TILT

MICROLUDIC



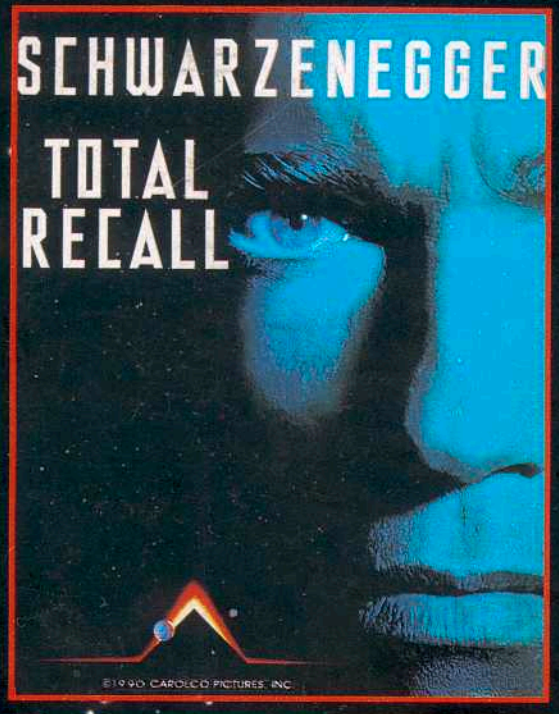
Simulations de tanks: la mort marque l'obus!

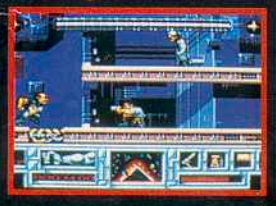
MATCH: ST et Amiga vont-ils résister à la puissance MAC et PC ? ● Space Shuttle Simulation: plus fort que Flight Simulator II ? ● 3615 TILT: votre NEC et son CD ROM vous attendent ● Noël: achetez d'occasion grâce à plus de 1000 petites annonces gratuites

L 2207 - 84 - 25,00 F

N° 84 DECEMBRE 1990 . 25 F. BELGIQUE: 175 FB. SUISSE: 7,50 FS. CANADA: 6,50 $ CAN. MAROC: 39 DH. ESPAGNE: 750 PTAS. ISSN 073-6968

UNE EXPLOSIO







Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraine sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

Vous découvrirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar... Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

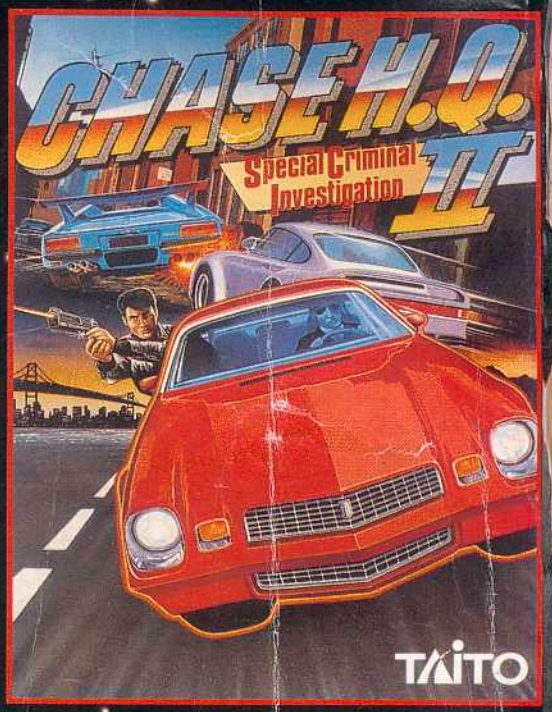
Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNEE

Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

CHASE HQ II - Special Criminal Investigation

continue là où CHASE HQ s'était arrêté. Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'appréhender de dangereux criminels.



PLUS RAPIDE

de la puissance explosive vous projette sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs!

PLUS DUR

les criminels manient des armes puissantes - mais vous aussi! Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!





OCE

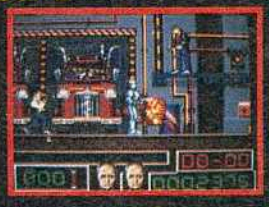
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

N DE FORCES!

Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de

ROBOCOP 2







ROBOCOP 2

n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre!
Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

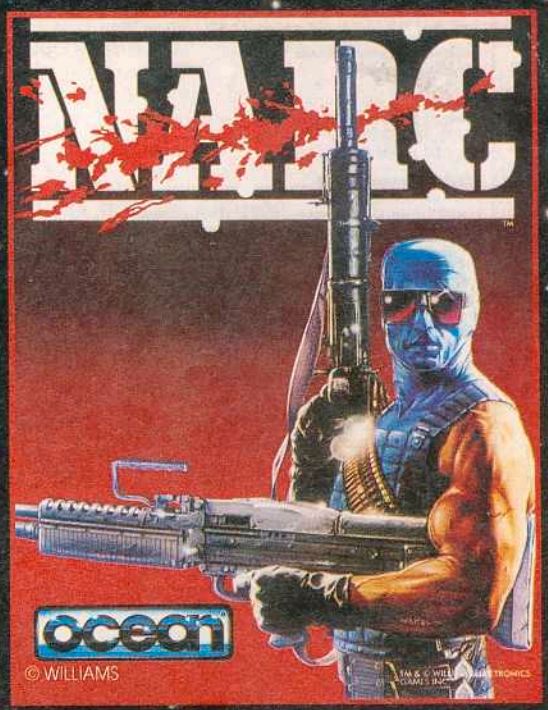




NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big ... enfin, si vous pouvez tenir jusque là.
Il faudra que vous triomphiez de son armée de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carrure d'un rhinoceros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire!







Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac un spécimen rare prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant la completement essoufflé. Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai dit que c'était Mr. Big?
Non, il est Mr. BIG!

ocean®

AMIGA · ATARI · AMSTRAD

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Télex : 631345. Fax : 46.62.25.31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, François Dupin, Marie-Jo Estevens, Pierre Fouillet, Chantal Grossel, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Isabelle Moati, Yves Offer, Marie Poggi, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46.62.20.00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes, 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.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Isabelle Neyraud

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 : 9, 11, 13,rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

1989

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 4e 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° 84

14 AVANT-PREMIERES
Space Shuttle Simulation,
une simulation de navette spatiale sur *PC*, sera probablement la plus réaliste jamais vue depuis *Flight Simulator II*. Comme d'habitude, les Bitmap Brothers font tomber les barrières derrière lesquelles s'enferment les programmeurs avec leur dernier jeu d'action, *Gods*. Moralement très contestable, *Killing Cloud* est un morceau d'anthologie graphique. Parmi les autres previews, vous trouverez les shoot-them-up de demain : *Last Ninja III, Swiv (Silkworm IV), Z-OUT...*

40 TILT JOURNAL
De salon micro en salon micro,
Tilt fait le tour de l'actualité. Le Sicob, déjà bien dévalué, ne repésente plus grand-chose. Le Forum Atari, pour sa première édition, fait un malheur. Le Salon de la micro, un succès populaire, a encore besoin de grandir. Toutes les nouveautés petites et grandes qui font bouger la micro : *PC 3000* d'Amstrad, trackball pour *Amiga*, loupes pour le *Game Boy*, scanner pour *ST*, adaptateur Sega pour *Megadrive*, etc. Et la formdiable salle de jeux itinérante de Ludomania : plus de cent *Amiga 500 !*

60 HITS
Panza Kick Boxing,
simulation de boxe thaïlandaise, est un phénomène d'animation et de souplesse de jeu qui stupéfie par le réalisme des combats. *The Light Corridor*, un casse-briques en 3D s'apparente à un casse-tête qui vous fera perdre la boule ! Ne la perdez pas pour la princesse de *Prince of Persia* sous peine de perdre vos moyens face aux multiples pièges à éviter. L'étonnant *Alpha Waves*, un jeu à rebondissements, ne peut pas laisser indifférent : un soft *soft* pour une détente rare ! Les autres hits : *Ultimate Ride, Battlechess II, Super Off Road, James Pond, Sliders, The Blue Max, Atomic Robo-kid, New York Warriors, Das Boot, Fire and Forget II, Captive, Puzznic...*

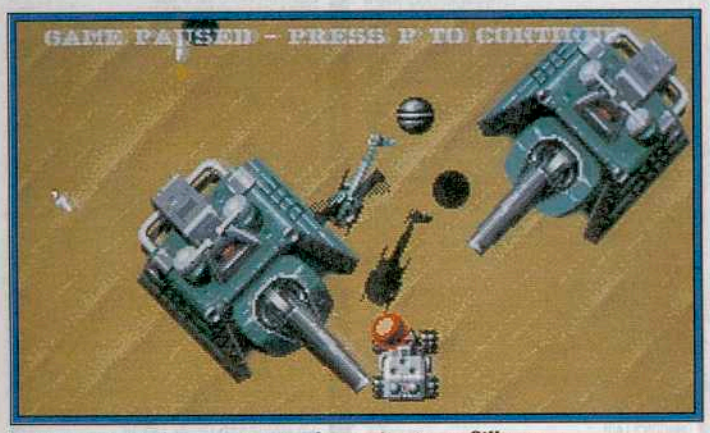
104 ROLLING SOFTS
Tous les softs du mois,
sur micros et sur consoles, sont testés méticuleusement par les spécialistes de *Tilt*. De longues heures de rigolade... euh, de travail intensif pour juger les jeux dans les meilleures conditions.

126 CHALLENGE
Tank'il y aura des tanks...
De *Sherman M4* à *M1 Abrams Tank Simulation* en passant par *M1 Tank Platoon, Abrams Tank Platoon, Abrams Battle Tank, Conqueror* et le très spécial *Dark Century*, une armade de blindés monte à l'assaut des écrans. Arcade, stratégie et simulation sont les trois aspects qui se côtoient dans chaque logiciel. Olivier Hautefeuille, enfermé dans sa tourelle, fait le tri...

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 66 et 69.

134 CREATION
Des images étonnantes
s'affichent sur votre *ST* en proposant des définitions proprement hallucinantes. Le nom du logiciel ? *Image*, tout simplement. L'excellent traitement de texte *Excellence !* dans sa version 2.0, excelle sur *Amiga*. *Calligrapher Junior* met le traitement de texte pro à la portée des « petits » *ST*. En revanche, il faut un « gros » *Amiga* pour jouir des animations 3D de *Volumm 4D*.

140 DOSSIER
***ST, Amiga* contre *PC* ou *Mac* ?**
Même si les enjôleuses consoles attirent de nombreux joueurs, les amateurs éclairés restent fidèles au micro-ordinateur. Ne restent plus vraiment en lice que quatre standards : *Atari ST* et *Amiga* résisteront-ils aux assauts des *PC* de plus en plus aguichants alors que le prestigieux *Macintosh* condescend enfin à être abordable ? Une analyse pour vous aider à faire un choix.



SWIV, un shoot-them-up encore plus excitant que Silkworm.

152 SOS AVENTURE
Détective de l'espace,
il faut se servir de ses neurones et agir au bon moment pour résoudre l'énigme de *Murders in Space*. Jeu de rôle technologique, *Phantasy Star II*, sur Megadrive, bénéficie de graphismes à la japonaise. Le mélange des genres — du wargame à l'action ! — fait de *Battlemaster* un jeu complexe et passionnant.

162 MESSAGE IN A BOTTLE
Bloqués dans *King's Quest IV* ?
Qu'à cela ne tienne ! Entre lecteurs, faut s'entraider... La solution se trouve dans *Tilt* avec une multitude d'autres combines, notamment sur *Operation Stealth*, des trucs, des vies infinies...

Ne manquez surtout pas
LE GUIDE 91 DE TILT
en vente le 5 décembre



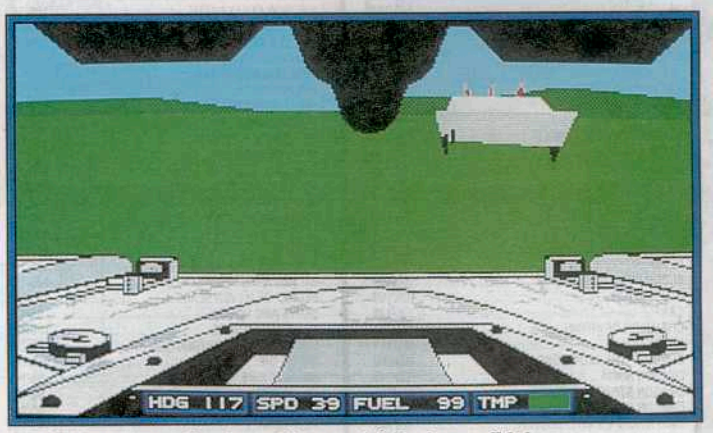
Panza Kick Boxing, une simulation de boxe thaïlandaise très animée !

168 TAM TAM SOFT
Annonces officielles
ou confidences obtenues à l'arraché, les informations recueillies au dernier moment par les intrépides journalistes de *Tilt* ont été rapidement couchées pour vous sur le papier.

170 SESAME
Juju continue à jouer au son.
Si vous voulez profiter des capacités sonores de votre ordinateur, suivez bien ses leçons : il s'y connaît en sonnerie !

174 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.

175 PETITES ANNONCES
Une pluie d'affaires
à faire ou dont on veut se défaire : tout le monde peut trouver son bonheur dans les petites annonces gratuites de *Tilt !*



Un challenge pour élire le meilleur tank ? Tank you, Tilt !

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.

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.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

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :

10 JEUX SPECTACULAIRES	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
CARTOONS	155/225
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N°1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION II	169/245
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BATTANTS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	145/195
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GEANTS DU SPORT	165/225
LES GUERRIERS DE NINJA	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES STARS D'HOLLYWOOD	145/225
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
SEGA ARCADE TURBO	145/195
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ARMALYTE	99/159
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON II	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
ESWAT CYBER POLICE	95/145
F16 COMBAT PILOTE	145/195
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GOLDEN AXE	95/145
GREAT COURTS	145/195
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LINE OF FIRE	95/145
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NEW YORK WARRIORS	95/145
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PANZA KICK BOXING	165/195
PLAYER MANAGER	129/169
RAINBOW ISLAND	95/145
ROBOCOP II	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW OF THE BEAST	129/159
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
STRIDER II	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TOTAL RECALL	95/145
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
TNT (HITS TENGEN)	ND/295
WHEELS OF FIRE	149/249
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	129/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
ATOMIC ROBOKID	ND/195
B.A.T.	ND/195
BACK TO THE FUTUR II	ND/195
BARD'S TALE 3	ND/245
BATMAN (LE FILM)	95/145
BETRAYAL	149/199
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGON SPIRIT	125/165
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
F16 COMBAT PILOT	180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT	109/169
LAST NINJA III	ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
Q.8.	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RICK DANGEROUS II	109/169
SAINT DRAGON	109/169
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIOS	109/169
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
TWINWORLD	109/169
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160
ZOMBI	149/199

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

ACCOLADE IN ACTION	245
EPYX SPORTING GOLD	295
HEROES	245
LES BATTANTS	345
LES DIEUX DU CIEL	295
LES GEANTS DU SPORT	295
PC GOLD HIT II	295
POWER CRASH	295
A.T.F.2	245
BACK TO THE FUTURE II	259
B.A.T.	295
BARD'S TALE III	245
BATMAN THE MOVIE	245
BATTLE MASTER	249
BATTLECHESS II	295
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	245
BUDOKAN	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CONQUEST OF CAMELOT	445
COUGAR FORCE	269
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAS BOOT	399
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DAYS OF THUNDER	295
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DUNGEON MASTER	395
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC	249
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FOUNTAIN OF DREAM	295
GHOST'N GOBLINS	279
GREAT COURTS II	245
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	249
KLAX	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
MONTHY PYTHON	245
NIGHTBREED	295
NIGHT HUNTER	269
NINJA TURTLES	295
NO EXIT	229
OPERATION STEALTH	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RAILROAD TYCOON	345
RICK DANGEROUS II	245
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SECRET OF MONKEY ISLAND	345
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
STARFLIGHT II	245
STORMLORD	295
STORMOVIK	295
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
TORVAK THE WARRIOR	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
U.M.S.II	349
VETTE	295

MATERIEL

ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADEAU

ATARI :	
520 STE	PROMO
520 STE + ECRAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	3990
1040 STE+ ECRAN MONO	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	3990
AMIGA :	
AMIGA 500	PROMO
ECRAN COULEUR STEREO	2490
CABLE PERITEL	150
EXTENSION MEMOIRE 512 KO + HORLOGE A501	950
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
BIENTOT LE CDTV	NC
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II	1990
STAR LC 10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 800	1890
EPSON LQ 400 25 AIG	3190
CABLE	150
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	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
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	189
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONNAL 3D TENNIS	110
ITALY 90	120
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITES	295
CARTOONS	269
DECLIC	295
DRAGON'SLAIR + SPACE ACE	445
EDITION N°1	245
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES BATTANTS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
SEGA ARCADE TURBO	245
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295

ILS SONT FOUS !!!

MOONWALKER	99
MR HELI	99
GALAXY FORCE	99
WARP	99
MOTOR MASSACRE	99
PASSING SHOT	99
SLAYER	99
EXOLON	99
INTERPHASE	99
PERSIAN GULF INFERNO	99
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	249
APPRENTICE	245
A.T.F. 2	245
B.A.T.	349
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BLITZKRIEG MAY 1940	280
BOMBER	289
BOMBER MISSION DISK 1	195
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CELICA GT4 RALLY	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHESS CHAMPION 2175	295
CHASE HQ II	195
CHUCK YEAGER II	245
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	345
CORPORATION	245
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DELUXE PAINT	495
DRAGON FLIGHT (VF)	299
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EPIC	245
ESWAT CYBER POLICE	245
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR II (FRA)	345
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GOLD OF THE AZTECS	245
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	195
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
MONTHY PYTHON	195
NO EXIT	225
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
PLOTTING	195
POUPULOUS STF/STE	225
POPULUS DATA DISK	95
PWER MONGER	245
ROBOCOP 2	195
RICK DANGEROUS II	249
RORKE'S DRIFT	265
SAINT DRAGON	245
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SIMULCRA	249
STORMLORD 2	195
STRIDER II	245
S.W.I.V.	245
TEAM SUZIKI	245
THE IMMORTAL	245
THE TELLER	195
TOKI	245
TORVAK THE WARRIOR	245
TOTAL RECALL	245
TURRICAN	295
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE RIDE	245
U.M.S.2	295
WINGS OF DEATH	280
WOLFPACK	245

AMIGA

COMPILATIONS

ALL TIME FAVOURITES	295
DECLIC	295
EDITION N°1	245
LES AVENTURIERS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
SEGA ARCADE TURBO	245
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295

ILS SONT FOUS !!!

WILD STREET	99
BIO CHALLENGE	99
INDOOR SPORT	99
GALAXY FORCE	99
JINKS	99
BLASTEROIDS	99
P47 THUNDERBOLT	99
INTERPHASE	99
AQUANAUT	99
GALACTIC INVASION	99
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AMOS THE CREATOR	495
APPRENTICE	245
ARMALYTE	195
A.T.F. 2	245
AWESOME	345
B.A.T.	295
BARD'S TALE III	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BLITZKRIEG MAY 1940	280
BUDOKAN	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CELICA GT4 RALLY	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE HQ II	195
CHESS CHAMPION 2175	295
CHUCK YEAGER II	245
COLONEL BEQUEST	395
CORPORATION	295
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DRAGON FLIGHT (VF)	299
DRAGON STRIKE	299
DUNGEON MASTER (VF)	295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EPIC	249
ESWAT CYBER POLICE	245
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RELIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK I	195
FALCON MISSION DISK II	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GOLD OF THE ASTECS	249
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	269
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
KING QUEST IV	345
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MAUPITI ISLAND	289
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
MONTHY PYTHON	195
NINJA TURTLES	295
NO EXIT	225
OPERATION STEALTH	295
PANZA KICK BOXING	245
POLICE QUEST II	345
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
PLOTTING	249
POOL OF RADIANCE	295
POWERMONGER	295
ROBOCOP II	245
RICK DANGEROUS 2	245
RORKE'S DRIFT	265
SAINT DRAGON	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
STRIDER II	245
SUPREMACY	269
S.W.I.V.	245
TEAM SUZUKI	245
TEST DRIVE 2	285
THE IMMORTAL	245
TOKI	245
TORVAK THE WARRIOR	245
TOTAL RECALL	245
TURRICAN	245
TV SUPPORT BASKETBALL	249
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	295
U.M.S. II	295
UNREAL	295
WINGS (1 MA)	295
WOLFPACK	295

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____

Date d'expiration — / —

Signature:

Ti 83

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

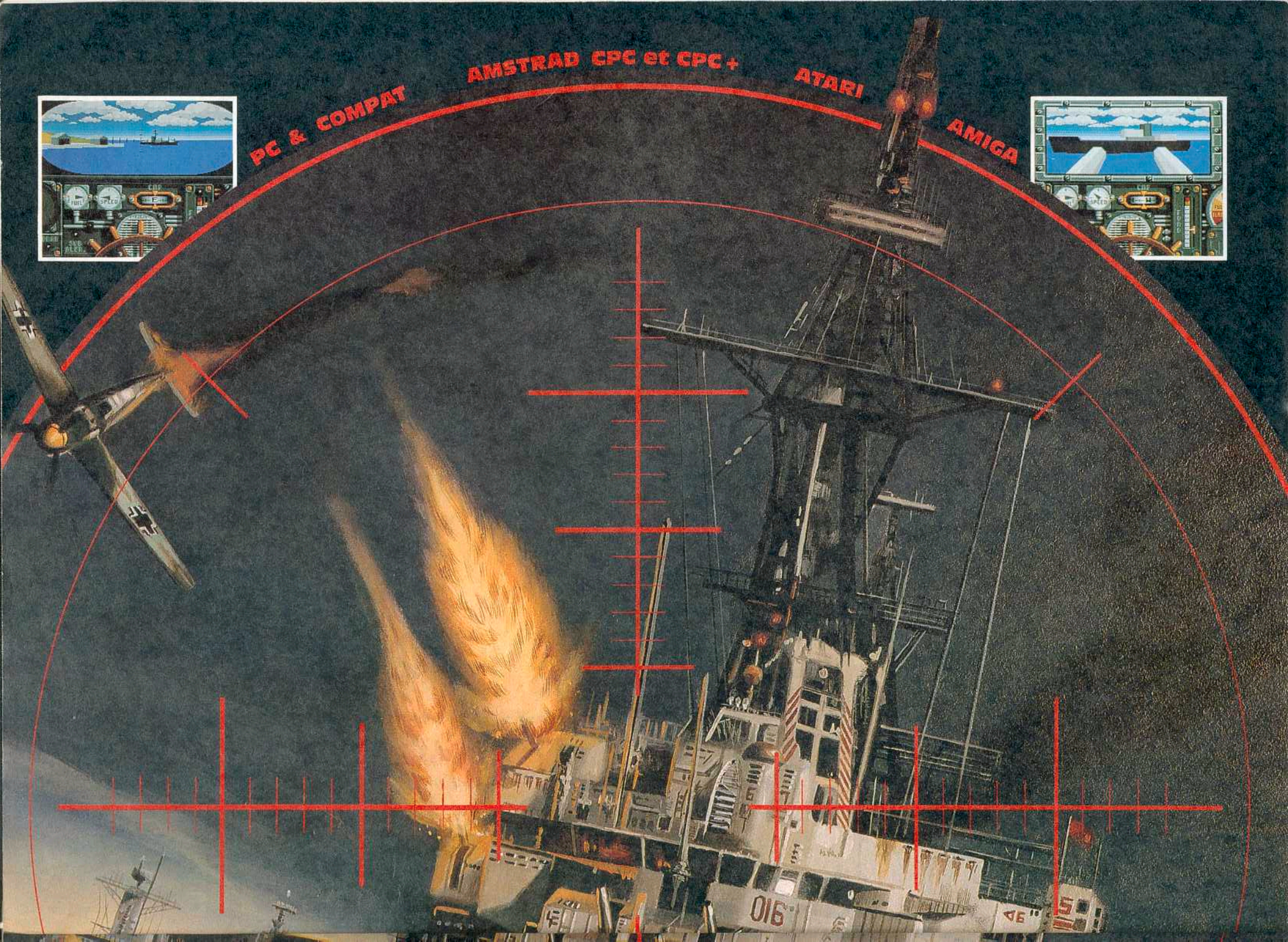
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

