF HONDA PC	269 F
SCENARIO FLIGHT SIMUL. PC	199 F
SILENT SERVICE PC	249 F
STUNT CAR PC	229 F
TEST DRIVE 2 PC	245 F
VETT PC	279 F

TIR

CAPONE PC	199 F
CRAZY SHOOT PC	199 F
WESTPHASER PC	299 F

NEWS / A PARAITRE

AN HEADS PC	N.C.
BAD BLOOD PC	345 F
BATMAN PC	N.C.
BATTLE MASTER PC	295 F
BLADE WARRIOR PC	245 F
BOMBER MISSION PC	N.C.
BUBBLE + PC	225 F
CASH FLOW PC	259 F
CENTURION	245 F
COLDITZ PC	N.C.
CIRCUIT EDGE PC	299 F
CONQUEROR PC	249 F
CONQUEST OF CAMELOT PC	N.C.
CORSAIRE PC	239 F
COLOSSUS CHESS PC	245 F
CYBER BALL PC	245 F
CYBERBALL PC	245 F
DANDARE 3 PC	245 F
DRAGON SLAYER PC	N.C.
DUNGEON MASTER PC	395 F
DYNASTY WAR PC	N.C.
EAGLES RIDER PC	245 F
ELVIRA PC	249 F
ESCAPE FROM HELL PC	245 F
FATAL GRAVITIES PC	N.C.
FIRE KING PC	245 F
FIRE AND FORGET 2 PC	269 F
INTERNATIONAL 3D TENNIS	N.C.
HAMMERFIRST PC	N.C.
HARRICANA PC	245 F
KLAX PC	245 F
LAST NINJA 2 PC	249 F
LORD OF THE RISING SUN PC	N.C.
M1 TANK MIRRORSOFT PC	345 F
MIDWINTER PC	345 F
MIGHT AND MAGIC PC	N.C.
NUCLEAR WAR PC	N.C.
P 47 PC	245 F
PINBALL MAGIC PC	195 F
PLAYER MANAGER PC	265 F
POWER DRIFT PC	299 F
PROPHECY 1 PC	N.C.
RESOLUTION 101 PC	245 F
ROTOX PC	N.C.
SORCERIAN PC	N.C.
STARBLADE PC	N.C.
SUPER SKWEEK PC	199 F
TEAM YANKEE PC	N.C.
TENNIS CUP PC	245 F
THE BREAK PC	N.C.
TV SPORT BASKET PC (VF)	299 F
ULTIMATE GOLF PC	245 F

ARCADE

BARBARIAN 2 PC	279 F
BLOOD MONEY PC	249 F
BUDOKAN PC	249 F
CASTLE MASTER PC	290 F
COUP DU MENHIR PC	249 F
DARK CENTURY PC	269 F
DOUBLE DRAGON 2 PC	249 F
DRAGON'S LAIR 2 PC	439 F
EMOTION PC	245 F
FIRE PC	249 F
FIRE AND FORGET PC	229 F
FIRST PERS. PINBALL PC	220 F
GALACTIC CONQUEROR PC	239 F
GHOSTBUSTER 2 PC	319 F
GHOST'N GOBLINS PC	259 F
HIGHWAY PATROL 2 PC	245 F
INDY ARCADE PC	199 F
KARATEKA PC	189 F
KNIGHT FORCE PC	269 F
LIVRE DE LA JUNGLE PC	229 F
LODE RUNNER PC	195 F
OFF SHORE WARRIOR PC	225 F
PIPEMANIA PC	265 F
POP UP PC	N.C.
RICK DANGEROUS PC	259 F
ROBOCOP PC	195 F
SAMURAI PC	295 F
SHINOBI PC	245 F
SPACE HARRIER 2 PC	249 F
SPIDERMAN PC	249 F
STARGLIDER 2 PC	299 F
STRYX PC	N.C.
TARGHAN PC	260 F
TINTIN SUR LA LUNE PC	259 F
TITAN PC	245 F
WEIRD DREAMS PC	249 F
WELLTRIS PC	265 F
WILD STREETS PC	265 F
XENON 2 PC	249 F