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


PC & COMPAT
AMSTRAD CPC et CPC+
ATARI
AMIGA

ADS

ADVANCED DESTROYER SIMULATION



ECRANS ATARI





FUTURA

DISTRIBUE PAR

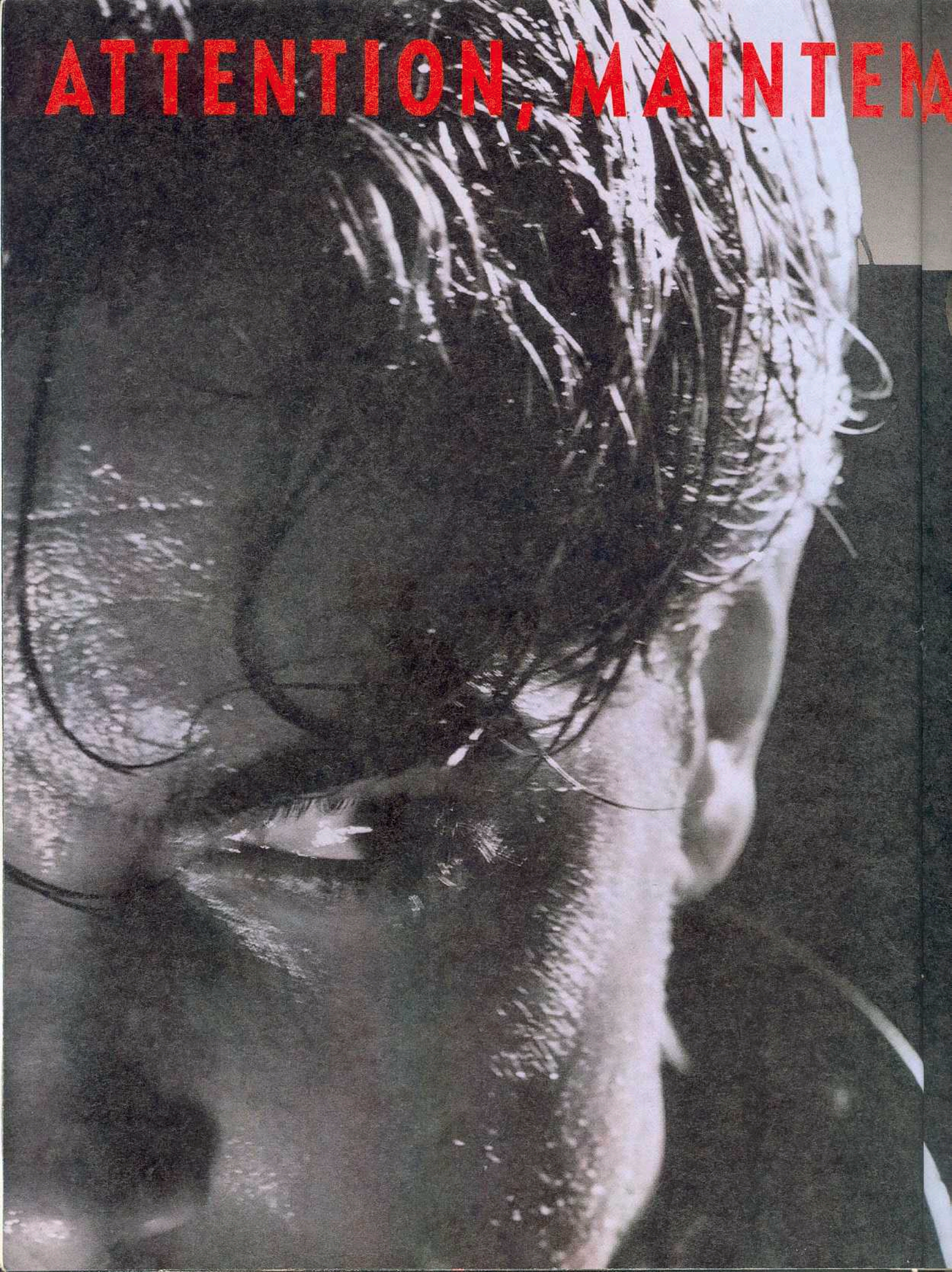
LORICIEL

(1) 47 52 18 18

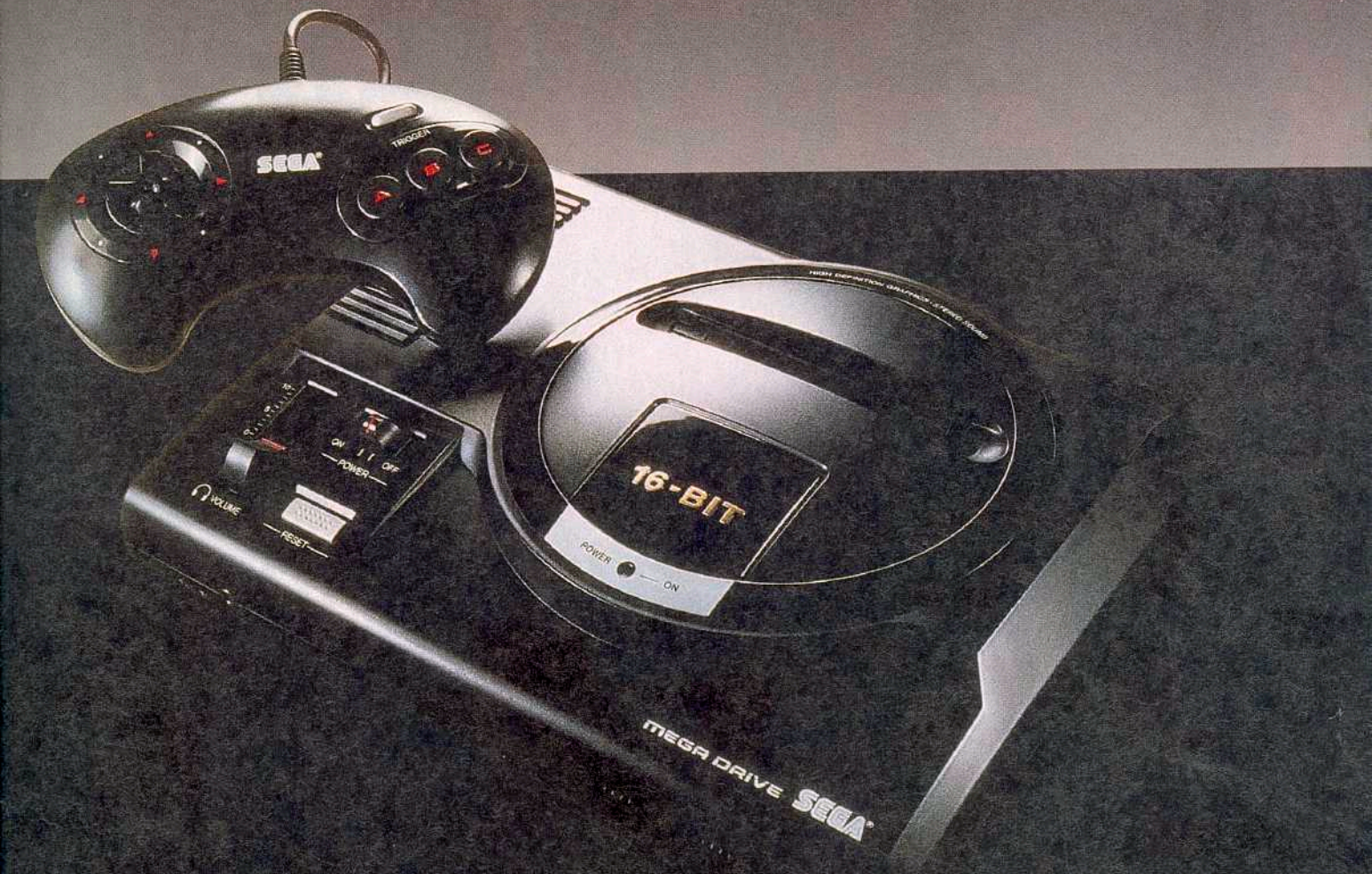
En Méditerranée et dans l'Atlantique Nord, les forces belligérantes s'affrontent dans des combats acharnés.

Aux commandes de votre destroyer, réussissez en 15 missions différentes à anéantir les unités navales et aériennes ennemies.
Pour vous y aider une multitude d'options sont à votre disposition : cartes détaillées, rapport des avaries, lance torpilles, poste de D.C.A, etc.
Des mois de recherches historiques.
Des algorithmes en 3D faces cachées temps réel.
Des graphismes superbes,

FONT DE A.D.S UNE SIMULATION DE COMBATS MARITIMES EPOUSTOUFLANTE DE REALISME !!


ATTENTION, MAINTEN

ANT FINI DE JOUER.



MEGA DRIVE®



Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.

Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

SEGA FROM Virgin

Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

Bévigny Publicis Étoiles

TILT MICROLOISIRS ATARI

LYNX CHALLENGE

4 CONSOLES LYNX A GAGNER EN REALISANT LE MEILLEUR SCORE DU MOIS SUR L'UN DES 4 JEUX SUIVANTS





Photographiez votre meilleur score sur l'un de ces quatre jeux, inscrivez au dos de la photo vos nom, prénom et adresse complète et adressez-le sous enveloppe avant le 31 décembre 90 à minuit à : Tilt Lynx Challenge, 9/13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 Paris.

Le meilleur score du mois sur chaque jeu gagnera au choix une console ATARI LYNX ou un lot de 5 cartouches de jeux comprenant Blue Lightning, Gates of Zendocon, Chip's Challenge, Electrocop et le nouveau jeu de stratégie Klax.

Attention : vous ne pouvez concourir que sur un seul jeu au cours du mois.

à vous de jouer...

SUPER GRAFX, CD ROM 2, CORE GRAFX

NEC

Une borne d'arcade à domicile ! Image plein écran, sprites hyper rapides, scrollings éclairs. Toutes les consoles Nec sont équipées du fameux boitier "Audio-Vidéo Plus" pour vous connecter sur votre chaîne Hi-Fi et jouer en Mégaphonie !

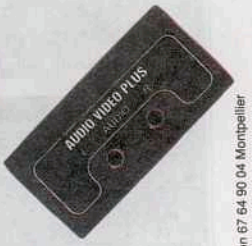




CORE GRAFX + 1 jeu : 1290 F



SUPER GRAFX + 1 jeu : 1890 F



CD ROM 2 : 2990 F

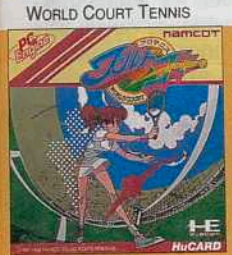
COLISSIMO en 48 H

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

Conception CM communication 67 64 90 04 Montpellier

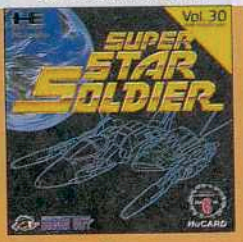
WORLD COURT TENNIS



SHINOBI



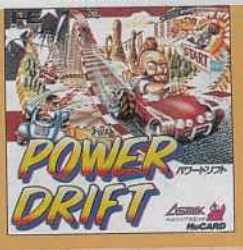
SUPER STAR SOLDIER



VIGILANTE



POWER DRIFT



RASTAN SAGA II



COCONUT

à vous de jouer...

13, bd Voltaire 75011 PARIS

PARIS Etoile - PARIS République - MONTPELLIER - GRENOBLE

HOT LINE ! Commande et informations: appelez le:

43 38 79 65

(si vous appelez de province, composez le 16 1 43 38 79 65)

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ C. POST. _____

Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration ___ / ___

Signature: _____

CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +100 F

* 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.)

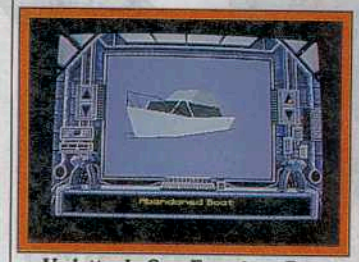
Ti 84

Killing Cloud

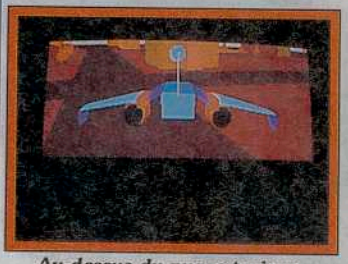
Ce jeu est séduisant par le graphisme et la réalisation, mais son thème, basé sur la pollution et la violence poussée à l'extrême, donne des frissons. *Killing Cloud* pose avec acuité le problème de la déontologie des programmeurs et éditeurs.

San Francisco, 1997. La moitié de la célèbre ville se trouve engloutie sous trente mètres d'une mystérieuse brume toxique. Vous campez le rôle d'un policier qui a pour mission de découvrir l'origine de ce fléau. Au cours des sept missions qui vous sont confiées, vous découvrirez qu'une bande de renégats nommés les Black Angels semble être au cœur de l'énigme.

Toute l'action se passe bien évidemment à San Francisco. L'équipe de Vektor Graphix, chargée du développement du jeu, a opté pour un mélange de graphismes vectoriels et graphismes traditionnels afin de donner un ton particulier au jeu. Les séquences en graphismes vectoriels sont essentiellement utilisées pour les scènes extérieures. Les programmeurs de *Killing Cloud* n'ont pas fait dans la demi-mesure car toute la ville de San Francisco a été fidèlement reproduite dans le jeu ! Cette partie du soft a été conçue à l'aide du Mapper, un éditeur capable de créer un environnement, en graphismes vectoriels surfaces pleines, en quelques minutes. Il suffit de placer des points sur une grille, puis de les relier. On obtient une forme qui peut ensuite être colorée. Ce formidable éditeur possède dans ses fichiers une série de formes préétablies : maisons, voitures, etc. De plus, le Mapper est entièrement gérable à la souris et sa simplicité permettrait à un enfant de créer les formes qu'il désire. Avec un tel outil, le gain de temps est considérable.



Vedette de San Francisco Bay.



Au-dessus du nuage toxique.



La fameuse séquence de torture (ST).

Une exploration plus poussée de la ville met en valeur des graphismes (vectoriels) dont l'affinement des détails dépasse tout ce qu'on a pu voir jusqu'ici. Au début du jeu, la partie inférieure de la ville reste en permanence enveloppée dans cette brume toxique. Impossible de s'y déplacer sans lunettes infrarouges. Tous vos déplacements se font à bord d'un hoverbike, une sorte de voiture volante. Soulignons ici l'astuce que les développeurs ont mis au point pour permettre au programme de détecter et provoquer une collision dans le cas où l'hoverbike heurte un bâtiment, par exemple. L'engin projette en permanence un faisceau (que le joueur ne voit jamais) qui agit un peu comme le sonar d'une chauve-souris (voir photo). La taille du cercle ainsi obtenu indique la distance qui sépare l'hoverbike de l'obstacle. *Killing Cloud* est une enquête policière qui comporte néanmoins une des séquences les plus violentes qu'on ait jamais vu dans un jeu. Vous passez la plupart de votre temps à traquer des Blacks Angels. Si vous capturez un de ces « blousons noirs », vous avez l'autorisation de l'« interroger ». En fait, il s'agit d'une séance de torture qu'on n'aurait jamais imaginé voir dans un jeu il y a quelques années ! Le personnage est attaché sur un siège et vous pouvez lui administrer des chocs électriques ou du sérum de vérité pour le faire parler. La loquacité du supplicié dépend de sa résistance à la douleur ou aux drogues. Le joueur devra trouver celle qui est la plus efficace tout en gardant le prisonnier vivant ! Peut-on admettre de telles séquences dans un jeu ? Cela ouvre un débat sur la violence dans les jeux. A nos lecteurs de juger. (Quant à moi, j'estime que la torture est une atteinte grave aux droits de l'homme, qu'elle avilit les âmes, celle du torturé comme celle du tortionnaire. A vous de voir dans quel jeu vous voulez entrer... Note de la secrétaire de la rédaction.)

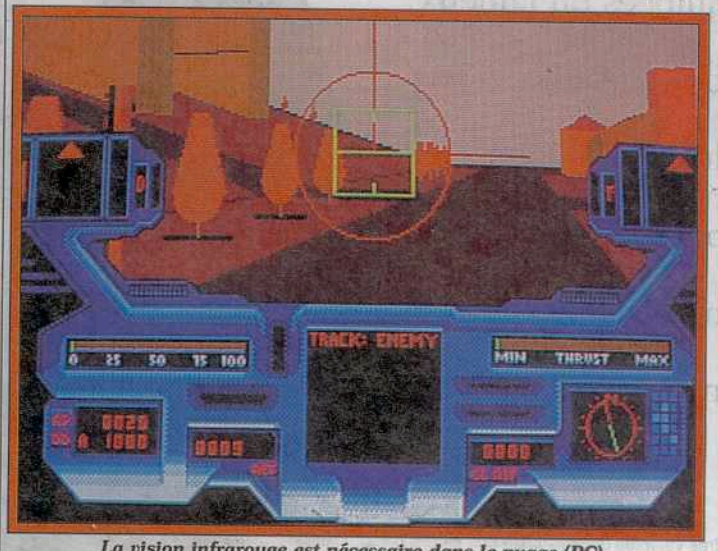
Dany Boolauck



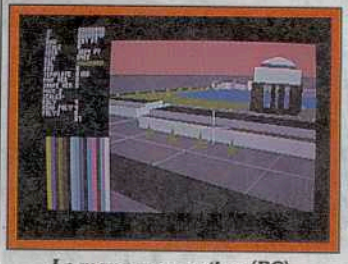
Un des Black Angels.



L'hoverbike et son « sonar » (PC).



La vision infrarouge est nécessaire dans le nuage (PC).



Le mapper en action (PC).

Gods

Les Bitmaps Brothers sont-ils des génies ? Leur dernière production, *Gods*, un jeu qui s'adapte automatiquement à l'habileté des joueurs pourrait le laisser penser !

Les Bitmap Brothers, créateurs de *Xenon I, Speedball, Cadaver* viennent tout juste de mettre un terme à leur collaboration avec Mirrorsoft. Les raisons de cette séparation tiennent dans un mot : insatisfaction. « Ce n'est pas Mirrorsoft qui est spécifiquement mis en cause, explique Eric Mathews, c'est le système actuel qui ne nous satisfait absolument pas, nous les artistes. Les éditeurs ne donnent pas la vedette aux créateurs, ils se contentent de soigner leur image de marque. Mirrorsoft, il faut le reconnaître, a été un des premiers éditeurs à pousser les programmeurs sur le devant de la scène. Mais ce n'est pas suffisant. Quand on va voir un film ou quand on achète un CD, ce n'est pas la marque Warner Bros ou encore CBS qui incite à le posséder mais le nom du chanteur, de l'acteur ou du réalisateur. Il n'y a aucune raison pour que les choses se passent différemment dans notre secteur. Voilà pourquoi nous avons créé, avec une compagnie de disques, Rythm King, un nouveau label, Renegade. Chez nous, les programmeurs seront mis en avant. Nous espérons attirer d'autres développeurs dont les produits seront commercialisés sous notre label. Notre objectif : responsabiliser les artistes en leur faisant participer au marketing des produits et en leur offrant des revenus plus importants que ceux qu'ils perçoivent actuellement. » Le premier produit des Bitmap Brothers se nomme *Gods*. Il s'agit de leur premier jeu de plates-formes. L'action se passe dans un décor d'épopée fantastique où un guerrier affronte des monstres mythiques. Evidemment, les Bitmap Brothers ne font pas les choses comme tout le monde. Ils s'efforcent toujours de donner une touche originale qui distingue leurs jeux des autres. Tout d'abord, on retrouve l'excellente qualité des graphismes et une animation aussi belle quel que soit le nombre de sprites présents à l'écran. *Gods* a été conçu pour qu'il y ait plusieurs niveaux de plaisir ludique. En jouant plusieurs fois à *Gods*, on fait à chaque fois de nouvelles découvertes. Il existe plusieurs parcours pour terminer chaque niveau.

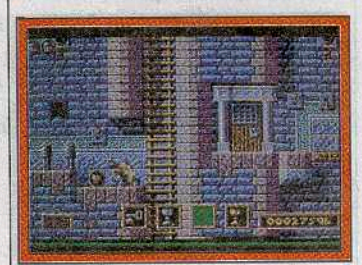
Fait étonnant, le programme évalue en permanence les actions du joueur et s'adapte à son style de jeu. Supposons par exemple qu'un joueur moyen arrive à un endroit X du jeu. Le programme évalue la situation en tenant compte du temps que le joueur a mis pour y parvenir. Puis il y a évaluation des objets qu'il possède, du nombre de vies qui lui restent. En fonction de telles données, le programme réagit. Si le joueur est « mauvais » et ne possède pas suffisamment de clés pour continuer, le programme fait apparaître (à l'endroit X) une clé. Si le joueur est un « bon », le programme fait apparaître deux, trois ou quatre monstres ! Pour toute explication, Eric me montre un éditeur conçu par son équipe qui permet au programme de suivre les progrès du joueur et déclenche des pièges ou surprises ! L'éditeur est si puissant qu'il suffit de quelques secondes pour mettre un piège au point (voir photo). Mieux en-



Les mutants attaquent (ST).



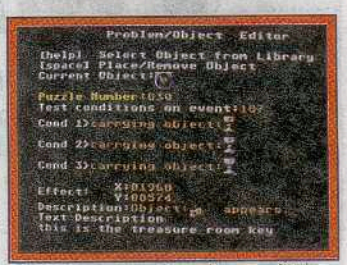
Récupérez les bonus (ST).



Actionnez le levier (ST).



L'intelligence des monstres est surprenante !



L'éditeur de pièges/bonus (ST).

NOUVEAUTE MICROIDS : 50



Suspense, intensité, vitesse, violence : SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide, aux multiples rebondissements.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- 1 ou 2 écrans
- 12 terrains différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide

Sliders

TAPEZ 36 15 MICROIDS

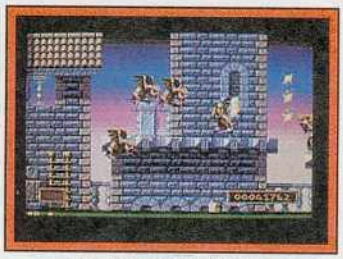
ATARI ST AMIGA
PC & COMPATIBLES AMSTRAD

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

ACTION



L'éditeur d'intelligence.