SOCIETE

BATTLE CHESS PC	279 F
CHESSMASTER 2000 PC	239 F
CHESSMASTER 2100 PC	299 F
CHIFFRES ET LETTRES PC	280 F
COLOSSUS BRIDGE PC	229 F
DAMES SIMULATOR PC	239 F
DEFI AU TAROT PC	220 F
SCRABBLE DE LUXE PC	249 F
TRIVIAL POURSUIT 3" PC	290 F
TRIVIAL POURSUIT 5"1/4 PC	280 F

SPORT

GREAT COURT PC	259 F
HOLE IN ONE GOLF PC	295 F
INTERN SOCCER PC	245 F
ITALY 90 PC	245 F
JACK NIKLAUS GOLF PC	319 F
KICK OFF 2 PC	N.C.
LOW BLOW PC	245 F
POWERDROME PC	245 F
SKI OR DIE PC	245 F
SOCCER MICROPROSE PC	245 F
TV SPORT FOOTBALL PC	299 F

STRATEGIE

ARCHIPELAGOS PC	249 F
AUSTERLITZ PC	269 F
BATTLE OF BRITAIN PC	299 F
CONFLIT VIETNAM PC	279 F
CRUSADE EUROPE PC	279 F
DECISION DESERT PC	279 F
GUNBOAT PC	245 F
HARPOON PC	379 F
MILLENIUM 2.2 PC	249 F
NORTH AND SOUTH PC	259 F
OIL IMPERIUM PC	199 F
POPULOUS PC	249 F
PROMISED LAND PC	99 F
RED STORM RISING PC	235 F
ROCKET RANGER PC	299 F
SIM CITY PC	280 F
TERRAIN EDITOR PC	210 F
WAR IN MIDDLE EARTH PC	249 F
WATERLOO PC	259 F
WOLF PACK PC	295 F

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR CPC

COMPILATIONS

	K7/DISK
10 MEGA HITS	189F/229F
100 % AGE D'OR	149F/199F
12 JEUX EXCEPTIONNELS	129F/149F
12 JEUX FANTASTIQUES	149F/199F
ARCADE HITS	149F/199F
BARBARES	149F/199F
BEST OF US GOLD	149F/199F
COIN OP HITS	129F/179F
COLLECTION	175F/245F
COMPILATION 1	99F/149F
DOUBLE ACTION	149F/199F
DRIVERS	149F/199F
EPYX 21	149F/199F
EPYX ACTION	129F/199F
ETRANGE AFFAIRE	210F
FANATIQUES	249F
JUSTICIERS	149F/199F
MAITRE NINJA	129F/179F
MASTER SKATE	169F/219F
MINDSTRECHERS	199F
OCEAN DYNAMITE	149F/199F
STORY SO FAR VOL. 1	149F/199F
STORY SO FAR VOL. 2	149F/199F
SILVER COLLECTION	159F/220F
TOP 17	189F/229F
TOP D'OR VOL. 1	149F/199F
TOP D'OR VOL. 2	149F/199F
TRIO	195F
VAINQUEURS	149F/199F

AVENTURE

	K7/DISK
ALPHAKOR	199F
CONSPIRATION	135F/179F
DEFENDER OF THE CROWN	199F
L'ALLIANCE	250F
L'ILE	199F
LEGEND OF SRAM	210F
MANOIR MORTEVILLE	199F
MEURTRE A VENISE	145F/195F
OMEYAD	199F
SPHAIRA	195F

PILOTAGE

	K7/DISK
CHUCK YEAGERS	95F/149F
CONTINENTAL CIRCUS	99F/149F
GUNSHIP	189F/239F
POWER DRIFT	99F/149F
SILENT SERVICE	119F/150F
TEST DRIVE 2	119F/169F

SOCIETE

	K7/DISK
COLOSSUS BRIDGE	139F/169F
COLOSSUS CHESS 4	159F/199F
DAMES SIMULATOR	210F
DEFI AU TAROT	180F
MAXI BOURSE	139F/189F
TEENAGE QUEEN	199F
TRIVIAL POURSUIT (Nlle gen.)	189F/245F