Au sommet du donjon.

core, un autre éditeur permet aux monstres de se comporter intelligemment ! Ces derniers sont capables de repérer votre position et la direction de vos tirs. Ils peuvent esquiver et riposter en suivant vos déplacements. Et, le fin du fin, les monstres peuvent opter pour la fuite si leur niveau d'énergie est trop bas. Etourdissant ! Est-ce tout ? « Non, me dit Eric, les monstres possèderont, d'une manière inégale, la capacité de réagir. J'ajoute que les monstres isolés peuvent s'enfuir pour aller chercher de l'aide et revenir avec d'autres monstres. » A ma demande, Eric me fait une démonstration qui me laisse pantois. Le monstre réagit si « intelligemment » qu'on a l'impression qu'il est vivant. C'est la première fois que je vois une telle chose dans un jeu de plates-formes.

Gods sera disponible en décembre ou janvier, sur *ST*, *Amiga* et *PC*. Cette avant-première est basée sur la version *ST*.

Dany Boolauck

Loriciel : la boîte à surprises

Advanced Destroyer Simulation, Quadrel, Gem Stone Legend, Disc, sans compter les nombreuses adaptations pour consoles : Loriciel nous prépare un véritable feu d'artifice !

Loriciel nous prépare de nombreuses nouveautés pour les fêtes. Commençons par *Advanced Destroyer Simulation* (ADS), qui, comme son nom l'indique, est une simulation de combat naval. L'action se passe pendant la Seconde Guerre mondiale dans le Channel et vous devez exécuter de nombreuses missions contre la flotte allemande. Bateaux, sous-marins et avions sont rassemblés, et vous disposerez de canons et de lance-torpilles (qui tirent un bordée à chaque fois : impressionnant !). Les graphismes 3D surfaces pleines sont superbes, avec des nuages et des sols très bien rendus, l'animation est rapide et fluide, et les ennemis très méchants ! *Advanced Destroyer Simulation* sort courant novembre.

Quadrel, est un jeu de réflexion étonnant. Vous devez remplir un tableau composé de rectangles (voir photo) avec quatre couleurs (dont vous disposez en quantité limitée), sans qu'elles soient adjacentes. Le jeu est un vrai casse-tête (il est basé sur un algorithme mathématique connu), d'autant qu'il y a une option « imposés » où vous devez remplir la case que vous indique l'ordinateur. Amusant seul, il devient machiavélique à deux (contre un autre joueur ou l'ordinateur), car vous devez placer vos couleurs en empêchant l'adversaire de poser les siennes (et réciproquement !). Quinze tableaux sont prévus (il y en a trois pour l'instant) et le jeu sort lui aussi courant novembre.

Gem Stone Legend est un jeu d'action « préhistorique » à scrolling horizontal où vous devez, seul ou à deux ,traverser quatre niveaux. Vous vous y déplacez d'une façon différente : monté sur un ptérodactyle, puis un tyrannosaure... De nombreux bonus augmentent votre puissance de tir, et les monstres (pas toujours préhistoriques) sont nombreux et variés. Il est presque fini, il ne reste qu'à régler la jouabilité et les vagues de monstres. Sortie fin novembre.

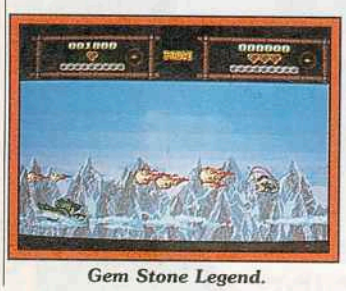
Disc est un jeu d'action ressemblant à *Disks of Tron*, mais avec un côté stratégique : en touchant les dalles du mur adverse, vous faites disparaître au sol la dalle



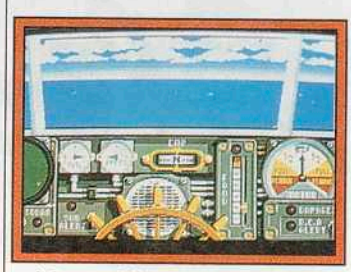
Copter 271, sur GX 4000, une animation étonnante.



Disc, sur Amiga.



Gem Stone Legend.



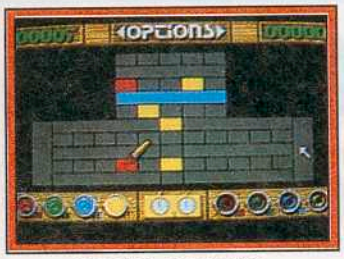
Advanced Destroyer Simulation.



Disc : des graphismes superbes sous Deluxe Paint.



ADS : de nombreuses options.



Quadrel, sur Amiga.

correspondante (voir photo). La version qui nous a été confiée était loin d'être terminée, puisque je n'ai vu que des images sous *Deluxe Paint III*, mais si Loriciel tient ses promesses, ce sera un grand hit. Il serait disponible courant décembre.

Enfin de nombreux titres vont être développés sur console, Loriciel ayant passé licence avec les principaux constructeurs. Ainsi la GX 4000 (et la gamme CPC+) verra arriver rapidement *Tennis Cup II*, *Panza Kick Boxing* et *Copter 271* (qui sera l'un des premiers à utiliser toutes les capacités de la GX. Etonnant !). *Superskweek* est en préparation sur *Lynx*, *Tennis Cup* et *Panza* sur *PC Engine* et des programmes devraient rapidement voir le jour sur consoles *Nintendo* (8 et 16 bits).

Jean-Loup Jovanovic



Croisière... : les graphismes ont subi une grande toilette de printemps.

Croisière pour un cadavre...

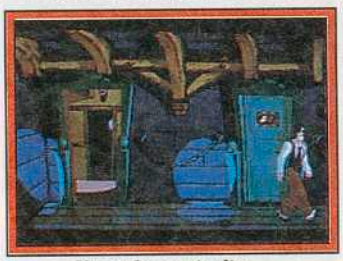
Une aventure policière ne se programme pas comme un shoot-them-up tout bête : élémentaire, mon cher Watson ! *Croisière pour un cadavre*, dont les graphismes ont été retravaillés, a atteint maintenant sa vitesse de croisière...

Les fidèles lecteurs de *Tilt* se souviennent sûrement de *Croisière pour un cadavre*, présenté en avant-première (voir *Tilt* n° 76, page 13).

Un rappel du scénario pour les retardataires : *Croisière pour cadavre* est une aventure policière. L'action se passe à bord du yacht du milliardaire grec nommé Niklos Karaboudjan. Vous, l'inspecteur Raoul Dusentier, faites partie des privilégiés, invités par Niklos, pour participer à une croisière. Au cours du voyage, le riche armateur est assassiné dans sa cabine.

Alerté par Hector, le valet de Niklos, vous êtes immédiatement sur la brèche ! Sur les lieux du crime, vous découvrez le corps du malheureux avec un krys (arme blanche indienne) planté entre les deux omoplates. L'as des énigmes que vous êtes commence à relever des indices quand, tout à coup, la lumière s'éteint ! Hector et vous êtes aussitôt assommés ! Vous n'émergez de l'inconscience que le lendemain. Surprise, le corps du milliardaire a disparu ! L'aventure commence... *Tilt* à décidé de revenir sur ce jeu de Delphine, car il a subi d'importants changements. En effet, les graphismes ont été entièrement retravaillés et c'est tout à son avantage, car ils sont splendides. Jetez un coup d'œil sur le n° 76 et comparez les graphismes des deux versions et vous comprendrez. Prévu sur *ST*, *Amiga* et *PC*, *Croisière pour un cadavre* sera vraisemblablement disponible au début de l'année prochaine.

Dany Boolauck



Un style particulier...



... et de violence.



... dans un cadre tout de luxe...

NOUVEAUTE MICROIDS : I 350



Votre but :
tout faire disparaitre en permuttant les cases.
La règle est simple. Essayez et entrez dans un univers aux combinaisons infinies dont vous ne pourrez plus sortir.

- Plus de 300 niveaux de jeu.
- Des millions de terrains.
- Des milliards de combinaisons.

SWAP

REFLEXION

ATARI ST
AMIGA
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

Ubi Soft: la vitesse supérieure

De l'*heroïc fantasy* avec *Magic Land*, un shoot-them-up zodiacal avec *Starush*, une quête magique avec *Lightquest*, un wargame dans les îles avec *Battle Isle*, une grande saga nordique avec *Viking*, excusez du peu ! Ubi Soft, un éditeur français avec des programmeurs français, nous en donne vraiment pour notre argent !

Nous avons récemment pu voir les nouveautés d'Ubi Soft pour la fin de 1990 et le début de 1991. La grande majorité de ces logiciels sont développés par des programmeurs français. Certains des titres que nous vous présentons sont, à notre sens, capables de rivaliser avec les meilleurs titres anglo-saxons. C'est tout le mal que nous leur souhaitons, à condition bien sûr que les versions finales soient à la hauteur des ambitions de leurs créateurs. Commençons, tout d'abord, par *Magic Land*, un jeu qui nous transporte une fois de plus dans le monde de l'*heroic fantasy*. Dès le premier coup d'œil, ce soft fait penser à *Populous*. Il s'agit d'une sorte de wargame où deux magiciens s'affrontent pour devenir le maître d'un monde parallèle et clos : Magic Land. Les deux mages s'affrontent en invoquant les légions de monstres qu'ils envoient ensuite à l'assaut des territoires ennemis. Entièrement gérable à la souris, *Magic Land* est jouable à un ou deux joueurs. Sortie prévue fin 1990 sur *Atari ST, Amiga* et compatible *PC*.

C'est un fait, le shoot'hem'up n'est pas vraiment le domaine de prédilection des programmeurs français. C'est avec une certaine curiosité que nous nous sommes penchés sur *Starush*. Ce shoot'em'um, très classique dans sa conception, possède quelques petites trouvailles intéressantes. Le personnage que vous contrôlez peut, selon les bonus récupérés, utiliser divers types de véhicules. Chacun des douze niveaux représente un signe du zodiaque avec, bien entendu, le gros monstre final. *Starush* est jouable à un ou deux joueurs. Sortie prévue sur *ST, Amiga* et *PC* vers la fin de 1990.

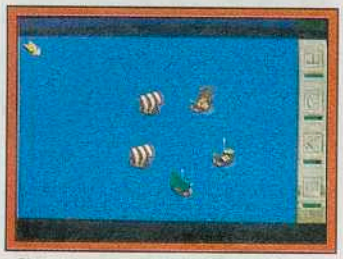
Lightquest est le jeu qui nous a donné la meilleure impression. Graphiquement remarquable, ce soft d'aventure/action vous propose une troublante quête dont dépend l'avenir d'Arke, territoire menacé par la sorcière Zora. Cette dernière prive Arke de la lumière du soleil et cette obs-



Magic Land.



Un wargame, Battle Isle.



Une phase de combat de Viking.



Lightquest, des graphismes d'une étonnante finesse.



Viking : Valgaard part à la découverte de nouvelles terres.



Starush allie castagne et astrologie.

curité maléfique est propice à l'arrivée du démon. Selon une prophétie, seul un être enfanté une nuit sans lune peut rétablir la paix à Arke. Trois êtres répondant à ces exigences sont finalement trouvés. Un guerrier, un



Starush : classique.

farfadet et une magicienne. Le joueur doit guider l'un de ces trois personnages pour une longue quête. *Lightquest* est un des jeux les plus prometteurs de l'année 1991. Il est prévue sur *ST, Amiga* et *PC*.

Battle Isle est un wargame qualifié dans le communiqué de presse d'aventures stratégique d'un réalisme inoui. Dans un monde composé essentiellement d'îles, un ou deux joueurs doit conquérir le moindre pouce de terrain afin de renforcer sa position stratégique. Chaque joueur dispose d'une imposante armée et des moyens militaires assez considérables. Sortie prévue fin 1990 sur *ST, Amiga* et *PC*.

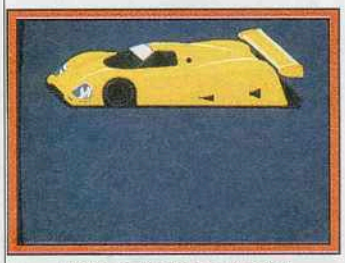
Nous terminerons avec *Viking* ou *Valgaad*, un jeu d'aventure/action qui semble également très intéressant. Vous êtes Valgaard, un jeune prince viking qui ne rêve que de conquêtes. Le jeu comporte des phases d'exploration, de réflexion et de combats. Sortie prévue sur *Atari ST, Amiga* et compatible *PC* début 1991. Nous y reviendrons sur dans notre prochain numéro.

Dany Boolauck

Un Américain à Paris

Ce n'est pas le titre d'une comédie musicale, ni celui d'un nouveau jeu, mais un éditeur qui va bientôt faire beaucoup parler de lui...

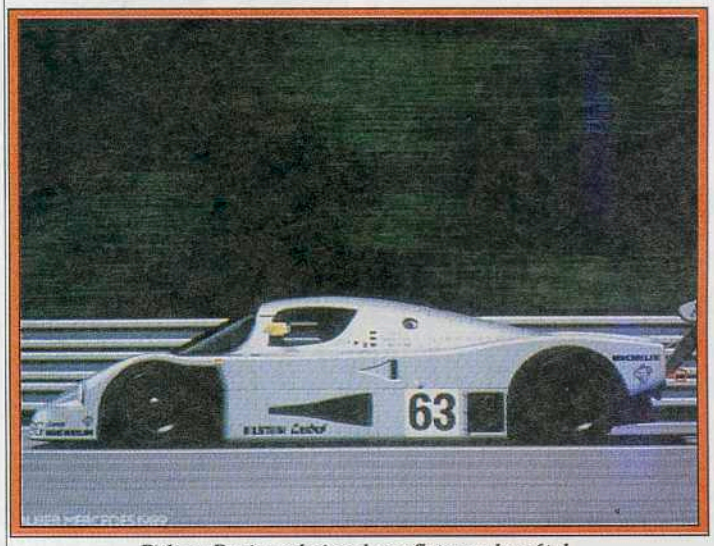
The Disc Company est un éditeur américain dont le siège social est basé à Los Angeles. Spécialisé, au départ, dans l'édition de programmes utilitaires TDC se lance maintenant dans la production de logiciels ludiques. Thomas Ormond, le directeur, pour l'Europe, précise que la ligne des produits Disc Company se cantonnera dans le domaine de la simulation. Après *Ports of Call*, une simulation de gestion



Pitlane Panic sur Amiga.



Federal Express sur Amiga.



Pitlane Panic : admirez les reflets sur le métal...



Federal Express : fret dans...



... les Caraïbes.



Federal Express : votre chargement.

de navires de commerce (voir sous la rubrique Rolling Soft), nous verrons *Federal Express* et *Pitlane Panic*. Le premier titre est une simulation de transport de fret aérien. *Pitlane Panic* est une simulation de management de courses de voitures. Ces titres ne seront commercialisés qu'au début de l'année 1991 sur *ST, Amiga* et *PC*.

Dany Boolauck

NOUVEAUTE MICROIDS: 3D CUP



Battez vous contre les six motos pilotées par l'ordinateur ou un autre joueur pour le titre de champion du monde de vitesse 500 CC.

- 1 ou 2 joueurs simultanés.
- 12 authentiques circuits du Championnat du monde de vitesse 500 CC.
- Entièrement en 3 D.

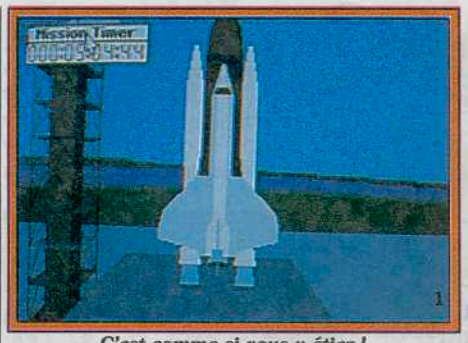
GRAND PRIX 500

ATARI ST
AMIGA
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD

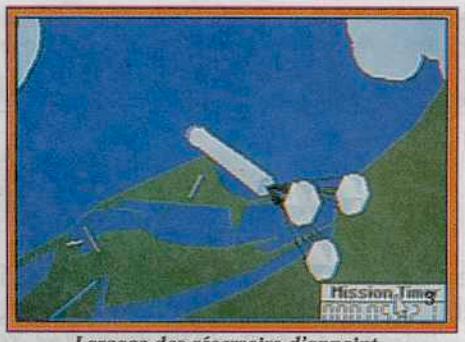
TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

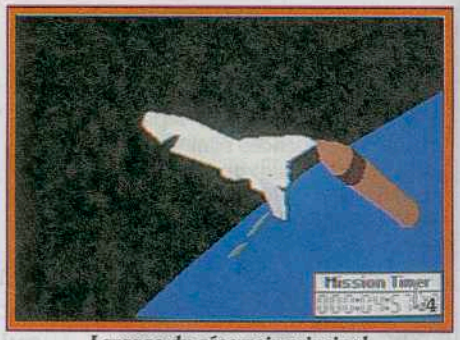
SIMULATION



C'est comme si vous y étiez !



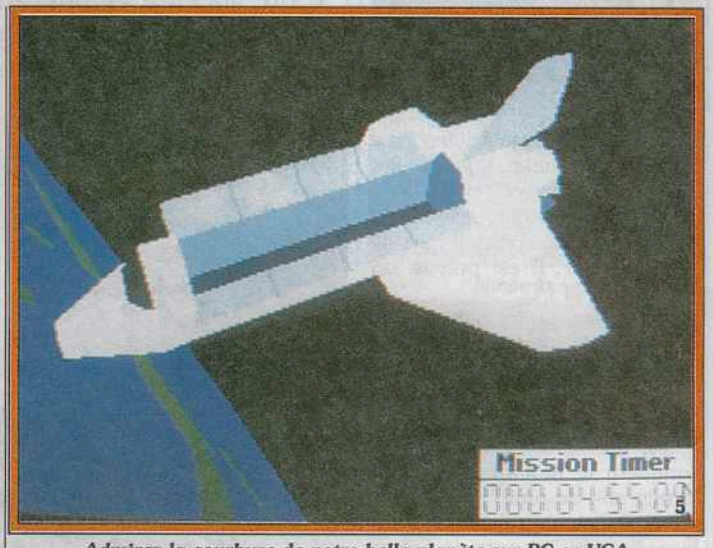
Largage des réservoirs d'appoint.



Largage du réservoir principal.



Décollage de la navette dans un vombrissement assourdissant !



Admirez la courbure de notre belle planète sur PC en VGA.

Space Shuttle Simulation

Simuler le vol de la navette spatiale américaine ne pouvait tomber entre de meilleurs mains que celles de Vektor Graphix, un label dirigé par un ex-musicien. L'harmonie des formes et de l'animation lui doit sûrement beaucoup !

Jusqu'où vont-ils aller ? C'est la question que je ne cesse de me poser chaque fois que je vais voir travailler sur place des programmeurs de talent. Tels des pilotes d'essai, ces magiciens du clavier poussent leurs bécanes aux limites du possible. Ils « bûchent » sans relâche (et j'édulcore) afin de trouver LES routines miraculeuses. Ils prennent, ensuite, un plaisir non dissimulé à présenter leurs trouvailles ou créations aux passionnés que nous sommes. Le résultat est prévisible, les victimes (nous, les journalistes micro) sont irrémédiablement frappées de ce que je nommerais le « syndrome de la bouche bée ».

Il y a de quoi ! Je pensais avoir vu ce qui se fait de mieux dans le domaine des graphismes vectoriels, surfaces pleines, avec Digital Image Design (*F-29, Epic*). Il n'en est rien ! J'ai trouvé aussi fort qu'eux, si ce n'est plus, chez Vektor Graphix à Leeds, en Angleterre. Le nom de Vektor Graphix ne doit pas dire grand-chose à la majorité de nos lecteurs. Sachez que cette compagnie a été fondé il y a trois ans et demi par Andy Craven. Musicien professionnel, au départ, Andy découvre la micro-informatique et c'est le coup de foudre. Il subodore les immenses possibilités qu'offre ce curieux petit caisson.

La fascination d'Andy pour la micro est telle qu'il décide de troquer sa guitare (électrique) contre un clavier. Il dirige aussitôt ses explorations informatiques vers un domaine qui le fascine plus que les autres, les graphismes vectoriels, d'où le nom de la société qu'il fonde : Vektor Graphix.

Le premier produit de la société est une conversion, sur *PC* et 8 bits, d'un jeu d'arcade très connu : *Star Wars* (commercialisé sous le label Domark). « Mais il ne s'agissait encore que de graphismes vectoriels en fil de fer, explique Andy. Evoluer dans un univers transparent était frustrant pour nous qui recherchions un certain réalisme. »

Le petit monde des programmeurs pense comme Andy et les jeux en graphismes vectoriels, surfaces pleines, ne tardent pas à envahir le marché. De son côté, Vektor Graphix sort, sous le label Activision, une simulation de vol nommé *Bomber*. « D'un point de vue technique, *Bomber* a bénéficié d'une réalisation qui surpassait, et de loin, tout ce qui se faisait à l'époque, affirme Andy. Regardez attentivement les graphismes des jeux en 3D et vous verrez qu'il y a un problème majeur que la grande majorité des programmeurs n'ont pas surmonté. Je veux parler du chevauchement ou confusion des polygones. Prenons l'exemple d'un avion vu de l'arrière, le défaut majeur que l'on constate c'est que la dérive et la gouverne de direction se confondent avec le cockpit ! Autrement dit, on a l'impression que le cockpit est placé devant la queue de



Le bras mécanique est activé.

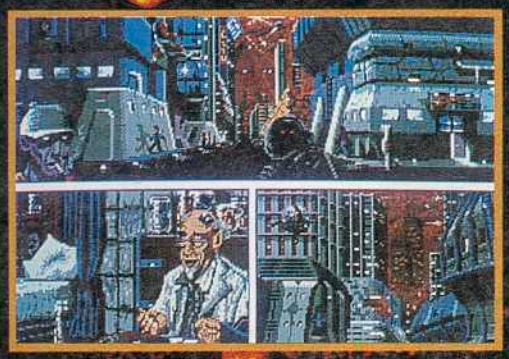
ST, Amiga, PC

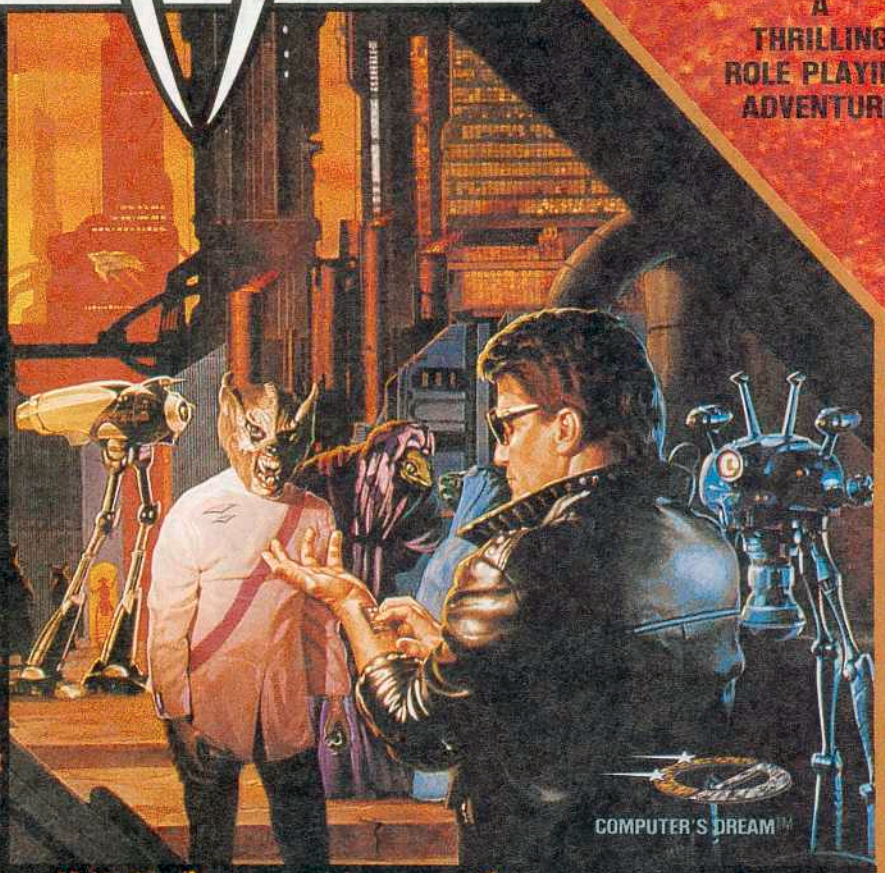
B.A.T.

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

Planète TERRE, 22e siècle.

Vous êtes agent du B.A.T. (Bureau des Affaires Temporelles) et vous avez été choisi pour une mission aussi excitante que dangereuse : trouver et abattre Vrangor, le savant fou qui menace d'exterminer toute forme de vie humaine sur la planète Sélénia.

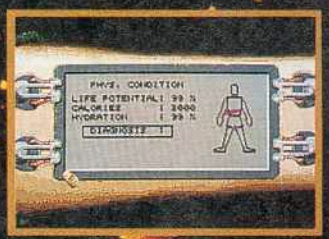




Un jeu interactif qui vous permet, entre autres, de dialoguer avec des personnages étranges, sympathiques ou belliqueux, et de déambuler dans les quartiers chauds de la cité de Terrapolis.



- Prenez les commandes d'un véritable simulateur de vol en 3D.



- Apprenez à utiliser B.O.B., l'ordinateur programmable implanté dans votre bras.



- Explorez plus de 1100 endroits différents, et rencontrez des personnages de 7 races différentes.
- Laissez-vous envoûter par une atmosphère, des effets sonores et des graphismes d'un autre monde.



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

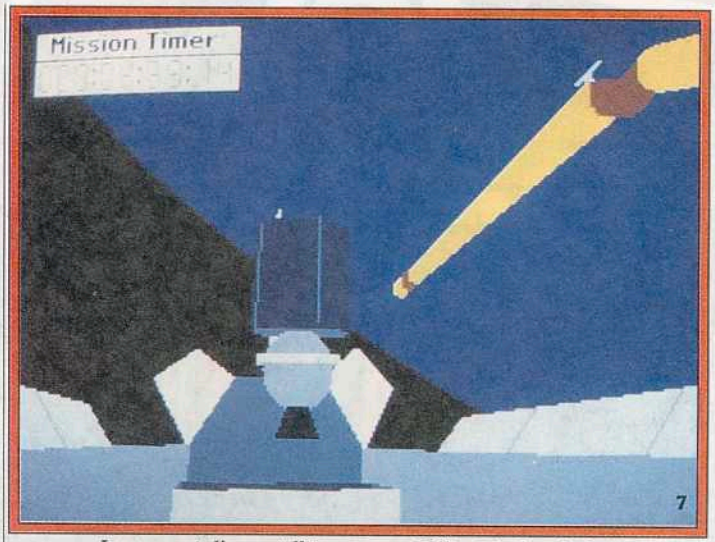
UBI SOFT

Entertainment Software

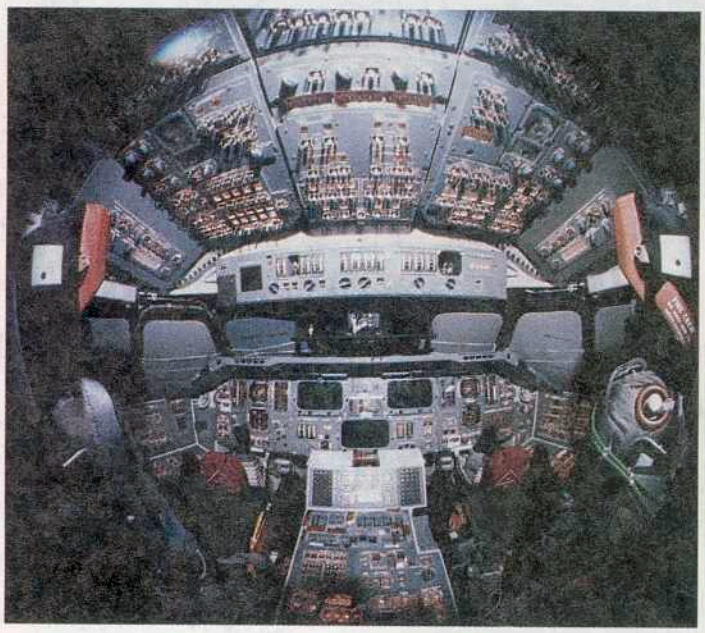
8, 10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL - Tél. (16-1) 48 57 65 52

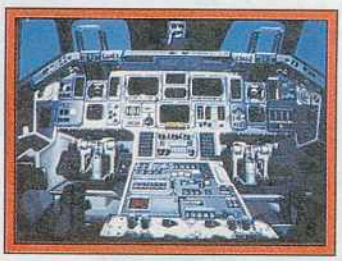
l'avion ! Nous avons résolu ce problème chez Vektor Graphix. Pour me prouver ses dires, Andy me montre un avion en 3D, celui de *Bomber* et, effectivement chaque face de l'appareil se détache bien des autres. Le résultat est frappant : les effets de profondeur et de perspective en sont accrus. « La recherche fondamentale est un impératif dans notre domaine et, dès 1988, nous avons mis au point des routines nous permettant de créer de véritables sphères et formes cylindriques en graphismes vectoriels. »

Andy pianote sur son *PC* et je vois apparaître une sphère trouée, traversée de part en part par un bâton (voir photos). En faisant pivoter la sphère on peut aisément jeter un coup d'œil à travers le trou afin de voir (effet de profondeur saisissant !) la partie cachée du bâton et le décor de fond. Et les cylindres ? Repianotage sur le clavier et je vois apparaître une moto. Sans commentaires, jugez plutôt par vous-même en regardant les photos d'écrans. Qu'est ce qui rend si difficile la réalisation d'une telle sphère ? « Un carré ou un rectangle vu de près ou de loin ne change pas grand-chose pour nous, il s'agit toujours de relier quatre points, répond Andy ; tout se complique avec un cercle, quand il est de taille réduite on relie quelques dizaines de points. Dès qu'on l'agrandit, les points à relier sont de l'ordre de plusieurs milliers.



Lancement d'un satellite, moment délicat de la mission.





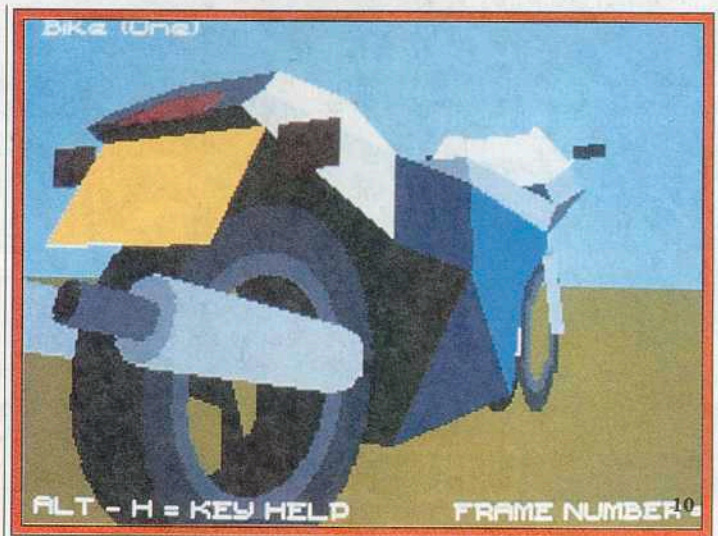
Le cockpit de la navette spatiale (compatible PC).

Nous avons trouvé les bonnes routines qui nous permettent de créer de tels formes sans affecter la vitesse d'animation ».

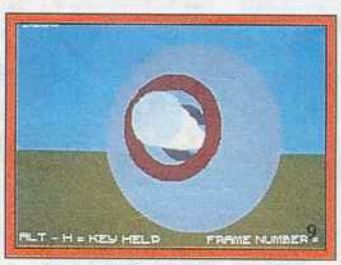
Question bête : votre prochain produit bénéficie-t-il de toutes ses innovations ? « Mieux avons fait mieux ! rétorque Andy. « Non seulement notre prochain titre utilisera des formes sphériques et cylindriques mais il possèdera des graphismes (vectoriels) très détaillés et d'un réalime encore jamais atteint jusqu'ici ».

Space Shuttle Simulation est le nom de ce titre qui sort sous le label Virgin. Je l'ai vu tourner sur un *PC 386* muni d'une carte VGA. Il s'agit d'une authentique simulation, de la veine de *Flight Simulator 4.0*. Seulement là, vous êtes aux commandes de la navette spatiale américaine. Toutes les spécifications techniques ont été gracieusement offerte par le NASA. « On pourrait construire notre propre navette avec toutes les données que nous possédons ! » explique le patron de Vektor Graphix. *Space Shuttle Simulator* est si proche de la réalité qu'un joueur qui s'entraînerait sur ce logiciel pendant des mois serait en mesure de piloter la vrai navette ! Et il faudrait effectivement quelque mois au joueur pour connaître à fond les commandes de la navette. Il y a plus de mille boutons sur le tableau de bord du cockpit (il y sont tous !) La démonstration du décollage de la navette me laisse sans voix ! Décollage, largage des réservoirs, mise sur orbite, lancement de satellite, le tout est superbement réalisé. Le joueur n'est pas livré à lui-même, du fait de la complexité de la simulation, le programme lui indique (à sa demande) la marche à suivre et les commandes à actionner. Les graphismes sont si précis et si bien animés qu'on s'y croirait. Autre fait étonnant, la Terre est en graphismes vectoriel or, la sphère est tellement gigantesque qu'on ne voit qu'un fragment et sa courbure ! Les photos d'écrans, aussi superbes soient-elles, ne rendent malheureusement pas les effets spectaculaires du jeu quand il est animé. Mais vous pouvez me croire, c'est ébouriffant ! *Space Shuttle Simulation* sortira en décembre 1990 ou janvier 1991 sur *PC*. Des versions *ST* et *Amiga* sont prévues.

Dany Boolauck



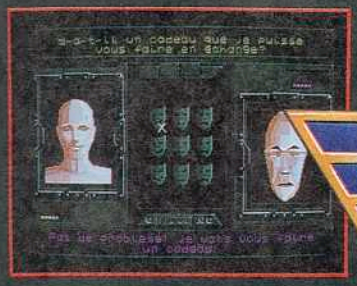
La forme parfaitement cylindrique du pot d'échappement.



Une véritable sphère en 3D.

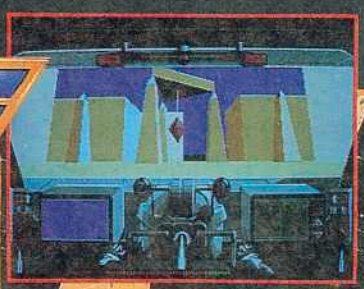
GALACTIC

Empire









DANS UNE PLANETE LOINTAINE VIVENT, COMBATTENT ET MEURENT HOMMES ET ANIMAUX

Officier Traitant SERSEC à Enquèteur impérial : Mission ultraconfidentielle... Ether en pleine guerre civile... Recueillir à tout prix informations utiles... Explorer planète... toutes cités, montagnes, déserts, océans... Anomalies dans comportement faune... Attention ! relations délicates avec factions ennemies mais aussi alliées! ... Objectif : désamorcer la crise...

Un monde évolutif en 3D forme pleine avec un nouveau procédé d'intelligence artificielle où :

- ★ les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment détestent, aident ou combattent... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;
- ★ les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Il sont agressifs ou pacifiques entre eux et face aux humains. Certains peuvent être apprivoisés et utilisés par l'homme ;
- ★ le mode de dialogue est inédit et les visages des personnages sont animés en 3D ;

Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS
5, Rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Disponible en Novembre 1990
sur Amiga, Atari et compatibles PC



Le dernier ninja frappe encore

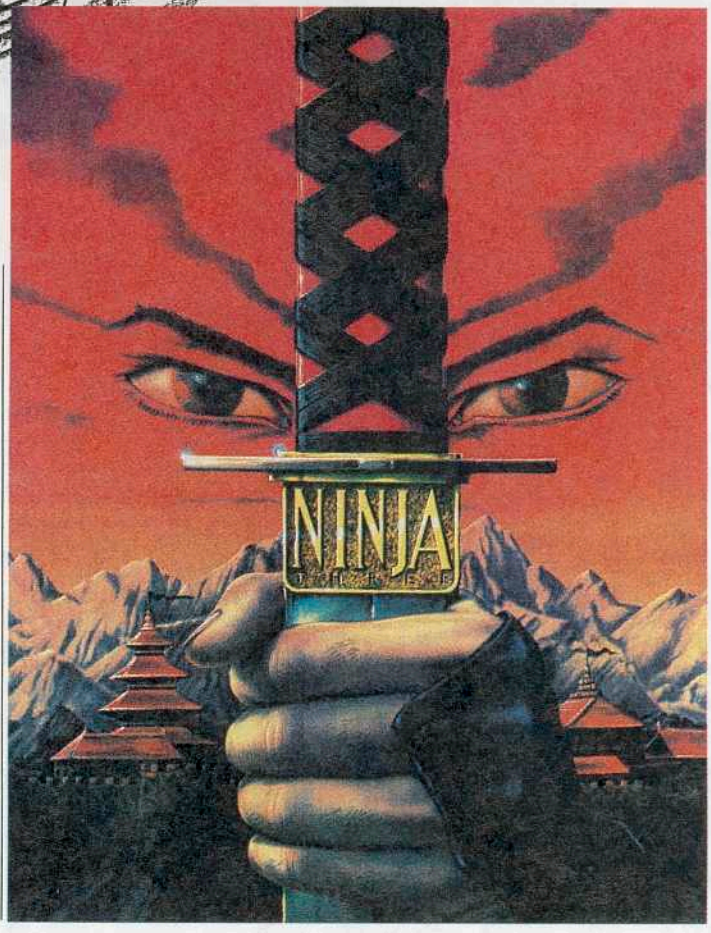
Tel le phénix qui renaît de ces cendres, un ninja qui se respecte ne meurt jamais. Chaque nouvelle apparition le voit surgir encore plus beau et plus vaillant qu'auparavant. Ils sont deux, ce mois-ci, à revoir le jour. Le retour de *Last Ninja III* redonne, à l'occasion, une nouvelle jeunesse au C 64. *Ninja Remix*, de son côté, jaillit du long sommeil où l'avait plongé les hésitations de son éditeur. Deux logiciels attendus des fans. Mais la patience n'est-elle pas une vertu ninja ?

Last Ninja III



Les graphismes d'une extrême finesse...

... tirent le meilleur parti des capacités du C 64.



Last Ninja et *Last Ninja II* (Tilt d'or 89) figurent parmi les plus grands succès de ces dernières années et cela est mérité. System 3 s'est taillé une solide réputation de qualité avec les versions *C 64* de ces programmes, qui démontrent brillamment que l'on peut obtenir un résultat étonnant, pour peu que l'on se donne la peine d'utiliser au maximum les capacités de cette machine.

Le cas est le même pour les versions *Spectrum* et *CPC*. Ce succès est autant dû à l'extraordinaire réalisation de ces softs qu'à l'intérêt de jeu qu'ils présentent. C'est ce qui se fait de mieux sur micro, dans le domaine de l'aventure/action. Aussi, la sortie du troisième volet de cette saga est un véritable événement.

System 3 a veillé à ce que *Last Ninja III* soit encore plus soigné que ses prédécesseurs. Ce nouveau programme est d'abord développé sur C 64 et les conversions *ST* et *Amiga* seront réalisées par la suite. C'est Stan Schembri qui assure la programmation sur *Commodore 64*, tandis que Robin Levy et Arthur Van Jole sont responsables des graphismes. Contrairement aux épisodes précédents, des thèmes musicaux soutiennent l'action au cours de chaque niveau. Cette bande sonore est l'œuvre de Reyn Ouwehead.

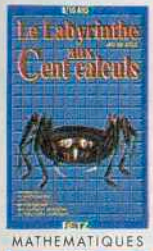
L'équipe de développement de System 3 s'est totalement investie dans ce projet durant de longs mois, car il n'était pas du tout évident de faire encore mieux que *Last Ninja II*.

Le graphisme a été tout particulièrement soigné, de manière à ce qu'il soit encore supérieur à celui du programme précédent, tant par sa finesse, que pour les couleurs. Et si ce programme

Une seule issue le sans-faute



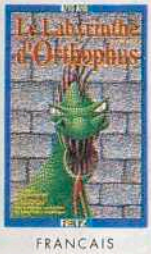
NOUVEAUTÉS
Son! Animation! Sauvegarde du jeu!



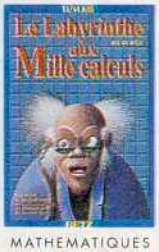
MATHEMATIQUES



FRANCAIS



FRANCAIS



MATHEMATIQUES

Dans chaque Labyrinthe il te faut triompher des monstres, déjouer les pièges et vaincre les sortilèges: ***une seule issue, le sans-faute !***

• Collection Labyrinthe •

8 logiciels pour améliorer ses connaissances



ANGLAIS



FRANCAIS



HISTOIRE



ANGLAIS

Vous trouverez la Collection Labyrinthe chez votre revendeur habituel.

RETZ

Logiciels disponibles sur Amiga, Atari, Amstrad PC compatibles.

ART : KAS 42.85.14.74



La nouvelle aventure du dernier ninja se déroule au Tibet.

tient ses promesses, il tirera le maximum du *Commodore 64*. Bien sûr, l'action est toujours représentée en 3D isométrique, technique qui a fait le succès de la série.

Toutefois, les décors de *Last Ninja III* présentent nettement plus d'éléments animés. D'autre part, un soin particulier a été apporté à l'animation des mouvements du ninja et de ses adversaires, afin d'améliorer encore le réalisme de l'action.

Kunitoki, l'éternel adversaire du Ninja, l'a transporté dans un temple bouddhiste, en plein cœur du Tibet. Le jeu se déroule



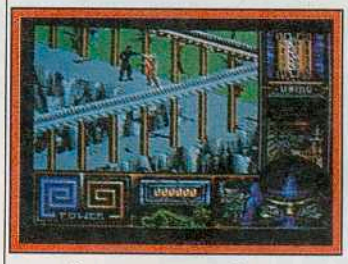
Représentation en 3D isométrique.

sur cinq niveaux, chacun étant constitué de douze écrans. Les quatre premiers niveaux correspondent aux différentes parties du temple et chacun d'entre eux représente un élément différent : le feu, l'eau, le vent et le vide.

Chaque niveau comporte de nombreux objets, qu'il vous faudra découvrir pour pouvoir progresser, ainsi que d'astucieuses énigmes que vous ne résoudrez pas aisément.

A l'instar des précédents épisodes de la série, ce programme allie réflexion et action. Les combats sont toujours aussi nombreux mais, cette fois, les adversaires propres à chaque niveau sont encore plus variés.

De plus, vous affrontez un redoutable shogun à la fin de chaque niveau, ce qui augmente encore l'aspect arcade de ce pro-



De nouveaux combats...

gramme. Chaque shogun est l'incarnation de l'élément auquel est dédié le temple dans lequel il se trouve, aussi est-il indispensable d'utiliser l'élément qui lui est opposé pour le vaincre.

En fait, les concepteurs de *Last Ninja III* ont choisi de lui donner une orientation plus console que les programmes précédents. Par exemple, vous ne risquez plus de rester bloqué dans un tableau, ce qui donne un rythme plus soutenu à l'action.

A cet égard, on notera qu'une fenêtre donne une image des objets que vous devez ramasser, lorsque vous passez à proximité. Cette fenêtre se referme aussi rapidement qu'elle s'est ouverte, vous permettant de localiser cet objet rapidement.

Cela ôte un peu de l'intérêt de jeu mais vous évite l'exploration fastidieuse de chaque pouce de terrain pour être sûr de n'avoir pas oublié un élément indispensable.

Autre innovation : un dragon disposé en bas de l'écran vous donne des indications sur votre maîtrise des arts martiaux en passant du rouge au vert. Chaque ennemi que vous affrontez dispose d'une arme particulière et, si vous le combattez en utilisant la même arme que lui, votre niveau augmente et vous obtenez beaucoup plus de points. Cela devrait augmenter la longévité de ce programme, car on sera tenté, une fois le jeu terminé, de tout reprendre depuis le début afin d'améliorer son score.

Des conversions sur *Atari ST* et *Amiga* qui devraient être publiées très peu de temps après la sortie du jeu sur *Commodore 64*. Ces trois versions seraient disponibles pour Noël et il faut espérer que System 3 parviendra à respecter les délais pour les versions 16 bits.

Ninja Remix



Une version remaniée du premier épisode de la saga.

Décidément, le dernier Ninja sera bientôt très présent sur *Atari ST* et *Amiga*, car *Ninja Remix* devrait également être publié en décembre. Il s'agit d'une version remaniée de *Last Ninja*, le premier épisode de la série. Les conversions 16 bits de ce grand classique sont annoncées depuis plus de deux ans avant que System 3 annonce l'abandon de ce projet.

Mais, à la suite d'une nouvelle volteface de cet éditeur, le projet a été relancé et il est désormais en voie d'achèvement. Cette fois-ci il n'est plus question d'une simple conversion. Le programme originel a été revu et devrait être amélioré sur de nombreux points.

Vous débarquez sur l'île de Lin Fen, afin de prendre votre revanche sur le shogun Kunitoki, qui est responsable du massacre de tous les membres de la secte des ninjas. Vous traversez six régions différentes en affrontant les



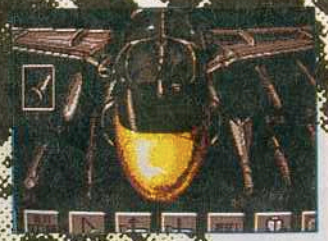
Des décors magnifiques.

soldats du shogun, qui vous attendent à chaque croisement. Il vous faut escalader des falaises abruptes et découvrir des passages secrets avant de combattre votre ennemi.

L'attente a été très longue, mais pas un fan d'aventure/action ne voudrait rater un tel classique. Ce remix semble très soigné, ce qui n'était pas le cas de la version *Amiga* de *Last Ninja II*, qui n'exploitait pas les capacités d'un 16 bits. Mais *Ninja Remix* s'annonce comme un programme plus ambitieux.

Alain Huyghues-Lacour

FLIGHT OF THE INTRUDER™







PRODUIT COMPATIBLE
AVEC LA CARTE SONORE
POUR PC

MIRROR Soft

Spectrum HoloByte™

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.

Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.