NEWS / A PARAITRE

	K7/DISK
BOMBER	149F/199F
BRIDGE SIMULATOR	210F
BUBBLE +	145F/195F
CAPITAINE FRACASSE	129F/169F
DARK CENTURY	139F/179F
DEFENDER OF THE EARTH	99F/149F
ESCAPE FROM PLANET	99F/149F
FIRE AND FORGET 2	139F/179F
HOSTAGES	165F/225F
LIVERPOOL	99F/149F
NIGHT HUNTER	129F/169F
PLAYER MANAGER	135F/175F
POP UP	149F
SECRET AGENT	99F/149F
SHADOW WARRIOR	99F/149F
SIM CITY	145F/195F
STORMLORD 2	N.C.
TARGHAN	199F
TURRICAN	99F/149F
VENDETTA	99F/149F
WORLD CUP ITALIA	99F/149F

ARCADE

	K7/DISK
AFTER THE WAR	99F/149F
ALTERED BEAST	99F/149F
BATMAN THE MOVIE	99F/149F
BLACK TIGER	99F/149F
BLOOD WHICH	145F/195F
CABAL	99F/149F
CASTLE MASTER	95F/145F
CHASE HQ	99F/149F
CRACK DOWN	105F/145F
CYBER BALL	99F/149F
DAN DARE 3	99F/149F
DOUBLE DRAGON 2	99F/149F
DRAGON SPIRIT	99F/149F
EAGLE'S RIDER	199F
EMOTION	105F/145F
GALAXY FORCE	99F/169F
GHOST'N GOULS	99F/149F
GHOSTBUSTER 2	109F/159F
HAMMERFIST	95F/145F
HEAVY METAL	99F/149F
HOT ROD	99F/149F
IMMOPOSAMOLE	99F/149F
INDY ARCADE	99F/155F
KNIGHT FORCE	119F/169F
KLAX	99F/145F
KLAX	99F/145F
LIVINGSTONE	129F/159F
LODE RUNNER	145F/195F
NINJA SPIRIT	99F/149F
NINJA WARRIOR	99F/149F
OPERATION THUNDERBOLT	99F/149F
P 47	125F/175F
PACMANIA	99F/159F
PINBALL MAGIC	145F/195F
PIPEMANIA	135F/175F
RAINBOW ISLAND	99F/149F
RICK DANGEROUS	109F/165F
SHUFFLE PUCK CAFE	149F/199F
SONIC BOOM	99F/149F
SPACE HARRIER 2	99F/149F
SPIDERMAN	139F/179F
STRIDER	99F/149F
SUPER WONDERBOY	95F/145F
TINTIN SUR LA LUNE	145F/195F
TITAN	129F/169F
VIGILANTE	99F/149F
WILD STREETS	139F/179F
WINGS OF FURY	139F/189F
X OUT	99F/149F

SPORT

	K7/DISK
CYCLES	99F/169F
GAZZA SOCCER	139F/179F
GREAT COURTS	149F/199F
HARRICANA	145F/195F
ITALY 90	125F/175F
JACK NIKLAUS GOLF	99F/169F
KICK OFF	99F/149F
TENNIS CUP	165F/195F
WORLD SOCCER 90	N.C.

UTILITAIRES

	K7/DISK
DISCOLOGY 6.0	350F
GESTION BANCAIRE	250F
GESTION FICHIERS 6128	350F
MULTIPLAN 6128	499F
OCP ART STUDIO	250F
PREVISIONS ASTRALES	380F
SOLUTION	590F
TASWORD	389F