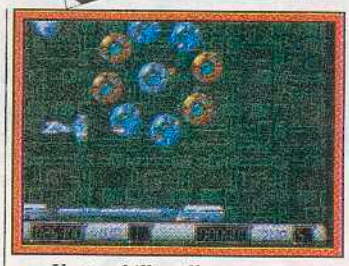
DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

BIENTÔT
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST

DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

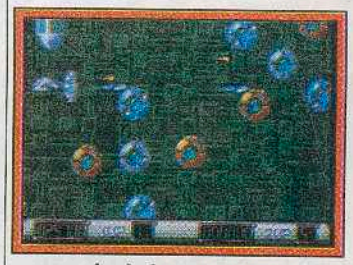
Z-OUT

Pas facile de se renouveler dans le shoot-em-up ! L'éditeur allemand Rainbow Arts, spécialiste du genre, réussit pourtant encore à nous étonner avec ce *Z-OUT*, qui, au premier abord, semble marier harmonieusement stratégie et dextérité.

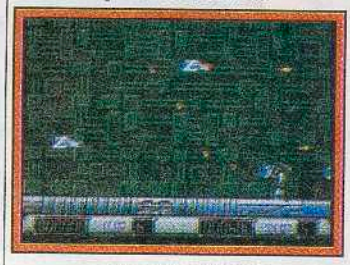


Un tourbillon d'attaquants.

Décidément Rainbow Arts nous étonnera toujours et agréablement par-dessus le marché. Après *Denaris*, *Turrican* et *X-OUT*, voici *Z-OUT*, le nouveau shoot'em up de la désormais célèbre société allemande. Le titre pourrait laisser croire qu'il s'agit d'une simple suite du précédent titre. Il n'en est rien, *Z-OUT* bénéficie d'une réalisation différente. Evidemment, on y retrouve des éléments qui nous rappellent d'autres shoot'em up. Dans le cas de *Z-OUT* , on ne peut s'empêcher de penser à l'excellent *Denaris*.



Après les assauts...



... un peu de repos.

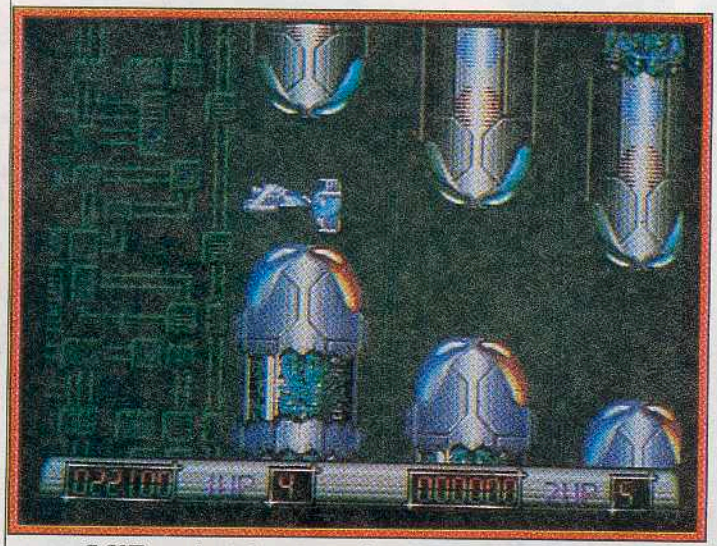
Au fait, qu'est-ce qui différencie un shoot'em up d'une autre shoot'em up ? A vrai dire, peu de choses et c'est ce qui représente, pour les créateurs, un épineux problème car il s'agit bien de faire du neuf avec du vieux.

Les programmeurs de Rainbow Arts semblent avoir trouvé la réponse car chaque fois qu'ils nous sortent un « tuez-les-tous », ils se débrouillent toujours pour le rendre plus attrayant que le précédent. Pour reprendre la formule consacrée, *Z-OUT* est un shoot'em up doté d'un défilement horizontal du décor allant de la droite vers la gauche (scrolling pour les initiés). Le jeu se pratique en solo ou à deux joueurs simultanément. Dans le dernier cas, deux vaisseaux apparaissent, un rouge et un bleu. La préversion que nous possédons ne comporte que trois niveaux sur les six ou huit (c'est encore à définir) prévus dans la version finale. Un bon shoot'em up doit forcer le joueur à avoir une approche stratégique et, en même temps, solliciter sa dextérité. Il faut donc des monstres bien placés sur le parcours et une vitesse d'animation suffisamment rapide afin d'imprimer un rythme soutenu à l'ensemble du jeu. Un shoot'em up devient injouable lorsqu'il y a un trop grand déséquilibre entre ces deux éléments. Pour *Z-OUT*, nous ne risquerons pas à donner un jugement définitif sur cette préversion qui risque de subir d'importantes modifications avant sa commercialisation. Néanmoins, les spécialistes de *Tilt* craquent déjà rien qu'en jouant avec cette préversion : c'est un signe ! Dès les premières secondes de jeu, les ennemis attaquent par vagues régulières. Comme à l'accoutumée, ils virevoltent et fusent de toute parts, occupant tout l'espace et obligeant votre vaisseau à faire des zigzags désespérés pour s'en sortir. En fait, le joueur doit surmonter quatre problèmes à la fois ! Il faut avant tout éviter les aliens et leurs projectiles.

Les canons immobiles placés tout au long du parcours viennent appuyer, de leurs tirs, les attaques des aliens. Pour finir, le décor lui-même est souvent un piège car certains de ses éléments sont mobiles ! On retrouve l'apparition des bonus, des vies supplémentaires etc.

Servi par de somptueux graphismes sur *Amiga*, *Z-OUT* devrait faire un tabac à sa sortie (fin 1990/début 1991.) Des versions *ST*, *CPC* et *C 64* sont prévues.

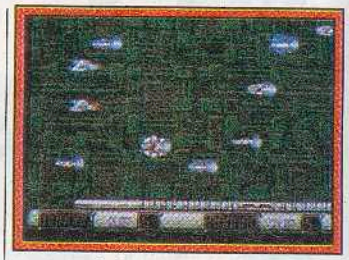
Dany Boolauck



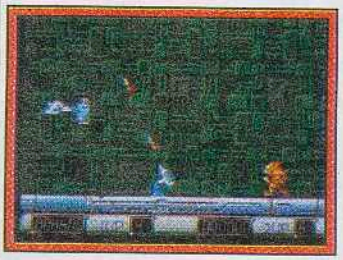
Z-OUT, un shoot-them-up qui fait dignement suite à X-OUT.



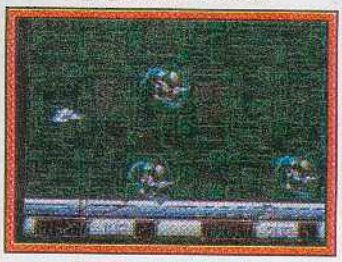
Les graphismes sont travaillés avec soin. Somptueux résultat !



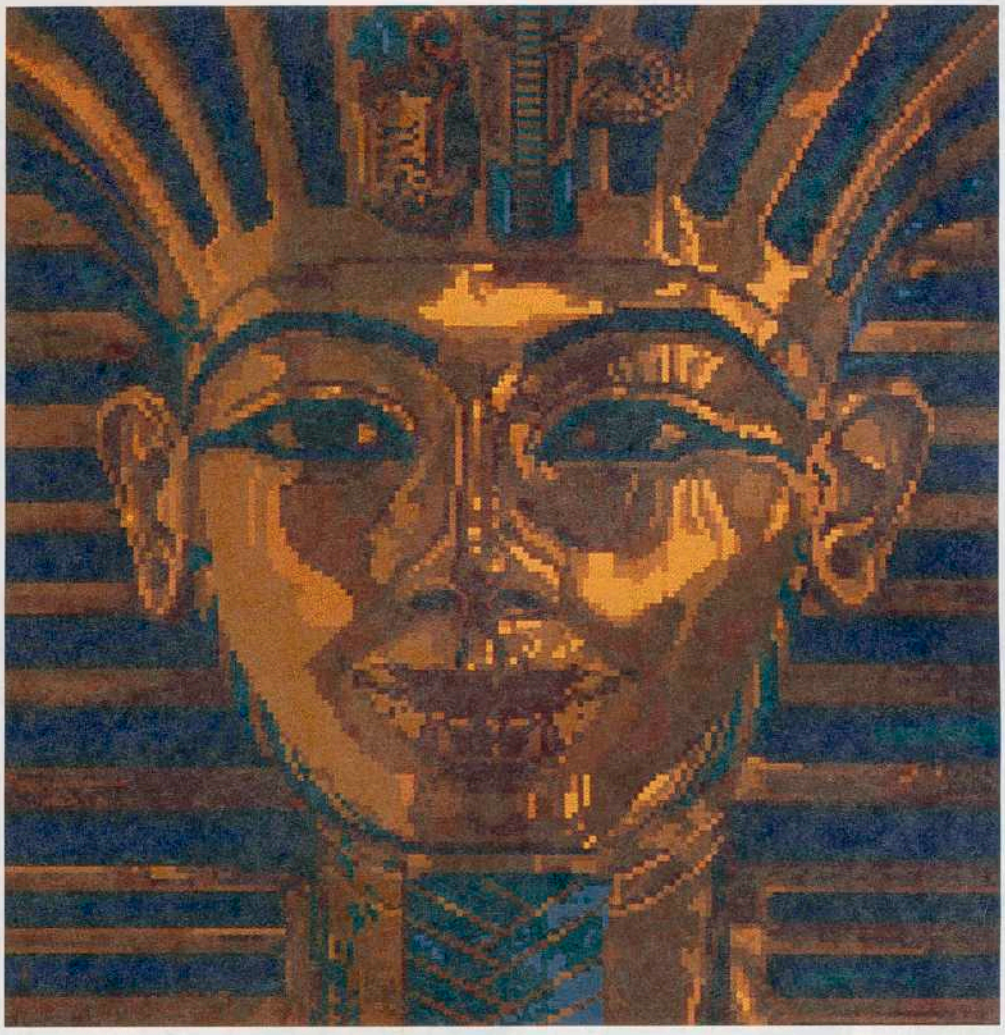
A fond le joystick !



Danger dans le décor.



Des aliens terrifiants...



Il vient d'apprendre que DeluxePaint est disponible sur ST.

Les rumeurs étaient fondées, DeluxePaint est enfin disponible sur ST. Toutankhamon a bien raison d'être heureux.

Avec DeluxePaint vous pouvez créer vos propres polices, travailler sur des animations et imprimer jusqu'au format poster. Le ST permet également d'obtenir un effet aérograph multicolore et des animations, le tout sur 512K.

Le prix aussi vous réjouira. Jusqu'au 1er décembre 1990, DeluxePaint bénéficiera d'un prix de lancement spécial.

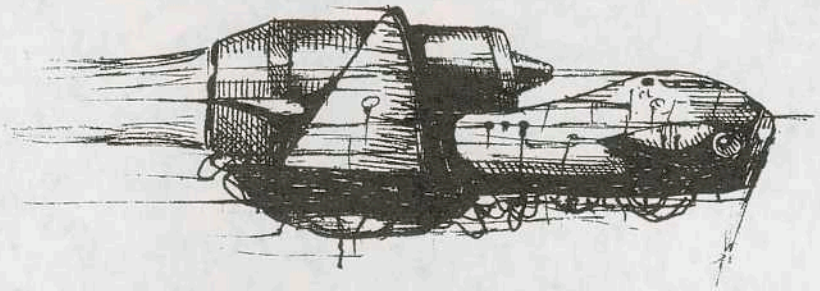
Ainsi, après une longue attente, tous les dessinateurs sur ST pourront créer leur chef-d'oeuvre.



Software et manuel en français disponibles dès maintenant.

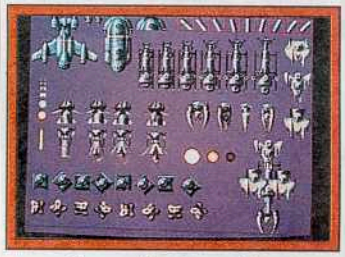
Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753 49442. Fax: 19-44-753 46672

De Silkworm à SW IV



Shoot'em-up convivial, *Silkworm* est à l'origine d'amitiés scellées autour du maniement à deux de la jeep et de l'hélico. *SW IV* reprend le même principe de jeu. D'une rapidité stupéfiante, bourré de clins d'œil aux grands jeux du passé. Voilà un soft promis à une grande destinée.

Tous les fans de castagne gardent un souvenir ému de *Silkworm*, qui n'avait pas volé son Tilt d'or 89 du meilleur shoot-em-up. *SW IV* est le digne successeur de ce programme et il semble certain qu'il aurait été un redoutable concurrent dans la course aux Tilt d'or 90... s'il avait été terminé à temps. Tous ceux qui connaissent la démo de ce programme ne nous contrediront pas et la version beaucoup plus avancée que nous venons de découvrir est encore plus impressionnante. Dany contrôlait la jeep et moi l'hélicoptère, et je peux vous assurer que nous avons passé un bon moment. Il a fallu nous reprendre la disquette, sinon nous serions encore en train d'y jouer.



Une partie des sprites.



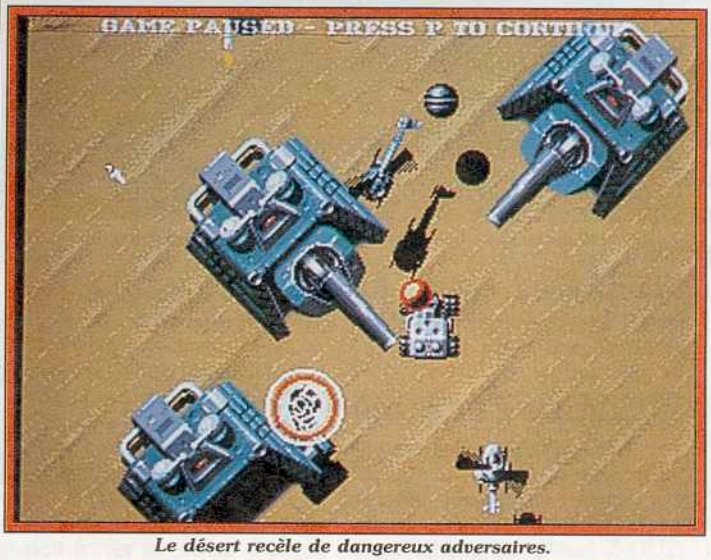
Superbes empreintes de chenilles !

A ce stade de développement, on est vraiment impressionné par la qualité de la réalisation de ce programme. Graphismes d'une grande finesse, superbes couleurs, animation fluide et une fenêtre graphique qui occupe la presque totalité de l'écran : voilà qui promet ! Il manque les bruitages et il n'est pas encore possible de juger la jouabilité, mais si elle vaut celle de *Silkworm*, *SW IV* fera date.

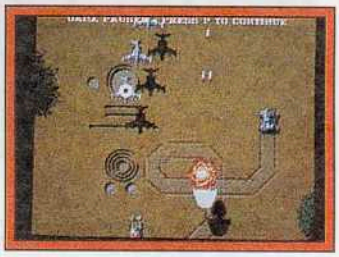
Ce logiciel reprend la plupart des éléments de son grand frère mais, cette fois, il s'agit d'un jeu à scrooling vertical, ce qui change beaucoup de choses. Ce programme se joue à deux, l'un contrôlant l'hélicoptère, l'autre dirigeant la jeep. Depuis *Silkworm*, nous n'avons pas vu beaucoup de shoot-them-up pour deux joueurs et pas un seul d'entre eux utilisant deux appareils différents. Cela est pourtant très intéressant, dans la mesure où il faut s'épauler tout en adoptant une tactique particulière. Le choix de la jeep est moins ingrat que dans le premier épisode, d'autant plus qu'on l'échange contre un bateau lors de la traversée des mers. Ce véhicule vous réserve bien des surprises, car il est capable de tirer dans



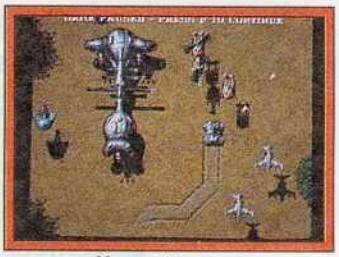
Sur la banquise, admirez l'ombre de l'hélicoptère.



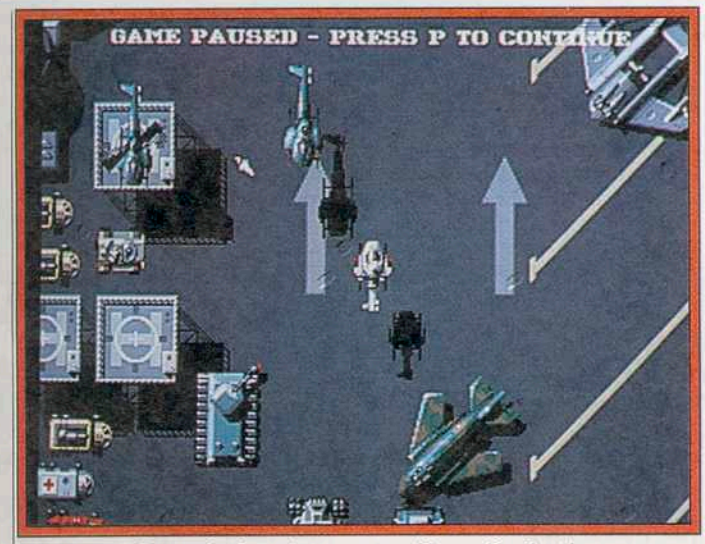
Le désert recèle de dangereux adversaires.



Un jeu d'équipe.



Ne serait-ce pas le goosecopter ?



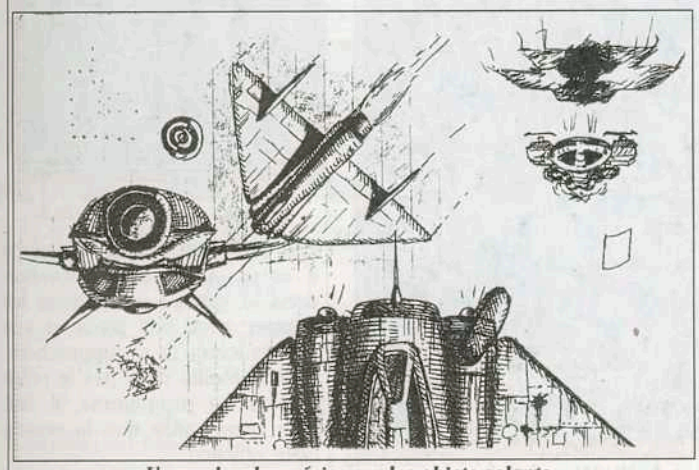
Descendez les avions avant qu'ils ne décollent !



Ombre et lumière : des graphismes évocateurs.

toutes les directions et même de rouler sous les arbres ou de se faufiler sous certaines installations ennemies. Et puis, on est séduit par le réalisme des moindres détails, comme le sillage du bateau, ou encore les traces laissées par la jeep, traversant un champ de blé.

Le jeu se déroule sur de nombreux niveaux qui présentent des décors très différents. A la fin de certains de ces secteurs, vous vous retrouvez face à une énorme base ennemie qu'il faut obligatoirement détruire avant de pouvoir continuer la route. Mais la grande innovation de ce programme est le jeu en continu, sans la moindre période de chargement entre deux secteurs. Cela est possible grâce la technique créée par les programmeurs de Sales Curve et inaugurée dans leur conversion de *Ninja Warriors* : les secteurs suivants se chargent tout seuls pendant que vous jouez. Ainsi, vous pouvez terminer ce programme en un peu plus d'une heure, sans aucune interruption. Une expérience aussi excitante qu'épuisante.



Une recherche précise sur les objets volants.



Clin d'œil à Xevious.



Une mer très encombrée !

SW IV comporte de nombreux clins d'œil à *Silkworm* et l'on retrouve les bulles protectrices, les énormes hélicoptères qui lâchent des appareils plus petits et le fameux Goosecopter fait également une apparition. Au cours du jeu, on a la surprise de découvrir une séquence qui rappelle fort un autre grand shoot-them-up. En effet, les programmeurs de Sales Curve ont rendu un hommage à l'un de leurs jeux d'arcade préférés : le légendaire *Xevious* dont on retrouve les vaisseaux et les plaques métalliques qui tournoient dans les airs, durant une courte séquence. Les versions *Amiga, ST* et *PC* de *SW IV* devraient être publiées au mois de janvier et nous les attendons avec impatience.

Alain Huyghues-Lacour



TOP 15 DE NOEL

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	ROBOCOP 2 Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
2	TOTAL RECALL Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
3	LINE OF FIRE US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
4	GOLDEN AXE Virgin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
5	LOTUS TURBO ESPRIT Gremlin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
6	SCI (Chase HQ 2) Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
7	E-SWAT US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
8	PUZZNIC Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
9	NAVY SEALS Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
10	STRIDER 2 US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
11	POWERMONGER E.A. (ST, Amiga)	NEW
12	TURTLES NINJA Mirrorsoft (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
13	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (ST, Amst.) Beast 2 (Ami.)	HIT
14	TEAM SUZUKI Gremlin (ST, Amiga)	NEW
15	PANG Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW

TOP 5 DES COMPILATIONS

1	LES GUERRIERS NINJA Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	LES STARS DE HOLLYWOOD Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
3	SEGA ARCADE TURBO US Gold (Amstrad, ST, Amiga)
4	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
5	LES CHEVALIERS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)

Vente par correspondance
92.94.36.00
Depuis PARIS 16.92.94.36.00
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

NOUVEAU
MICROMANIA LA DEFENSE
RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA LES HALLES
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13



Le héros de Walt Disney dans un jeu de plates-formes (Sega).

Mickey Mouse

Mickey évoque en chacun de nous des souvenirs d'enfance émus. *Castle of Illusion* profitera sûrement de cette émotion. Le jeu, aux dessins parfaitement réalisés, à l'animation achevée, mérite pleinement qu'on se laisse attendrir.



Mickey dans la caverne (Sega).

Le plus célèbre héros de dessins animés fera très prochainement son apparition sur la *Megadrive*, dans un programme nommé *Castle of Illusion*. La sorcière Mizrabel a enlevé Minnie et Mickey ne reculera devant rien pour la libérer. Il explore tout d'abord de profondes cavernes en affrontant des adversaires aussi mignons que dangereux. Ensuite, il traverse des montagnes peuplées de créatures encore plus agressives, qui font tout pour l'arrêter. Sa survie dépendra de ses réflexes. Tout au long de cette aventure, il ramassera des bonus de toutes sortes : du dessin animé américain à la sauce japonaise !

Les différents niveaux sont très variés, tant en ce qui concerne les décors que l'action proprement dite. Ce programme est assez riche, mais c'est avant tout un jeu de plates-formes. Cet aspect est particulièrement mis en valeur dans le troisième niveau lors de la traversée de la forêt. Mickey saute de feuille en feuille en essayant d'éviter les araignées qui descendent de leurs toiles.



Il faut sauter de feuille en feuille (Megadrive).

Ce superbe programme présente des graphismes qui ne feraient pas rougir les dessinateurs des studios Disney et c'est indiscutablement l'adaptation de dessins animés la plus réussie à ce jour. Les programmeurs de Sega n'ont vraiment pas ménagé leurs efforts et l'animation de *Mickey* est particulièrement soignée. En jouant, on a tellement l'impression d'être au cinéma que l'on en oublierait de manier le joystick. Cette réalisation est aussi impressionnante que celle de *Moonwalker*, ce qui n'est pas une mince référence. Mais l'action est encore plus intéressante et même Michael Jackson doit s'incliner devant la célèbre souris de Walt Disney.