STRATEGIE

	DISK
TERRE ET CONQUERANTS	199F

TIR

	K7/DISK
MAGNUM LIGHT PHASER	299F
WESTPHASER	299F/299F

UNE VINGTAINE DE COMPILATIONS DISK DIFFERENTES AU SUPER PRIX DE 99F TTC

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR ATARI

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER	249 F
ALL TIME FAVORITE	225 F
AMERICAN DREAMS	259 F
ARCADE HITS	249 F
COMPILATION 1	249 F
EUROPEAN DREAMS	259 F
GEN D'OR	249 F
GIANTS	290 F
JUSTICIERS	239 F
MAGNUM 4	290 F
PRECIOUS METAL	249 F
PREMIERE COLLECTION 3	295 F
PREMIERE COLLECTION	249 F
SILVER COLLECTION	279 F
SIMULATION HITS	249 F
STAR VOL. 1	199 F
STORY SO FAR VOL. 1	199 F
STORY SO FAR VOL. 2	199 F
STORY SO FAR VOL. 3	199 F
TRIAD 2	249 F
TRIAD 3	295 F
VAINQUEURS	299 F

AVENTURE

BAT	349 F
BLOODWHYCH	245 F
CHAOS STRIKE BACK	229 F
COLORADO	245 F
DRAGON'S BREATH	295 F
DRAGON'S LAIR	430 F
DRAKKHEN	299 F
DUNGEON MASTER	245 F
EXPLORA 2	329 F
FETICHE MAYA	249 F
FULL METAL PLANETE	249 F
INDY AVENTURE	249 F
KHALAAN	260 F
MANOIR MORTEVILLE	169 F
MAUPITY ISLAND	289 F
MEURTRES A VENISE	240 F
MIDWINTER	260 F
ROCK STAR	219 F
TOWER OF BABEL	275 F
VOYAGEURS DU TEMPS	249 F

PILOTAGE

BLUE ANGEL	245 F
BOMBER	290 F
CONTINENTAL CIRCUS	229 F
F 16	229 F
F 29	245 F
FALCON	299 F
FERRARI FORMULA ONE	245 F
GRAVITY	245 F
GUNSHIP	239 F
SILENT SERVICE	215 F
STUNT CAR	229 F
SUPER CARS	199 F
TURBO OUT RUN	249 F

SOCIETE

BATTLE CHESS	249 F
DAMES SIMULATOR	239 F
SCRABBLE DELUXE	219 F
TRIVIAL PURSUIT	245 F

NEWS / A PARAITRE

AN HEADS	N.C.
ACTION CONCEPT	N.C.
BAD BLOOD	N.C.
BATTLE OF BRITAIN	245 F
BATTLE MASTER	245 F
BEVERLY HILLS	195 F
BLADE WARRIOR	245 F
BLOCK OUT	245 F
BLUE ANGEL	245 F
CABAL	199 F
COLDITZ	N.C.
COMBO RACER	195 F
DRAGON SLAYER	N.C.
DRAGON STRIKE	N.C.
DRAGON FLIGHT	245 F
DRAVING FORCE	265 F
DYNASTY WAR	245 F
EPIC	N.C.
ESCAPE FROM PLANET	195 F
FIRE FORGET 2	260 F
FIRE AND BRINGSTONE	245 F
F 19	285 F
FLIMBOS QUEST	N.C.
FLOOD	245 F
GHOST AND GOBLIN'S	195 F
HAMERFIRST	249 F
IMPERIUM	245 F
INTERNATIONAL 3D TENNIS	249 F
KICK OFF 2	N.C.
KILLING GAME SHOW	245 F
LAST NINJA 2	245 F
LOST PATROL	245 F
MATRIX MARAUDER	245 F
MIGHT AND MAGIC	N.C.
MIDNIGHT RESISTANCE	N.C.
NUCLEAR WAR	N.C.
OPERATION STEALTH	295 F
POP UP	199 F
POWER BOAT	245 F
PROPHECY	N.C.
ROTOX	N.C.
RAILROAD TYCOON	295 F
RAIDERS	N.C.
ROBOCOP 2	N.C.
SECRET AGENT	195 F
SHADOW OF THE BEAST	349 F
SHADOW WARRIOR	195 F
SKID MARKS	N.C.
STARBLADE	245 F
TEAM YANKEE	N.C.
THUNDER STRIKE	N.C.
TREASURE TRAP	245 F
TIE BREAK	N.C.
TURRICAN	229 F
UNREAL	N.C.
VENUS	195 F
VIKINGS	N.C.
VROOM	N.C.
WARHEAD	245 F
WIPE OUT	N.C.
WORLD CUP SOCCER	195 F
WONDERLAND	N.C.
4D BOXING	N.C.

ARCADE

AFTER THE WAR	199 F
ANTAGO	179 F
BATMAN THE MOVIE	199 F
BLACK TIGER	199 F
BUBBLE +	249 F
CASTLE MASTER	245 F
CHASE HQ	199 F
CRACK DOWN	195 F
CYBERBALL	195 F
DANDARE 3	195 F
DARK CENTURY	235 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
DYNAMITE DUX	199 F
EAGLES RIDER	245 F
EMOTION	195 F
EXTASE	299 F
GHOSTBUSTER 2	239 F
HARICANA	245 F
HEAVY METAL	195 F
HOT ROD	245 F
IMMPOSAMOLE	195 F
INCORRUPTIBLES	199 F
INDY ARCADE	199 F
INFESTATION	N.C.
INTRUDER	235 F
IVANOHE	245 F
JUMPING JACKSON	199 F
KID GLOVES	245 F
KLAX	195 F
KNIGHT FORCE	269 F
LODE RUNNER	195 F
MANIAC MANSION	249 F
NINJA SPIRIT	245 F
NINJA WARRIOR	199 F
P47	249 F
PINBALL MAGIC	199 F
PIPEMANIA	265 F
POWER DRIFT	239 F
PROJECTYLE	195 F
RAINBOW ISLAND	199 F
RESOLUTION 101	235 F
RICK DANGEROUS	259 F
SHERMAN M4	249 F
SONIC BOOM	249 F
SPACE HARRIER 2	249 F
STRIDER	249 F
STRYX	195 F
TINTIN SUR LA LUNE	220 F
TOYOTTES	199 F
TWINWOLRD	235 F
WILD STREET	269 F
X OUT	199 F

SPORT

BEACH VOLLEY	229 F
GAZZA SOCCER	269 F
GREAT COURT	249 F
INT. SOCCER	245 F
ITALY 90	195 F
JACK NIKLAUS GOLF	249 F
KICK OFF EXTRA TIME	149 F
PLAYER MANAGER	269 F
TENNIS CUP	249 F
ULTIMATE GOLF	195 F

STRATEGIE

AUSTERLITZ	259 F
BORODINO	259 F
CONFLIT EUROPE	249 F
NORTH AND SOUTH	249 F
POPULOUS	249 F
WATERLOO	259 F
SIM CITY	280 F

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR AMIGA

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER Double Dragon + Platoon + Crazy Cars + Daley Thomson	245 F
ALL TIME FAVORITE	225 F
TRIAD 3 Blood Money + Speedball + Rocket Ranger	269 F
ADVENTURE 20.000 lieux sous les mers + Emmanuelle + Freedom + African Raiders	295 F
SILVER COLLECTION Pacmania + Strike Force Harrier + Star Wars + Ikari Warriors	279 F
COMPILATION 1 Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing's	255 F
GEN D'OR Ik + Biochallenge + RType + Voyager	245 F
JUSTICIERS Dragon Ninja + Robocop + Rambo 3	249 F
MAGNUM 4 Operation Wolf + Afterburner + Double Dragon + Barbarian 2 + Batman	290 F
PRECIOUS METAL Xenon + Arkanoïd II + Crazy Car + L'Arche du Cap. Blood	245 F
VAINQUEURS Forgotten World + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids	299 F

AVENTURE

COLORADO	245 F
DRAKKHEN	295 F
MAUPITI ISLAND	289 F
PIRATE	245 F
ROCK STAR	259 F
STARBLADE	245 F
TOWER OF BABEL	249 F
VOYAGEURS DU TEMPS	299 F

PILOTAGE

F 29	229 F
BOMBER	290 F
BLUE ANGELS	245 F
688 SUBMARINE	245 F
TEST DRIVE 2	N.C.