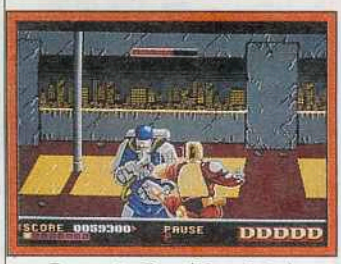


Graphismes très fidèles (Megadrive).

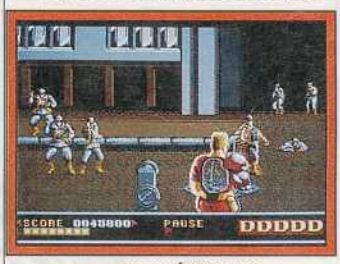
Les possesseurs de la *Sega Master System* n'ont pas été oubliés. Cette fois encore, la réalisation est impressionnante et, compte tenu des capacités respectives de ces deux machines, cette version n'a rien à envier à celle de la *Megadrive*. Bien que le jeu soit basé sur le même scénario et que le principe du jeu soit très proche, cette version présente des niveaux différents de ceux de la *Megadrive*. L'action est tout aussi présente et le programme bénéficie d'une réalisation irréprochable, une des meilleures sur cette console.

Les versions sur lesquelles nous avons joué ne sont pas définitives, mais il ne fait aucun doute que *Mickey Mouse* ne passera pas inaperçu sur Sega, que ce soit sur *Megadrive* ou sur *Master System*. Virgin prévoit de publier ces deux cartouches en début d'année, en même temps qu'au Japon.

Dans un autre registre, *Dynamite Duke* devrait arriver très prochainement sur Sega. Il s'agit de la conversion d'un jeu d'arcade dans la lignée d'*Operation Wolf*. Le principe est donc extrêmement simple : il faut tirer sur tout ce qui bouge sans se poser de questions. Le carnage commence dans les rues d'une ville, alors que des soldats surgissent à chaque coin de rue pour vous abattre. Vous disposez d'un fusil pour vous défendre mais, de temps à autre, vous pouvez vous servir d'une mitraillette pendant quelques instants, ce qui vous permet de faire encore plus de ravages dans les rangs ennemis. A la fin de chaque niveau, vous affrontez un adversaire redoutable, qui n'hésite pas à s'approcher pour vous attaquer au corps à corps. C'est une innovation dans le genre : vous devez les frapper avec vos pieds et vos poings lorsqu'ils se rapprochent. Si l'originalité n'est pas le point fort de ce programme, il faut bien reconnaître que la recette reste efficace.



Dynamite Dux (Megadrive)...



... un vrai carnage dans les rues de la ville.

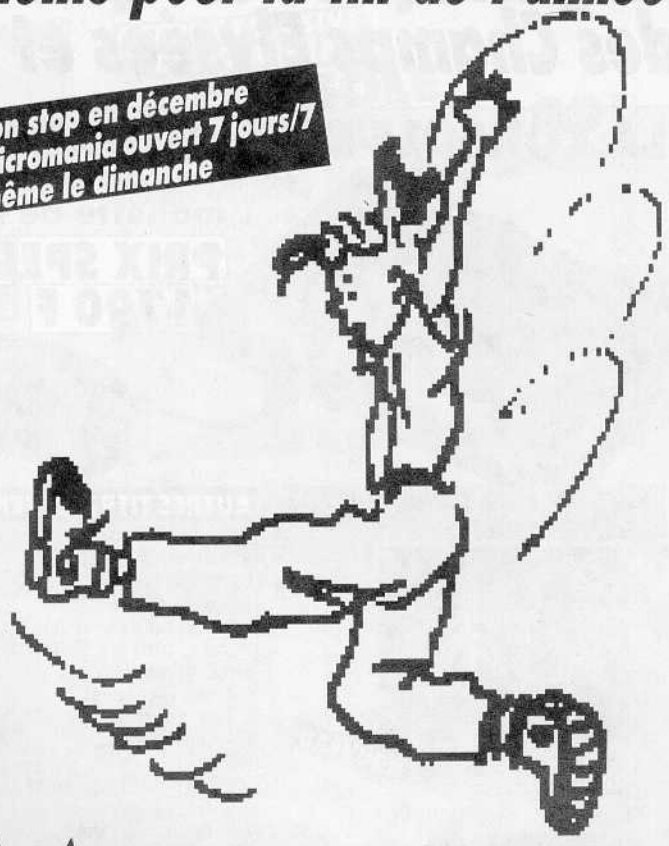
Alain Huyghues-Lacour

Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix déments pour la fin de l'année

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

POWERMONGER *ST et Amiga* ~~299F~~ **199F**	**NINJA TURTLES** *Amstrad Disc* ~~159F~~ **119F**
WHEELS OF FIRE + Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift *Amstrad Disc* ~~249F~~ **199F** *ST et Amiga* ~~299F~~ **199F**	**EDITION N° 1** + Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing *Amstrad Disc* ~~249F~~ **179F** *ST et Amiga* ~~249F~~ **179F**

Non stop en décembre
Micromania ouvert 7 jours/7
même le dimanche



Ne manquez pas l'événement le 1er décembre.
MICROMANIA ouvre un nouveau magasin !

MICROMANIA LA DEFENSE — NOUVEAU

Centre Commercial des 4 Temps-Niveau 2
Rotonde des Miroirs - RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

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

Ouvert tous les Dimanches de Décembre de 13h à 20 h

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

Ouvert tous les Dimanches de Décembre de 13h à 20 h

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

PRINTEMPS VELIZY 2
CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

Niveau 1 . Rayon Musique-Micro . Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes . 4e étage . 75020 PARIS
Métro RER Nation . Tél. 43.71.12.41

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL !



La montre jeu vidéo à cristaux liquides

149 F ou GRATUITE

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad, Amiga ST, PC. Jeux disponibles : (Course Auto, Tennis, Foot)

3615 MICROMANIA
UN GAMEBOY
A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 . Livraison garantie par Colissimo

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(attention ! Consoles : 50 F)**	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **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 . GX 4000

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense



LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1790 F



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur



ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F **NOUVEAU**
CONTROL PAD MEGADRIVE 119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F

TOP 10 MEGADRIVE

Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
World Cup Soccer 90 (Sim. Foot)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F

AUTRES TITRES A VENIR :

After burner 2 (Arcade)	389F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Baseball (Sim.)	369F
Basketball (Sim.)	369F
Battle Squadron (Arcade)	389F
Budokan (Arts Martiaux)	349F
Burning Force (Arcade)	389F
Columns (Réflexion)	389F
E Swat (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	349F
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	389F
Hell Fire (Arcade)	389F
J Buster Boxing (Sim.)	389F
Klax (Réflexion)	389F
Moonwalker (Arcade)	369F
Populous (Strategie)	349F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Shadow Blasters	389F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Stormlord (Plateforme)	389F
Strider (Arcade)	389F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	389F
Sworld of Sodan (Arcade)	349F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	349F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Non stop en décembre
Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

LA CONSOLE GX 4000 990

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubb (Course Auto



TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt (Arcade)	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

AUTRES TITRES A VENIR :

Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul. Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

LA LYNX, LA 1re CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR



LA CONSOLE LYNX 1490 F + 4 JEUX
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

TOP LYNX

Blue Lightening (Arcade)	275F
Chip Challenge (Arcade)	275F
Electrocop (Arcade)	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet (Arcade)	275F
Slime World (Arcade)	275F
Klax (Réflexion)	275F

AUTRES TITRES A VENIR :

Road Blasters	275F
Zarlord Mercenary	275F
Rampage (Larry the lab..)	275F
Shangai	275F
Xenophobe	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
etc	

La GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable!!



LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy.

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F

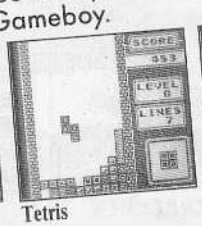
OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F

Double Dragon, Tétris, Super Marioland

+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboy.


Double Dragon


Tetris


Super Marioland

NOUVEAUTES A VENIR	
Beetle juice (Arcade)	245F
Bubble Ghost (Plateforme)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf (Sim.)	245F
Days of Thunder (Course Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcade)	245F
Hunt for Red October (s/marin)	245F
Jordan VS Bird (Basketball)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Klaxx (Réflexion)	245F
Kung Fu Boy (Arts Martiaux)	245F
Korodice (Réflexion)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Monster Truck (T.Terrain 4X4)	245F
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Robocop (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Shogun Force	245F
Side Pocket (Billiard)	245F
Soccer Mania (football)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
The Gremlins (Arcade)	245F

PROMOTION SPECIAL NOEL 145 F	
Asmik World (Plateforme)	145F
Cosmo Tank (Arcade)	145F
Dead Heat Scrambble (Course)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Solar Striker (Shoot'em up)	145F
Zoids (Arcade)	145F

TOP 15 GAMEBOY	
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash(Arcade)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Fortress of Fear (Action)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
Nemesis (Shoot'em up)	195F

Alley Way (Casse Brique)	175F	Golf (Simul.golf)	195F
After Burst (Action)	245F	Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Amida	245F	Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F	Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Baseball (Sim. Baseball)	195F	Master Karateka (Act./Combat)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F	Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F	Motocross Maniacs (Motocross)	195F
Beach Volley (Sim.volley)	245F	Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Blodia (Réflexion)	195F	Othello(Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F	Palamedes (Réflexion)	245F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F	Penguin Land (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F	Pipe Dream (Réflexion)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F	Pitman (Plateforme)	195F
Dextérity (Réflexion)	195F	Popeye (Labyrinthe)	195F
Duck Tales (Plateforme)	245F	Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
F 1 Boy (Course Auto)	245F	Puzzle Road/Daedalian Opus	195F
Final Fantasy (Aventure)	245F	Puzznik (Réflexion)	245F
Flappy (Réflexion)	195F	Billion (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F	Qix (Réflexion)	175F
Godzilla	245F	Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
		Ranma 1/2 (Arcade)	195F
		Revenge Gator (Flipper)	245F
		Road Star (Action)	245F
		Rupan Sansei	245F
		Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
		SD (Wargame)	195F
		SD Rupan 3 (Tableau)	195F
		Snoopy (Arcade)	175F
		Soccerboy (Sim.Football)	195F
		Sokoban/ Boxxle (Réflexion)	195F
		Space Invaders (Shoot'em up)	195F
		Space Warrior (Tableau)	195F
		Tasmania Story (Plateforme)	195F
		Volley Fire (Arcade)	195F
		Wars	245F
		World Bowling (Sim.bowling)	195F

Achetez ces 4 Hits et recevez GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F

OFFRE EXCLUSIVE CARTOUCHES

980 F les 4 jeux et la sacoche

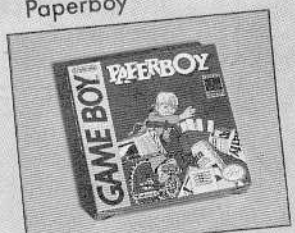
Turtle Ninja



Batman



Paperboy



Spiderman



Possibilité de changer de jeux avec d'autres titres à 245 F, offre limitée aux stocks disponibles

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

MICROMANIA publie le 1er catalogue des jeux sur GAMEBOY Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

La boutique du Gameboy



LIGHT BOY 275 F

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199F

En tissus plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.





BOITIER NEXOFT 199F

En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy 4 jeux, le casque vidéo et le câble de liaison.



GAMELIGHT 145 F

Eclaire l'écran de votre Gameboy

Gameboy est une Marque déposée de Bandaï Nintendo

POUR COMMANDER

92.94.36.00

depuis Paris composer le

16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

PC GOLD HIT 2 299F
+ E Motion+Indiana Jones Action
+Moonwalker+Heavy Metal

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN 299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 10 PC COMPATIBLES

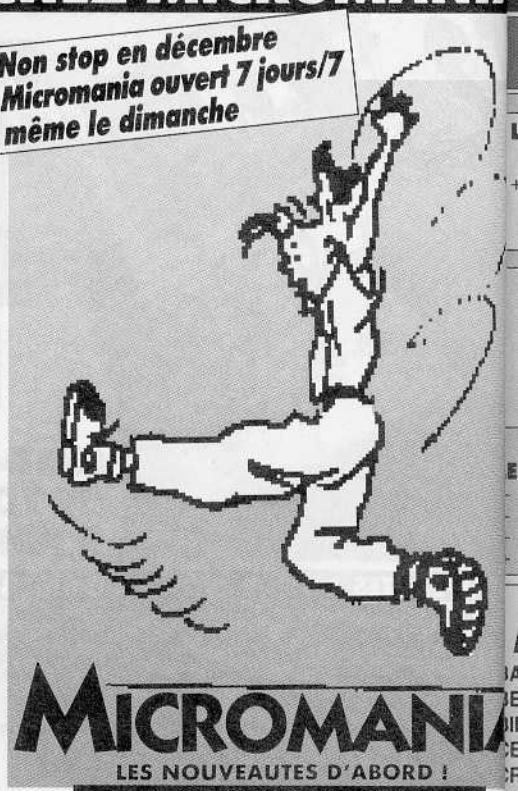
OPERATION STEALTH	299F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent.)	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.....	299F
ITALY 90	249F
INFESTATION	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
MIDWINTER	349F
SILENT SERVICE 2	349F
STORMOVIK	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BARD'S TALE 3	299F
BETRAYAL	349F
COVERT ACTION	399F
CRIME WAVE	299F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
IT CAME FROM DESERT	349F
KING QUEST V	399F
LEGEND OF B BOULDER	299F
LEMMINGS	249F
MEAN STREETS	299F
NARC	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
PANG	299F
SIMEARTH	299F
SLIDERS	249F
SPACE QUEST IV	399F
UMS 2	349F
VAXINE	249F
Z-OUT	249F

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul.	289 F
BATTLE COMMAND	**299F**
BATTLESTORM	**269F**
CAPTIVE	**299F**
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
IMPERIUM	299F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	**299F**
LORDS OF THE RINGS	**349F**
MASTERBLAZER	249F
MIG FULCRUM	**399F**
MONKEY ISLAND	**299F**
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	**249F**
NIGHTBREED ACTION	**299F**
NIGHTBREED JEU ROLE	**299F**
NIGHT SHIFT	299F
OPERATION HARRIER	**249F**
RICK DANGEROUS 2	**249F**
SECRET WEAPONS	349F
STUN RUNNER	**299F**
SUPER OFF ROAD RACER	**249F**
SUPREMACY	299F
SWAP	**249F**
TEEN AGE MUTANT TURTL	299F



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

BATTLE CHESS 2	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUDOKAN	249F
COLOSSUS CHESS X	249F
DE LUXE PAINT 2 FRANC	985F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
INDY 500	249F
INTERPHASE 3D	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
MI TANK PLATOON	399F
MONTY PYTHON	249F
PANZA KICK BOXING	289
RA	249
TV SPORT BASKETBALL	349
ULTIMA VI	299
WONDERLAND	349

AMIGA

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F
+ Shinobi + Double Dragon 2 + Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
+ Batman The Movie + Indiana Jones Action + Roboccop + Ghostbuster 2

LES CHEVALIERS 249F
+ Black Tiger + Dynasty Wars + Strider + Ghouls'n Ghosts

SEGA ARCADE TURBO 199F
+ Turbo Out Run + Crackdown + Super Wonderboy + Thunderblade

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètres haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story + Rainbow Island + Super Wonderboy + Bubble Bobble

LES JUSTICIERS N°2 249F
+ Ghostbusters 7 + Cabal + Opération Thunderbolt

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action + The Strider + Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N°1 ~~249F~~ 179F
+ Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ 199F
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN 299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 20 AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
AWESOME	349F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
SECRET AGENT	249F
SHADOW WARRIORS	249F
GOLDEN AXE	249F
OPERATION STEALTH + COMPACT DISC	299F
GOLD OF THE AZTECS	249F
PLOTTING	249F
NIGHT BREED (ACTION)	249F
F29 RETALIATOR	249F
LOST PATROL	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
CADAVER	249F
NITRO	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
INDY 500	249F
M 1 TANK PLATOON	299F
VOODOO NIGHTMARE	249F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
E - SWAT	249F
EPIC	249F
LEGEND OF BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
NIGHTBREED (ROLE)	249F
NIGHT BREED(AVENT.)	249F
OBITUS	349F
PANG	249F
POWERMONGER	199F
PUZZNIK	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HQ 2)	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

** à paraître*

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F	**LE CRIME NE PAIE PAS**	299
Advanced Destroyer simul.	289F	**MASTER BLAZER**	249
ALCATRAZ	249F	METAL MASTERS	249
ALPHA WAVES MENTAL	259F	MIG FULCRUM	349
AMAZING SPIDERMAN	**269F**	MONKEY ISLANDS	249
AMNIOS	199F	MURDERS IN SPACE	249
AQUAVENTURA	349F	**MUDS**	249
ARMOURGEDDON	**249F**	**MYSTICAL**	249
BAD LANDS	249F	NIGHT SHIFT	249
BARBARIAN 2 (PSYGN)	249F	OPERATION HARRIER	249
BATTLE STORM	**269F**	**SAINT DRAGON**	249
BETRAYAL	**299F**	SIMULCRA	249
CARTHAGE	249F	**SPEEDBALL 2**	249
CHAOS STRIKES BACK	**249F**	**SPINDIZZY 2**	249
COUGAR FORCE	269F	**STUN RUNNER**	249
CUTIPOO	**249F**	SWAP	249
EMPIRE(COCKTEL)	299F	SWIV	249
FLIGHT OF INTRUDER	**299F**	**NINJA TURTLES**	249
GEISHA	**279F**	ULTIMA V	299
HARD DRIVIN' 2	249F	**UMS 2**	299
JUDGE DREDD	**199F**	**WOLF PACK**	299
KILLING CLOUD	249F	**Z-OUT**	249

ENSEMBLE DU CATALOGUE

688 ATTACK SUB	249F	MIDWINTER	289
APPRENTICE	249F	MONTY PYTHON	199
BATTLE OF BRITAIN	299F	PANZA KICK BOXING	289
BUDOKAN	249F	POLICE QUEST 2	349
CAPTIVE	249F	POPULOUS	249
CHUCK YEAGER 2.0	249F	PRINCE OF PERSIA	249
DE LUXE PAINT 3(FR)	749F	RA	249
EXPLORA 3	299F	RICK DANGEROUS 2	249
FINAL BATTLE	249F	SLIDERS	249
FIRE AND FORGET 2	269F	SNOWSTRIKE	249
IMPERIUM	249F	SPELLBOUND	199
INT.SOCCER CHALL.	249F	SUPER OFF ROAD RACER	249
ITALY 90 (LES CHAMP)	199F	SUPREMACY	299
IVANHOE	249F	THE IMMORTAL	249
KICK OFF 2	249F	TURRICAN	249
KILLING GAME SHOW	249F	UN SQUADRON	249
MAGIC FLY	249F	WINGS	299
MAUPITI ISLAND	289F		

1 an de garantie sur tous les logiciels

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

POWERMONGER	*ST et Amiga*	~~299F~~ - 199F
WHEELS OF FIRE	*ST et Amiga*	~~299F~~ - 199F
EDITION N°1	*ST et Amiga*	~~249F~~ - 179F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER NOUVEAU

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

LES GUERRIERS NINJA 275F
NOUVEAU SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

SEGA ARCADE TURBO 199F
TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ 199F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin
+ Powerdrift

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ Super Wonderboy
+ (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

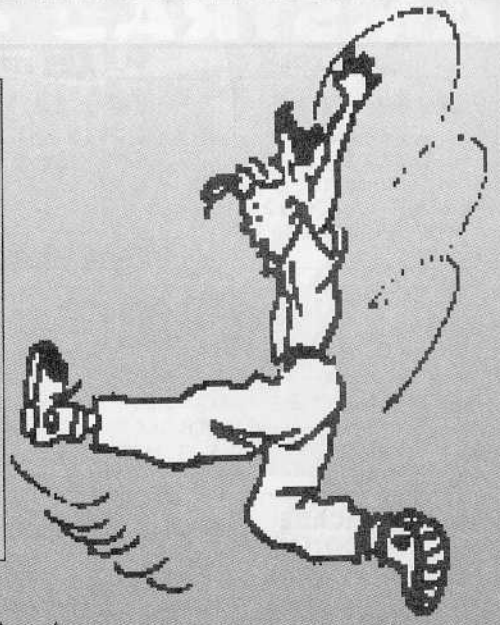
LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

LES JUSTICIERS 249F
+ Dragon Ninja
+ Robocop
+ Rambo 3

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 m haie, lancer de marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse.

EDITION SPECIALE 299F
INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
Texte à l'écran et manuel en français.



NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BETRAYAL	299F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
E SWAT	249F
GOLDEN AXE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
PANG	249F
POWERMONGER	199F
PUZZNIC	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HQ 2)	249F
SLIDERS	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

*à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul.	289F
AMAZING SPIDERMAN	269F
APPRENTICE	249F
ARMOUR-GEDDON	249F
BAD LANDS	249F
BATTLESTORM	269F
CARTHAGE	249F
COUGAR FORCE	269F
CUTIPOO	249F
Disc	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F
GEISHA	279F
HARD DRIVIN'2	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	299F
LOST PATROL	249F
MASTER BLAZER	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
MIG FULCRUM	349F
MONKEY ISLANDS	249F
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTBREED (JEU / ROLE)	249F
NIGHTSHIFT	249F
NINJA TURTLES	249F
OBITUS	349F
OPERATION HARRIER	249F
SAINT DRAGON	249F
SIMULCRA	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

SPEEBALL 2	249F
STUNRUNNER	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SWAP	249F
SWIV	249F
UMS 2	299F
WOLF PACK	299F
Z-OUT	249F

TOP 20 ATARI ST/STE

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
SHADOW OF BEAST	249F
SECRET AGENT	199F
SHADOW WARRIORS	199F
GOLD OF THE AZTECS	249F
NIGHT BREED (AVENT.)	249F
NIGHT BREED ACTION	249F
PLOTTING	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
TURRICAN	249F
VOODOO NIGHT MARE	249F
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC	299F
F29 RETALIATOR	249F
NITRO	249F
CADAVER	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FIRE AND FORGET 2	269F
M 1 TANK PLATOON	299F
THE IMMORTAL	249F
BATTLE MASTER	249F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA
UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

ANARCHY	199F	LEISURE SUIT LARRY 3	399F
BACK TO THE FUTURE 2	249F	MAGICIAN	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F	MAGIC FLY	249F
BSS JANE SEYMOUR	249F	MAUPITI ISLAND	289F
CAPTIVE	249F	MIDNIGHT RESISTANCE	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F	MIDWINTER	279F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	~~599F~~	MONTY PYTHON	199F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299F	PANZA KICK BOXING	289F
EXPLORA 3	299F	RA	249F
FINAL BATTLE	249F	RICK DANGEROUS 2	249F
IMPERIUM	249F	SNOWSTRIKE	199F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F	SPELLBOUND	199F
INT. SOCCER CHALL.	249F	SUPREMACY	299F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F	UN SQUADRON	249F
IVANHOE	199F	VENUS	199F
KICK OFF 2	249F		

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

POWERMONGER	ST et Amiga	~~299F~~ - 199F
WHEELS OF FIRE	ST et Amiga	~~299F~~ - 199F
EDITION N°1	ST et Amiga	~~249F~~ - 179F

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

LA CONSOLE 749 F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ le câble péritel



Console Sega + le pist.	1049F
Pistolet Sega	269F
Control Stick Sega	139F
Rapid Fire Sega	109F
Manette Speed King	145F
Lunettes 3D	309F
Manette Quick Joy	199F
Adaptateur Master System/Megadrine	329F
Control Pad Sega	99F

NOUVEAUTES

Aérial Assault	325F
Battle Squadron	325F
Double Hawk	285F
Gauntlet	325F
Impossible Mission II	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Paperboy	325F
Parlour Games	295F
RC Grand Prix	325F
Ultima IV	325F

TOP 15 SEGA

Golden Axe	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Altered Beast	325F
Wonderboy M.L	295F
Fire and Forget 2	325F
Chase HQ	325F
Batlle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
After Burner	325F
Shinobi	325F
Spell Caster	325F
Tennis Ace	325F
Cloud Master	295F

Alex Kidd in Shinobi World	325F	Golfa Mania	295F
Alien Syndrome	295F	Golvellius	325F
Alex Kid Lost Star	295F	Great Basketball	285F
Alex Kid H.T.V.	255F	Lord on the Sword	325F
Aleste Powerstrike	255F	Out Run 3D	315F
American Baseball	295F	Psycho Fox	325F
American Pro Football	295F	R Type	325F
Assault City	295F	Space Harrier	295F
Basketball Nightmare	295F	Thunderblade	295F
California Games	295F	Wonderboy 3	325F
Captain Silver	295F	World Soccer	285F
Choplifter	285F	Zaxxon 3D	315F
Dynamite Dux	325F	Zillion 2	285F
Fantazy Zone 2	295F		

POUR COMMANDER :
92.94.36.00
depuis Paris composer le
16.92.94.36.00
3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer à MICROMANIA BP 114 . 06560 VALBONNE

Prix valables sauf erreur d'impression

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

*Comp. 6128+

LES GUERRIERS NINJA
149/199 F
+ SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

*Comp. 6128+

LES STARS DE HOLLYWOOD
149/229 F
+ BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

*Comp. 6128+

LES CHEVALIERS
149/199 F
+ STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER
+ LED STORM (GRATUIT)

LA COLLECTION N° 2
175/249 F
*Comp. 6128+

+ DRAGON NINJA
+ OCEAN BEACH VOLLEY
+ WEC LE MANS
+ BUBBLE BOBBLE
+ WONDERBOY
+ ARKANOID 2
+ MATCH DAY 2
+ BASKET MASTER
+ SUPERSPRINT
+ FLYING SHARK
+ RENEGADE

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199F
+ NEW ZEALAND STORY
+ RAINBOW ISLAND
+ SUPER WONDERBOY
*Comp. 6128+ + BUBBLE BOBBLE

SEGA ARCADE TURBO
*Comp. 6128+
149/199 F
+ TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

10 JEUX SPECTACULAIRES
149/199 F
*Comp. 6128+

+ IMPOSSAMOLE
+ E MOTION
+ HOT SHOT
+ SKATE CRAZY
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2
+ STREET FIGHTER
+ SIDE ARMS
+ ROAD RUNNER
+ BUTCHER HILL
+ NIGHT RAIDER

LES JUSTICIERS N°2
*Comp. 6128+
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

*Comp. 6128+

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

*Comp. 6128+

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

LES JUSTICIERS
145/195 F
*Comp. 6128+
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LA COLLECTION
175/245 F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad! Arkanoid, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

EDITION N°1
129/~~249~~ 179 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

Des compilations GEANTES



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Non stop en décembre Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199 F
+ STORMLORD
+ SUPER SCRAMBBLE
+ SKATE CRAZY
+ NIGHT RAIDER
+ ARTURA
+ DARK FUSION
+ GARY LINEKER HOT SHOT
+ ARCADE FOOTBALL
+ TECHNOCOP
+ MOTOR MASSACRE
+ MARAUDER
+ H.A.T.E.

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA TURTLES *Amstrad Disc ~~159F~~ - 119F*
WHEELS OF FIRE *Amstrad Disc ~~249F~~ - 199F*
EDITION N°1 *Amstrad Disc ~~249F~~ - 179F*

*Comp. 6128+

LES MAITRES NINJA
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2

WHEELS OF FIRE
149/~~249~~ 199 F
+ CHASE HQ
+ TURBO OUT RUN
+ HARD DRIVIN'
+ POWERDRIF

ONE, TWO
ND/249F
+ Fire and Forget
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2
+ One

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

Les 100% A d'Or
59/99F
+ Opération Wolf
+ AfterBurner
+ R Type + Titan
+ 1 autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

Les Vainqueurs
59/99F
+ Forgotten World
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blastéroids

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

GENIAL !! MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à la Défense

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

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

** Ces compilations sont compatibles avec le 6128+*



GENIAL !

La montre jeu vidéo à cristaux liquides

149 F ou GRATUIT

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad.

Jeux disponibles :
(Course Auto, Tennis, Foot ...)

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

CELICA GT4 RALLY	109/149F
DICK TRACY	145/195F
E SWAT	109/159F
LINE OF FIRE	109/159F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
NARC	109/159F
PUZZNIK	109/159F
SECRET AGENT	109/159F
STRIDER 2	109/159F
SUPER CARS	109/149F
NINJA TURTLES	109/119F
TOTAL RECALL	109/159F
UN SQUADRON	109/159F

TOP 10 AMSTRAD

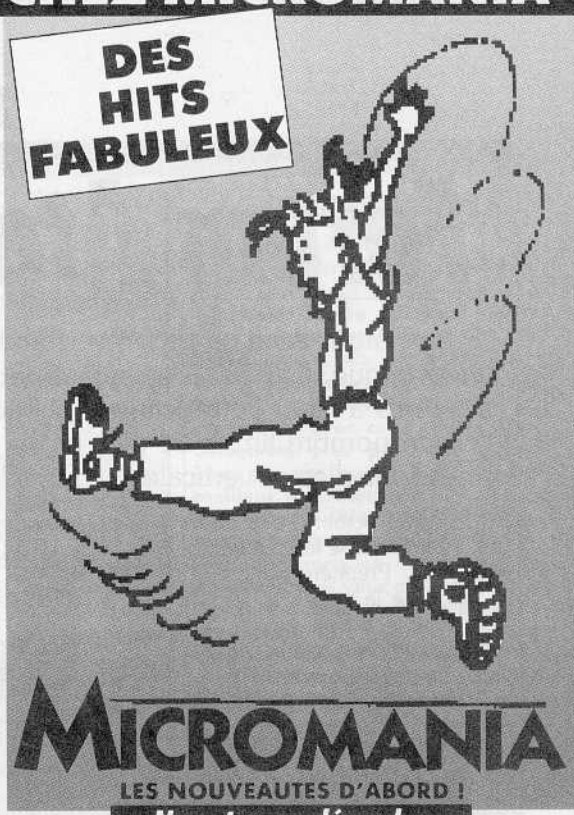
SHADOW OF THE BEAST	129/159F
GOLDEN AXE	109/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
TURRICAN	99/149F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
SNOW STRIKE	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES *

Art de la Guerre	ND/249F
Advanced Destroyer simul. Disc	169/229F
AMAZING SPIDERMAN	149/199F
APPRENTICE	140/180F
ADIDAS CHAMP. SOCCER	99/149F
BAD LANDS	129/179F
DRAGON BREED	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/149F
JUDGE DREDD	99/169F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MYSTICAL	99/149F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHT BREED (ACTION)	149/199F
NIGHTBREED JEU/ ROLE	109/159F
NIGHTSHIFT	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/199F
OUTBOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SLIDERS	ND/199F
STUN RUNNER	99/149F
SWAP	ND/199F
ULTIMATE GOLF	149/179F
WELLTRIS	149/199F
WORLD CHAMP. SOCCER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MONTY PYTHON	99/149F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SHERMAN M4	ND/229F
SIM CITY	149/199F
STUNTCAR	99/149F
TARGHAN	ND/199F
TEENAGE QUEEN	99/229F
TENNIS CUP	169/199F
TIE BREAK	99/149F
TIME MACHINE	99/149F
WILD STREETS	139/179F

1 an de garantie sur tous les logiciels

3615 MICROMANIA - Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine



Non stop en décembre Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console Amstrad GX 4000

TITRES A VENIR :

Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul. Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

NOUVEAU



LA CONSOLE GX 4000 990 F
+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

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

MICRO CLUB

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 (Arcade) NOUVEAU
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type (Shoot'em up) NOUVEAU
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars (Arcade Espace) NOUVEAU



Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F

Manette Speedking 99 F

Prix valables sauf erreur d'impression.

POUR COMMANDER

92.94.36.00

depuis Paris composer le

16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page
A envoyer à MICROMANIA, BP 114
06560 VALBONNE

Forum Atari : touché !

Le Forum Atari se présente comme une nouvelle exposition dédiée à une marque. Certains s'en réjouiront, d'autres le regretteront. Cependant, il a permis à Atari de toucher le public visé, l'essentiel étant d'élargir la cible. D'où un nombre limité de jeux et un effort particulier en faveur d'applications professionnelles et verticales. Tout cela sur fond d'offensive d'IBM et d'Apple.

Du 18 au 21 octobre se tenait au CNIT à la Défense le premier Forum Atari. Première remarque : le Salon de la micro se déroule juste une semaine après.... A mon grand étonnement, les jeux ne prenaient qu'une petite moitié des stands, le reste étant dévolu au domaine professionnel et aux « ateliers ». Passons rapidement sur le côté pro : le *TT* était omniprésent, et pour la première fois, des prix étaient donnés. Rappelons qu'il s'agit d'un ordinateur à base de 68030 (32 bits) cadencé à 32 MHz et tournant sous un GEM amélioré (une version Unix est attendue). Proposé à 17 000 F environ avec 2 Mo de mémoire et un disque dur de 48 Mo, et à 22 000 F avec 8 Mo de mémoire (mais sans écran), il attaque directement le marché des *Mac*... La bataille risque d'être rude, Apple ayant récemment baissé fortement ses tarifs.

Les *Méga ST*, en revanche, étaient rares, la bataille *TT/Mac* les malmène... Le *Portfolio* était très bien représenté avec un nombre incroyable d'extensions développées pour cette petite machine : lecteurs de codes barres, mémoires additionnelles (jusqu'à plusieurs Mo !), ou matériel plus spécifique, tel que le Portalog, petit boîtier qui transforme le *Portfolio* en « multimètre » (voltmètre, ampèremètre. .) intelligent, permettant de retravailler les données mesurées sur un *PC* de table.

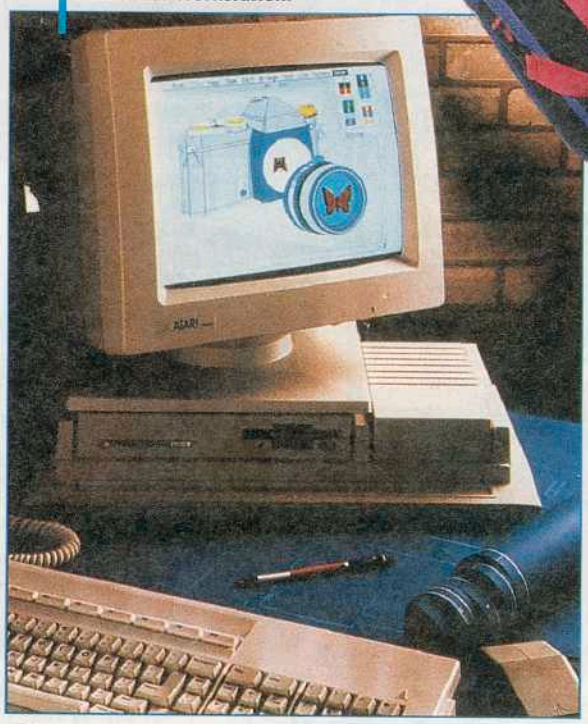
Le domaine sonore sur *ST* était aussi très bien représenté, mais il y avait peu de nouveautés. Là aussi, le matériel nécessaire devient de plus en plus conséquent. Exemple : le *Live Teaching System* de R'NS, superbe programme d'apprentissage de la musique, nécessite un *1040* et un expander (ou mieux un clavier MIDI). Annonce importante : l'arrivée du GFA basic 3.5E qui utilise une partie des possibilités du STE (principalement dans le domaine sonore), et qui offre un environnement de programmation « intégré ». Il est de plus en plus fortement optimisé par rapport à la version 3.5., ce langage est proposé (interpréteur plus compilateur) à moins de 1 000 F et les versions 3.0 et 3.5. sont échangées pour 290 F. Pour le même prix, GFA vous propose une bibliothèque de fonctions gérant le GEM... Mieux GFA basic sera bientôt disponible sur *PC*, avec des performances qui laissent rêveur : programmation directe vers Unix (X-Windows ou Motif), Windows 3, OS/2 ou Ms/Dos, utilisation du coprocesseur mathématique, linkage avec des routines C, assembleur ou fortran, le tout directement, sans bibliothèque externe... On vous présentera un test dès que possible. Prix non déterminé.

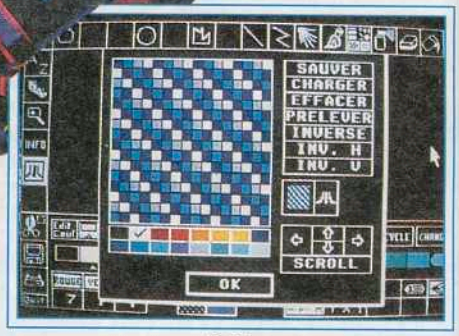
Les ateliers, au nombre de trois, étaient peut-être les stands les plus originaux : si l'espace musique était presque exclusivement occupé par R'NS, celui de la création graphique laissait à libre disposition des *ST* avec des programmes de dessin (*Degas Elite*...) : une bonne façon de découvrir les possibilités graphiques du *ST*. L'espace éducation m'a conquis. Se trouvaient sur ce stand plusieurs classes parisiennes (CM1/CM2) jouant sur des *520* et des *1040 ST*, encadrées par des éducateurs. Les programmes installés allaient de *Néochrome* à de la petite PAO en passant par *Logo*. Les enfants étaient sans doute les utilisateurs les plus heureux des ordina-



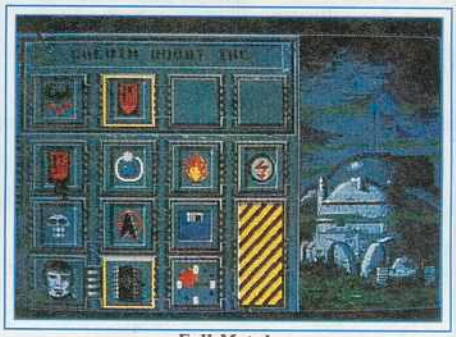
Le Porfolio, enfin des application sérieuses qui changent en outil le plus petit PC du monde.

Le nouvel Atari TT. 32 bits et un concept original : le Personnal Workstation.





Dali.



Full Metal Planete.

Atari : Dieu ou AT ?

A l'occasion du Forum, Atari a fait le point sur ses différents produits. Pas de grandes nouvelles, mais quelques informations à retenir.

La *Game Gear* de Sega, concurrent direct de la *Lynx*, ne fait manifestement pas peur à Atari, qui ambitionne de vendre entre quatre et cinq cent mille consoles *Lynx* en 1990 pour monter à un million en 1991. Aucune information concernant une éventuelle *Lynx 2* pour l'instant. « On y travaille » est le seul commentaire de Sam Tramiel, le président d'Atari International.

Le CDTV de Commodore, qui ne propose pas de softs dans un avenir immédiat, ne provoque pas plus de panique. De toute façon, s'il le fallait, Atari pourrait mettre un concurrent sur le marché en trois mois !

Le *520 STE* n'a pas, selon Atari, de concurrent dangereux, et c'est sur le *TT*, cheval de bataille actuel, que reposent les espoirs de la firme. Le concept de *Personal Workstation* (station de travail personnelle) devrait remplacer peu à peu celui de micro-ordinateur personnel. Son prix devrait baisser dans les années à venir. Le Transputer va peut-être, à l'occasion, ressortir de sa boîte sous le nom d'*ATW* (Atari Transputer Workstation).

Si l'arrivée d'IBM dans le grand public ne suscite que condescendance, l'intrusion d'Apple avec le *Classic* est prise très au sérieux. Le *1040 STE*, qui risque d'en souffrir, fera d'ailleurs l'objet d'annonces dans les semaines à venir.

Le *Portfolio* marche tellement bien qu'il aura bientôt un successeur, un *AT-Portfolio*. Puisqu'on est dans le portable, Atari annonce (pour quand ?) la sortie d'un *ST-Pad*, un portable compatible *ST* dont la gestion serait assurée directement sur l'écran à l'aide d'un crayon optique.

Ajoutons que le président d'Atari France, Elie Kenan, personnage mythique dont nous avions pu craindre un instant le départ pour les Etats-Unis, a décidé de rester dans notre Hexagone. A notre service et pour notre plaisir. JLR



Constituée d'un Atari Mega ST, d'une imprimante Laser Atari SLM 804 ainsi que de divers logiciels, l'offre Mega Laser se trouve face à un nouveau challenge : l'offensive Apple.

teurs Atari ! 8 500 enfants ont ainsi accès chaque semaine à ce matériel dans le cadre de « Paris pour les jeunes ». Cette association étant pour une grande part dépendante de la mairie de Paris, seuls les petits Parisiens y ont accès....

Pour ce qui est des jeux, Infogrames annonçait la ressortie de *Full Metal Planete*, accompagné cette fois d'une cassette vidéo d'introduction, et Loriciel présentait *Panza Kick Boxing* et *Magician* : rien de vraiment neuf !

Le stand « clubs » réunissait plusieurs associations sur *ST*, qui proposaient du Freeware (ils faisaient les copies sur place) ou l'abonnement à un fanzine.

Dans le domaine éducatif, Atari proposait aussi le *STE Bag*, un sac contenant sept programmes, un livre, un kit de téléchargement et un abonnement d'un an à *Atari Magazine*. Le sac est assez joli, il contient entre autres *Dali Light* et le basic Omikron, mais le prix (1 250 F) est trop élevé, d'autant que les deux jeux fournis sont *Harricana* (beurk !) et *Light Corridor*.

Signalons enfin qu'un concours permanent Atari/NRJ permettait de gagner chaque jour un *520 STE*. Il fallait, pour l'emporter, d'avoir le record du jour à un jeu (sur une dizaine). Malheureusement, les jeux retenus étaient plutôt mal choisis.

De nombreux *ST* étaient accessibles aux visiteurs, que ce soit pour jouer (il y avait même une dizaine de *Lynx* avec le jeu de base) ou pour découvrir les capacités sonore ou graphique de la machine.

On pouvait aussi essayer *Panza Kick Boxing*, *Full Metal Planete* ou *Sim City* sur grand écran. L'ambiance était très décontractée, mais étant donné l'orientation professionnelle d'Atari, on peut se demander si les prochains Forum ne seront pas plus sérieux... Espérons que non !

Jean-Loup Jovanovic

L'INDISPENSABLE DE LA MICRO

Décembre verra la sortie du numéro spécial de fin d'année de *Tilt*. Notre Guide des jeux 1991 sera, en effet, en kiosque dès le 5 décembre. Au programme, 1 500 logiciels passés en revue. Une sélection des meilleurs jeux du moment avec, cette année, des catégories plus précises. Ainsi, vous pourrez savoir quel est le meilleur simulateur de tank, vol, sous-marin ou bien quelle simulation de tennis ou autre sport vous ne devez manquer.

En outre, nous vous proposons un dossier sur les consoles de jeux et les micros. Quel est le meilleur choix pour un joueur ? Quels sont les points forts des uns et des autres en fonction des types de jeux ? Ce guide offre aussi une évaluation des machines disponibles actuellement et les jeux d'échecs électroniques sont passés à la loupe. Enfin, n'oublions pas notre très utile carnet d'adresses. Plus de problème pour trouver les coordonnées de tel ou tel éditeur, de la boutique la plus proche de chez vous, etc. Enfin, *last but not least*, ce numéro spécial propose la liste des incontournables Tilt d'or 1990.

3615 TILT
Gagnez une NEC et son CD ROM

Salon de la micro : peut mieux faire

Cadre prestigieux pour le second Salon de la micro. La Grande Halle de La Villette. Cependant, nombre d'exposants potentiels ne se sont pas dérangés et les nouveautés étaient rares. Faut-il y voir l'effet de la toute-puissance des salons d'outre-Manche, de dates mal choisies (peu après le Forum Atari et le CES de Londres) ! En tout cas, on est resté sur sa faim...



A l'occasion de sa deuxième édition, le Salon de la micro a quitté l'espace Champerret pour la Grande Halle de La Villette, afin de disposer de plus d'espace, pour davantage d'exposants et de visiteurs. Si les deux premiers engagements n'ont pas forcément été tenus, le bilan du nombre d'entrées laisse entrevoir une légère poussée par rapport à l'an passé. Mais, pour pleinement nous prononcer, attendons les chiffres officiels.

Ce Salon se caractérisait d'abord par l'absence de divers acteurs des microloisirs. Ainsi, Loriciel, Infogrames, US Gold, Ocean, Nintendo mais aussi Commodore (représenté toutefois par le stand *Commodore revue*) étaient absents. Côté matériel, soulignons la présence d'Atari (rien de neuf par rapport au Forum Atari), d'*IBM PS/1* dont la seule application réellement intéressante était un logiciel d'apprentissage du piano présenté par R'NS. Soulignons aussi la venue de Dual Data avec l'*Euro XT* et le nouvel *Euro AT*. Basé autour d'un 80286 à 12 MHz avec 1 Mo de RAM, lecteur de disquettes 3"1/2, disque dur 20 Mo et écran VGA couleur, il est proposé à un peu moins de 12 000 F TTC avec, en prime, une interface graphique simplifiant les commandes Dos.

Autre nouveauté : la présence de la console *Neo-Geo* sur le stand



La console Core Grafx de NEC entend bien faire barrage à la Megadrive de Sega à l'aide d'un catalogue bien fourni.

Guillemot, qui en est, pour la France, l'importateur officiel. La gamme de cartouches se compose pour le moment de sept jeux dont le prix unitaire laisse rêveur : un peu moins de 2 000 F. Le double pour la console... Sur ce même stand, signalons la présence de la carte sonore Sound Blaster pour *PC* et compatibles, et à quelques encâblures, le stand Sodipeng présentait les consoles NEC ainsi qu'un choix imposant de jeux. Les consoles Sega étaient présentes grâce à l'imposant stand



La seconde édition des European Videogames Championship s'est terminée sur une victoire française. Photo de famille de gauche à droite : Bruno Charpentier, chef de produit bureautique d'Auchan, Jean-Michel Blottière, rédacteur en chef de Tilt, Mohamad Sodeghin, meilleur joueur français (12 000 F de gains), Gérald Vespier, meilleur joueur européen (9 500 F de gains).





L'euro XT : un design tout à fait comparable à celui de l'Euro AT.



de Sega/Virgin, qui offrait divers jeux mais pas de réelle nouveauté. Enfin, Shoot Again présentait ses bornes d'arcade.

Divers éditeurs et non des moindres manquant à l'appel, le nombre de nouveautés est des plus restreints. Soulignons toutefois la venue, au stand Ubi Soft, de diverses compagnies d'outre-Manche. Cependant, les produits présentés étaient déjà connus. Sur le stand Lankhor, *Soukiya* sur *Atari ST*, un jeu dans le style de *Maupiti*, aux nettes influences orientales en cours de développement ; *Saga* sur *CPC*, un jeu de rôle qui permet des parties à deux et *ZDAW*, toujours sur *CPC*, qui vous propose une petite balade dans des égouts représentés sous forme de labyrinthe.