SPORT

BUDOKAN	245 F
ITALY 90	245 F
PLAYER MANAGER	265 F
TV SPORT BASKET (VF)	299 F
TENNIS CUP	245 F
HARRICANA	245 F
ULTIMA GOLF	245 F
WORLD CUP SOCCER	195 F

NEWS / A PARAITRE

FLOOD	245 F
BATTLE MASTER	299 F
BLADE WARRIOR	245 F
CHUCK YEAGER 2	245 F
DRAGON FLIGHT	295 F
DYNAMIC DEBUGGER	245 F
F 19	285 F
FEDERATION QUEST	245 F
IMPERIUM	249 F
POP UP	299 F
TRIO	239 F
FIRE AND BRINGSTONE	245 F
DYNASTY WAR	245 F
UNREAL	N.C.
WIPE OUT	N.C.
HAMERFIRST	249 F
RESOLUTION 101	245 F
ROTOX	N.C.
THE BREAK	N.C.
PROJECTYLE	195 F
AN HEADS	N.C.
RAILROAD TYCOON	295 F
NUCLEAR WAR	225 F
FLIMBOS QUEST	N.C.
ACTION CONCEPT	N.C.
INTERNATIONAL 3D TENNIS	249 F
VIKINGS	N.C.
THUNDER STRIKE	N.C.
SKID MARKS	N.C.
WONDERLAND	N.C.
RAIDERS	N.C.
4D BOXING	N.C.
MIDNIGHT RESISTANCE	N.C.
ROBOCOP 2	N.C.
COMBO RACER	245 F
MATRIX MARAUDER	245 F
SECRET AGENT	245 F
OPERATION STEALTH	295 F
SHADOW WARRIOR	245 F
VENUS	185 F
BLOCK OUT	245 F
BOMBER SCENARY	N.C.
WAR HEAD	N.C.
ULTIMA V	299 F
FIRE FORGET 2	265 F
POWER BOAT	245 F
BATTLE OF BRITAIN	299 F
ESCAPE FROM PLANETE	195 F
GRAVITY	245 F
LOST PATROL	245 F
INTERNATIONAL SOCCER	245 F
ELVIRA	295 F
DEFENDER OF THE EARTH	199 F
KICK OFF 2	195 F
EXTASE	229 F
EPIC	N.C.
DRAGON SLAYER	N.C.
DRAGON STRIKE	299 F

ARCADE

KLAX	195 F
CYBER BALL	195 F
GHOST AND GOBBLINS	245 F
HEAVY METAL	245 F
IVANOHE	245 F
NINJA SPIRIT	245 F
TOYOTTES	229 F
CRACK DOWN	245 F
DRAGON'S LAIR 2	430 F
EMOTION	245 F
IMMPOSAMOLE	195 F
KHALAAN	295 F
KID GLOVES	245 F
SONIC BOOM	245 F
DRAGON BREATH	269 F
FRED	249 F
JUMPING JACKSON	199 F
BLACK TIGER	249 F
LODE RUNNER	N.C.
X OUT	199 F
INFESTATION	235 F
PINBALL MAGIC	199 F
RAINBOW ISLAND	249 F
GOULS'N GHOST	249 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
GHOST BUSTER 2	239 F
BATMAN	239 F
BUBBLE +	229 F
CASTLE MASTER	245 F
DANDARE 3	195 F
HAMMER FIST	245 F
EAGLES RIDER	249 F
HOT ROD	249 F
MID WINTER	295 F
PIPEMANIA	265 F

SOCIETE

DAMES SIMULATOR	239 F
BATTLE CHESS	239 F

STRATEGIE

NORTH AND SOUTH	259 F
SIM CITY	299 F

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

6 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF,** puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

6) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
  50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
  60 F pour les imprimantes.
  120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue Date expir. CB

N° Carte Aurore

NOM
Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville
Tél.

TILT / 07-08/90

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : .....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date : .....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, règlement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. N'GOM, M. ALVAREZ ou Mme LE POULL , tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;
2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables.

SEPT TONNES DE VITESSE



PRENEZ LE CONTROLE DU VAISSEAU DE COURSE LE PLUS PUISSANT DU MONDE.

HORS-BORD USA: Avec OFFSHORE SUPERBOAT RACING, vous prenez les commandes de 4 vaisseaux nautiques de pure classe et vous participez à des courses sur un circuit réaliste de pistes à 3 dimensions. Une flotte rapide de 4 capitaines d'ordinateur vous barrent la route du titre le plus prestigieux des courses de hors-bord. Ajustez votre gilet de sauvetage, la traversée sera dure!

ACCOLADE

Accolade Europe Ltd., The Lombard Business Centre, 50 Lombard Road, LONDON SW11 3SU.
Tel. 19-44-71 738 1391

Date de publication:

IBM PC et CBM 64/128, DISQUE et CASSETTE:
en vente actuellement.

AMIGA:
disponible en Juin.

ATARI ST:
disponible en Juillet.

Photos d'écran de la version IBM PC et CBM diskette.

DEMENT! UN POSTER GRATUIT

U.S. GOLD®



LES 4 CHEMINS DE L'AVENTURE

Ce coffret vous propose la toute dernière génération de jeux d'action. Une histoire palpitante, des graphismes parfaitement réalisés et une fantastique jouabilité sont les points communs de ces 4 formidables jeux.

La presse micro a été véritablement enthousiasmée par ces 4 super hits en leur décernant un maximum de distinctions.

FORGOTTEN WORLDS™



Un monde oublié ... une civilisation en ruines ... et 2 guerriers prêts à lutter pour survivre!

BIOS, le Dieu de la destruction a créé 8 terribles monstres pour une mission épouvantable; détruire toute civilisation. 2 guerriers vont se révolter contre l'emprise de ce tyran et traverser 5 niveaux fantastiques pour reconquérir les Mondes oubliés!

TILT – 17/20
GENERATION 4: *"Le must de sa catégorie!"*
AMSTRAD 100%: *"Des parties d'enfer grâce à un soft particulière – ment bien pensé!"* – **85%**



Photos d'écran de formats divers.

INDIANA JONES™ and the LAST CRUSADE THE ACTION GAME



Enfilez le vieux blouson de cuir, le stetson et le fouet d'Indiana Jones et vivez la plus grande des aventures: la Quête du Graal. Un grand jeu d'action sur plusieurs niveaux variés au cours ls vous devrez lutter contre le temps et les pièges anciens du célèbre Temple du Graal!

TILT – 16/20
GENERATION 4 – 91%
AMSTRAD 100%: – 82%



INDY™ – AND THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME

STRIDER™

VIGILANTE™

AMSTRAD DISQUETTE ET CASSETTE, ATARI ST ET AMIGA

STRIDER™



Le futur du monde occidental repose sur le succès que vous obtiendrez dans ce combat à mort entre les forces du bien et du mal.

TILT – 18/20
"La réalisation est exemplaire: graphismes, animation, scrolling multi-directionnel ... tout est irréprochable."
TILT D'OR 89 pour la meilleure conversion d'arcade.
AMSTRAD 100% – 85%
Ce qui est excellent, c'est la variété des situations rencontrées au fur et à mesure que l'on avance ... Hiryu nous a démontré toute la grâce et l'agilité que pouvait posséder un personnage de soft sur CPC."



VIGILANTE™



NEW YORK 1994 ... La police ne s'aventure plus dans les rues et l'ordre public n'existe plus. Quand les gangs dominent la ville, quand personne ne semble capable de faire appliquer la loi, quand les paisibles citoyens ont peur ... Votre dernière chance est VIGILANTE!!

TILT – 17/20
"Cette réalisation de qualité contribue pour beaucoup au plaisir du jeu et l'action est passionnante."
AMSTRAD 100% – 80%



LES AVENTURIERS

U.S. Gold Ltd (France), 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.