Signalons pour mémoire la venue de Micro C, Génération 5, Nathan Logiciel (tous spécialisés dans l'éducatif), Uranie Software (*Taromancien*, *Grapholog*, etc.). Enfin, le Club français du logiciel lance diverses nouveautés pour les ordinateurs Thomson (principalement des utilitaires) et édite une lettre d'informations nommée *ICDV Magazine*.

N'oublions pas non plus la tenue de la seconde édition des European Videogames Championship, auquel *Tilt* a participé, et dont nous vous reparlerons le mois prochain. Mathieu Brisou

Sus aux Anglois

Rendue célèbre par *le Manoir de Mortvielle*, Lankhor est une société d'édition française un peu en marge. Afin d'élargir son champ d'activité, Lankhor se lance à l'assaut de la Grande-Bretagne et de l'Europe du Nord. Par le biais d'un accord de distribution, Lankhor est désormais représenté par Ubi Soft UK sur ces marchés. Le premier produit à en profiter est *Mortvielle Manor*, qui sera distribué en Angleterre en version anglaise sur *C 64/128* ainsi que sur *PC*. Dans un second temps, *Vroom*, *Maupiti Island*, *Leader*, *Soukiya* et la série *Rody & Mastico* seront proposés sur ce même marché. Les produits Lankhor devraient ainsi trouver l'audience qu'ils méritent. Mathieu Brisou

Amtrac

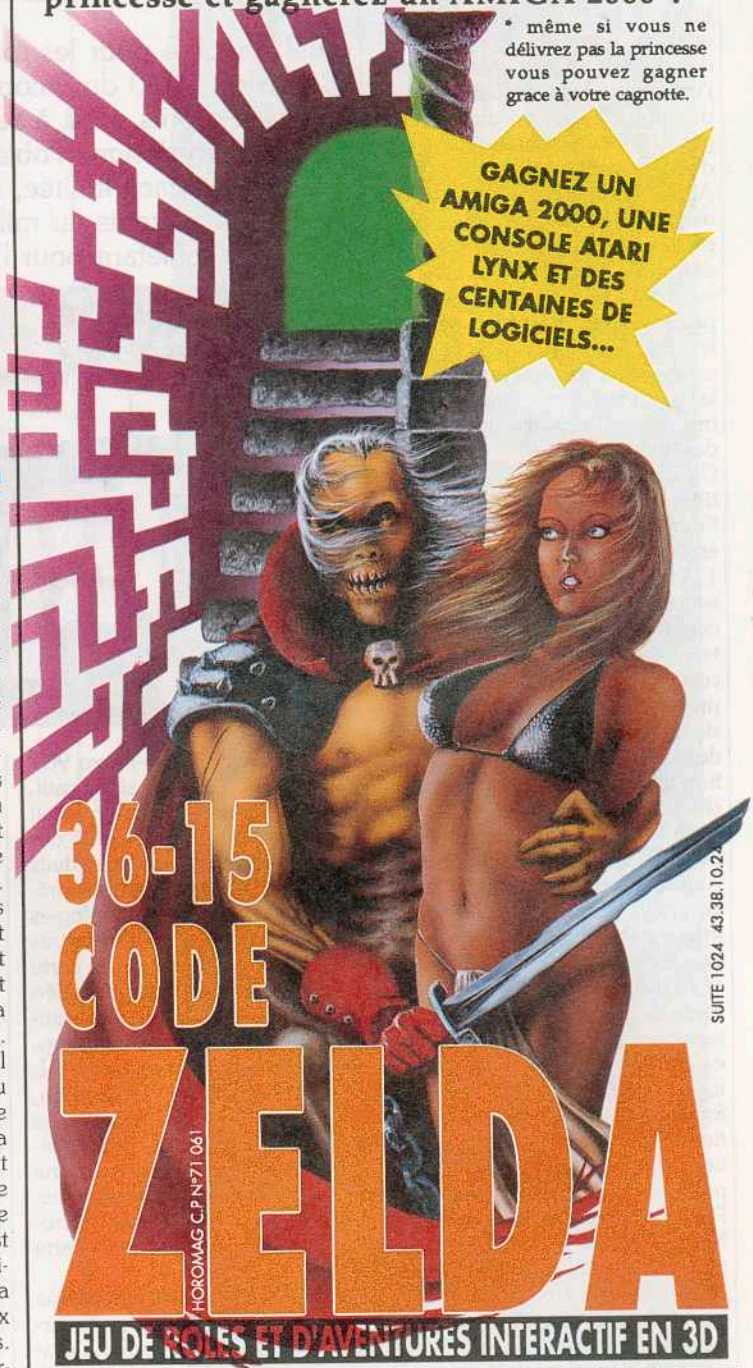
La souris est devenue l'interface indispensable de nos micros modernes. Mais, en dépit de ses incomparables qualités, elle n'est pas exempte de défauts. Les mécanismes craignent la poussière et doivent être nettoyés régulièrement. Sa boule est assez sensible aux surfaces trop rugueuses (qui l'usent prématurément) ou trop lisses (elle patine) et il faut disposer d'une place suffisante sur son bureau pour l'utiliser. Tous ces problèmes sont réglés avec le trackball, qui est en fait une grosse souris que l'on aurait mise sur le dos, le déplacement de la boule s'effectuant avec la paume de la main ou les doigts. Amtrac est un nouveau trackball pour *Amiga* (tous modèles du 500 au 3000). Elle se connecte simplement sur le port souris à la place de cette dernière et peut être reconfigurée de la même manière par le menu Préférence du Workbench. Son usage est très agréable, une place suffisante étant laissée à l'appui de la main sur le trackball, et les deux boutons très doux et très sûrs. Un troisième bouton central permet de simuler par un simple clic le maintien du bouton gauche ou droit, ce qui est bien pratique pour accéder aux options du bureau ou déplacer ses fenêtres (Microspeed, *Amiga* ; prix : 800 F). Jacques Harbonn

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour aprés jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténébres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grace à votre cagnotte.

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...



36-15 CODE ZELDA

JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

HOROMAG C.P N°71 061

SUITE 1024 43.38.10.2

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Age ..... Adresse .....

Ti 84

Halte à l'infection !

Décidément, les éditeurs rivalisent d'ingéniosité en matière d'antivirus sur *PC* et compatibles. Peut-être faut-il y voir un effet du nombre très important de logiciels malins que compte l'univers de Ms-Dos. Du reste, ils provoquent souvent plus de dégâts que ceux qui traînent sur d'autres machines.

Ainsi, Disk Killer formate les disques, pour le plus grand plaisir de l'utilisateur, et Jérusalem B détruit les fichiers de données les vendredis 13. Amusant, n'est-ce pas ? D'autant plus que, généralement, les données sont tout simplement irrécupérables après la manifestation virale. Bref, mieux vaut prévenir que (essayer de) guérir.

C'est ce que propose *Norton AntiVirus* version 1.0. Distribué en France par Symantec en version américaine aux alentours des 1 000 F, ce logiciel fonctionne sur tout type de PC/PS et accepte divers disques durs et lecteurs de disquettes. Il se compose de deux modules. Le premier, Virus Intercept, est résident en mémoire. Son but est de détecter une tentative d'infiltration par vérification des fichiers entrant ou sortant du système, que ce soit sur disquette ou sur réseau. Ce module alerte l'utilisateur de toute attaque sous Windows ou application en mode graphique.

Le second module, Virus Clinic, se déclenche dès la mise en route de la machine afin de détecter la présence de virus en examinant tous les fichiers sur tous les supports. Ce module fonctionne comme une application Dos ou comme une application Windows et dispose d'une protection par mot de passe.

Pour conclure, soulignons que Norton AntiVirus est complété par un système permettant à l'acheteur régulier de mettre à jour son logiciel, qui pourra ainsi lutter contre de nouveaux types de virus. Ce dispositif est basé sur une aide technique par téléphone et sur un bulletin publié par la firme. En outre, un système de téléchargement permet de disposer de la définition des nouveaux attaquants.

Mathieu Brisou

Sicob-Micro 90 : la grande illusion

Quel symbole pour les routards de la micro que la version 1990 du Sicob de rentrée. Selon les mauvais esprits, c'est à se demander si le nom de Sicob-Micro désigne l'objet de ce salon ou bien sa taille ! Surface limitée, nouveautés rarissimes, acteurs importants du milieu absents. Ce démenti est inquiétant pour l'avenir de ce salon.



Que dire de ce Sicob-Micro 90 ? Rien, hélas, de bien significatif. En cherchant bien, on pouvait noter tout de même, du côté des cartes d'extension, deux produits relativement intéressants, présentés par Outside Technologies et destinés aux mordus et autres « bidouilleurs » d'images : la carte de numérisation d'images vidéo Willow Publisher's GS, fonctionnant sur *PC* et permettant la capture d'images au standard PAL ou SECAM, à partir de caméra, magnétoscope, vidéodisque ou appareil photo vidéo. Cette opération s'effectue en monochrome avec 256 niveaux de gris et fonctionne sur n'importe quel micro-ordinateur équipé d'une carte VGA.

Seconde innovation présentée par Outside Technologies, la carte Willow VGA-TV, système graphique 100 % compatible VGA pour *PC/AT* et *386*. Cette dernière peut ainsi se raccorder sur n'importe quel téléviseur équipé d'une prise Péritel, tout en conservant une excellente résolution VGA (256 couleurs), avec également la possibilité d'enregistrer sur magnétoscope toutes les opérations effectuées sur micro. Seul petit hic à cette belle offre... le prix ! En effet, il faut compter pas moins de 10 900 F (HT), pour la première et 12 750 F (HT), pour la seconde carte. A vos tirelires donc !

DES CHOIX POUR L'AVENIR

Côté soft, à signaler le *Professional Draw 2.0* de Guillemot International, logiciel de dessin vectorisé pour *Amiga* ; le traitement de texte *Wordup 3.0*, disposant d'un dictionnaire de 116 000 mots et d'un recueil de synonymes comprenant quelque 470 000 mots et conçu pour *Atari ST*. Astucieux, le programme diffusé par NextBase et destiné aux professionnels du voyage d'affaires, *Autoroute Plus*. Il permet ainsi la recherche d'itinéraires, l'optimisation des tournées et la localisation de sites à partir de leur code postal. Ce logiciel « tourne » sur tout *PC*, disposant d'un minimum de 512 ko de RAM. Chez Sybex, le *Ms-Dos Hot Line* contient un ensemble d'informations nécessaires à l'utilisation des commandes du Dos, qui sont immédiatement disponibles à l'écran. Cette opération peut s'effectuer, sans quitter le programme en cours d'exécution. Guide de référence, comprenant plus de 31 000 mots et expliquant quelque 200 messages d'erreurs, il permet d'accéder directement à un index de 2 300 sujets relatifs au système d'exploitation, le plus répandu. Ce produit est accessible sur tout *PC* XT/AT/PS, disposant de 512 ko de RAM, d'un disque dur et de la version 3.0 du Dos.

Le « Disklock », présenté par la société CompuCover, est un cadenas pour lecteur de disquettes : il suffit d'introduire une disquette dans le drive – ou lecteur – et de tourner la clé. Personne ne peut alors ni lire le contenu des informations, ni écrire sur le support, ni bien évidemment le retirer de son logement. Pratique, le *Powercard IPS* de Data Repair Maintenance, onduleur présenté sous forme de carte s'installant à l'intérieur des *PC XT/AT*. Fonctionnant sous Ms Dos, Novel et Unix, le système assure, en cas de coupure de courant, la sauvegarde automatique sur disque dur, du travail en cours.

Côté Hard, à signaler la venue sur le marché de divers nouveaux *PC*.

Sicob-Micro ne restera sans doute pas gravé dans les mémoires, si ce n'est en tant que flop retentissant. Il serait temps pour les organisateurs, de se poser certaines questions sur l'adéquation d'une telle manifestation aux besoins réels du marché.

Yves Offer

ERRATUM

Une erreur s'est glissée en page 106 du n° 83. La photo attribuée à *The Curse of Ra* n'était pas la bonne. La voici donc !



Game Boy à la loupe

Le *Game Boy* est une excellente machine, mais qui demande une bonne vue. Certains ont eu l'excellente idée de lui adjoindre une loupe afin de pallier cet inconvénient. Sunsoft, un des éditeurs vedettes sur Nintendo, commercialise au Japon une loupe qui se fixe sur le *Game Boy* par l'intermédiaire de quatre pattes. Effectivement, les graphismes sont nettement plus lisibles grâce au grossissement de la loupe, ce qui est très appréciable. En revanche, la bordure crée une zone d'ombre sur un côté de l'écran, ce qui va à l'encontre du but recherché. Nous ignorons encore si cet accessoire sera importé dans notre pays, mais si c'est le cas, je vous le déconseille.



Le Light Boy.

En effet, une autre loupe, qui porte le nom de Light Boy, est nettement mieux conçue. Elle se fixe en haut du *Game Boy*, où elle est articulée, et laisse un espace pour pouvoir allumer l'appareil. Ce système de fixation est aussi esthétique que pratique, bien qu'on soit obligé d'enlever le Light Boy pour changer de cartouche. Le dispositif comporte deux ampoules, situées de chaque côté, qui procurent un éclairage supplémentaire particulièrement appréciable, en particulier pour jouer en voyage dans l'obscurité.



La loupe Sunsoft.

Une image plus grande et un meilleur éclairage, que demander de plus ? Cet accessoire indispensable est actuellement disponible chez Micromania, pour moins de 300 F.

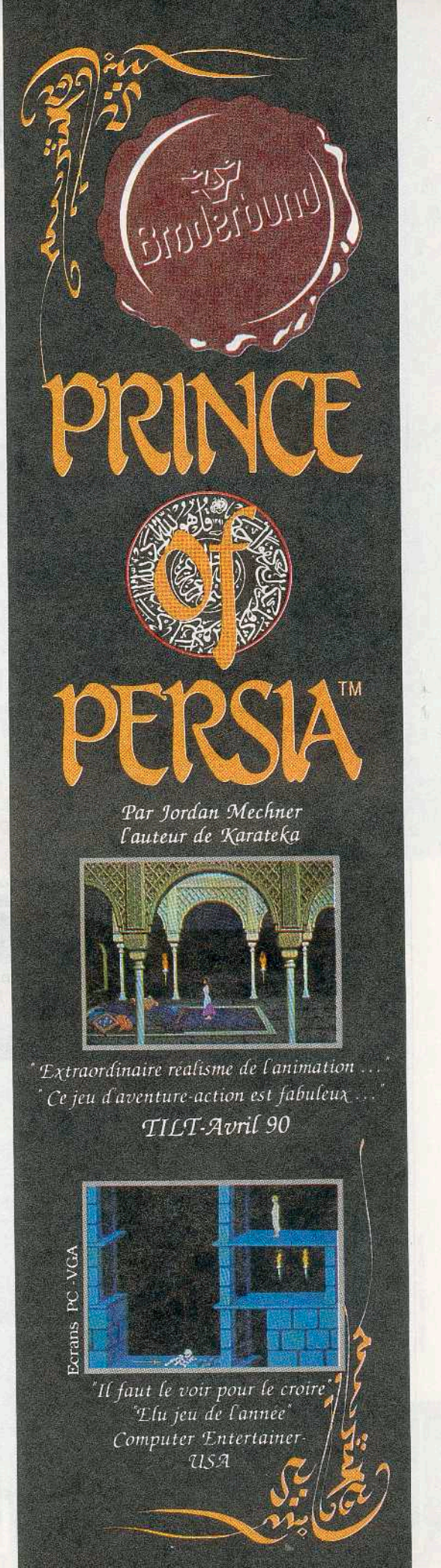
Alain Huyghues-Lacour

Art et nouvelles technologies

L'ADAC (association pour le développement de l'animation culturelle), sous l'égide de la mairie de Paris, a entrepris depuis 1985 de créer un certain nombre d'ateliers de formation dans des disciplines artistiques ou artisanales nécessitant l'emploi de technologies avancées. Parmi les disciplines proposées, un atelier de publication assistée par ordinateur. Il dispose, entre autres, de *Mac II* et de logiciels tels que *Page Maker, Ypress, Illustrator 88*. Les personnes désirant s'initier ou approfondir leurs connaissances en musique assistée par ordinateur ont, elles aussi, un atelier doté d'un équipement performant (*DX7, MEGA ST, MAC plus*, système d'enregistrement DAT, expandeur multitimbral TX 802). Bien entendu, d'autres ateliers sont aussi à disposition : infographie 2D et 3D (*Mac II, Studio 8, Film Maker II*), holographie (banc holographique, laser hélium), bande dessinée par ordinateur.

Les ateliers de formation ne sont pas destinés à la seule initiation mais à l'acquisition de réelles compétences. Les cours sont en effet animés par des professionnels. Le prix de ces ateliers achèvera de convaincre les sceptiques : 2 300 F par trimestre pour la PAO, 1 000 F par trimestre pour la formation en dessin et graphismes par ordinateur ; l'atelier de musique assisté par ordinateur, enfin, est à 3 000 F par trimestre. De plus, ces formations peuvent être prises en charge par votre employeur. (ADAC, 27, quai de la Tournelle, 75005 Paris.)

Eric Caberia



Mille fois sur l'ouvrage...

La rentrée d'Amstrad est prolifique. Vous savez tous que la firme de Sugar a renouvelé sa gamme de *PC*, récemment introduite sur le marché.

Dans la lignée des *PC 2000*, les *PC 3000* sont donc les nouveaux arguments d'Amstrad pour tenter une énième fois d'effectuer une percée sur le marché professionnel. Les *2000*, du fait d'erreurs de jeunesse (on se souvient de problèmes de disque dur sur les machines haut de gamme), n'ont en effet pas réussi à convaincre. Pourtant ils disposaient de bien des atouts. Les points forts ont donc été repris sur la nouvelle gamme. Les *3000* disposent tous d'un affichage au standard VGA d'un lecteur 3 pouces et demi 1,44 Mo, d'une garantie de deux ans, d'un clavier de 102 touches, d'un choix d'écrans, etc. La grande différence par rapport aux *2000*, réside dans la nouvelle présentation. Terminée la méthode Amstrad, plus d'économie de bout de chandelle : les *3000* sont des compatibles dans le pur style. L'esprit taïwanais a visiblement présidé à la conception dce cette nouvelle gamme.

Trois modèles sont proposés. Le premier, le *3086* dispose d'un 8086 cadencé à 8 MHz et de 640 ko de RAM. Les prix s'échelonnent d'environ 7 000 F à 13 500 F. Vient ensuite le *PC 3286*, dont le 80286 à 16 MHz et les 1 Mo extensibles à 16 Mo sur la carte mère, facturés entre moins de 10 000 à 15 000 F environ. Enfin, le *PC 3386 SX* (80386 MHz, 1 Mo extensible) coûte entre 15 000 et 20 000 F. On le voit, cette nouvelle gamme est relativement coûteuse. Mais, pour ce prix, Amstrad propose du matériel *a priori* aussi compétitif que les dernières productions des cloneurs professionnels tout en offrant la garantie d'une marque très bien implantée, notamment en France.

Mathieu Brisou



Issus des 2000, les Amstrad PC 3000 visent avant tout les marchés semi-professionnels. Mais les éléments communs aux divers modèles pourront-ils créer un effet de gamme permettant aux 3000 de faire barrage au PS/1 ?



Résolution maximale de 360 × 360 points au pouce, vitesse de 43 à 142 cps en fonction de la qualité, interface Centronics et buffer, option bac feuille à feuille peu coûteuse : telle est la fiche signalétique de la BJ 10e, nouvelle imprimante à jet d'encre de Canon. Nul doute qu'elle ne marque le bas de gamme en matière d'impression.

La manie du jeu



Imaginez une immense salle décorée avec des lianes, comme une jungle. Mais une jungle avec l'air conditionné ! Alignés comme à la parade, une centaine d'*Amiga 500* et quelques *PC* tendent leurs joysticks aux visiteurs. Vous vous installez confortablement devant la bécane, et en avant les manettes ! Toute cette agitation donne soif ? Qu'importe, les boissons gazeuses sont gratuites ! Désaltéré, vous repartez pour un tour de *Fire and Forget* ou de *Titan*. Et si vous faites un bon score, hop, vous gagnez un tee-shirt...

Cet univers idyllique s'appelle Ludomania et plus de seize mille d'entre vous l'ont découvert cet été à la Grande-Motte. Le prix d'entrée, 30 F pour la journée entière, était modique si on le compare au prix d'une boisson sur la côte languedocienne en pleine saison ! Je suis certain qu'il y en a qui commencent à regretter leurs vacances en Corse ou en Bretagne...

Ne regrettez rien. Le succès a été tel que Ludomania repart cet hiver pour un tour de France du jeu. Les organisateurs de l'entreprise, associés à Commodore France, vont vous proposer de vous éclater sur des *Amiga*, seul ou en groupe. Clubs ou écoles pourront en effet bénéficier de tarifs réduits. Alors, si rien n'est prévu par votre école ou votre lycée, insistez auprès de vos profs. Je vais même vous offrir un argument pour les convaincre : il y aura beaucoup de jeux (évitez d'en parler), mais il y aura aussi des logiciels éducatifs (n'hésitez pas à en rajouter).

Et comme l'été sera chaud, Ludomania reprendra ensuite ses activités sur la côte méditerranéenne en 1991. Au lieu de se fixer en un seul endroit, la salle de jeux sera cette fois itinérante. Il est même question de monter une expédition marine. Un bateau bourré d'*Amiga* naviguerait de port en port, prêt pour l'inévitable abordage que vous lui feriez subir à chaque accostage. Mais, chut, c'est un secret. Rien n'est encore officiellement décidé.

Jean-Loup Renault

Les étapes du tour de France Ludomania

Dates	Ville	Lieu
5 au 9 décembre 1990	Avignon	Palais des Papes
12 au 16 décembre 1990	Nîmes	Stade des Costières
19 au 23 décembre 1990	Montpellier	Corum
26 au 30 décembre 1990	Lyon	Espace de la Tête d'or
5 au 9 janvier 1991	Strasbourg	Palais de la musique et des congrès
9 au 13 février 1991	Paris	CNIT La Défense



Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

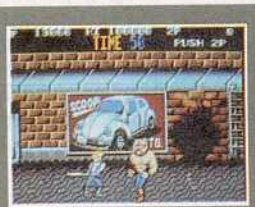
La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.

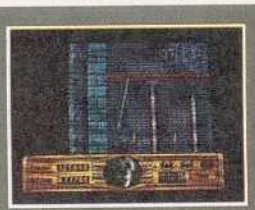
MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN





AMSTRAD





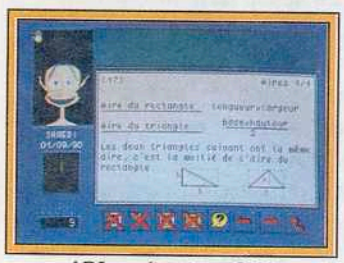
Kid's School

JE DECOUVRE LES ANIMAUX

Constituant un des volets de la gamme Denver, distribuée par Loriciel, *Je découvre les animaux* est un programme d'éveil qui s'adresse aux 3/7 ans et propose de découvrir les animaux à travers un grand imagier informatique. Le menu se présente sous forme de cinq colonnes regroupant des caractéristiques particulières à certaines familles d'animaux. L'enfant peut choisir, par exemple, de reconnaître les mammifères. Six images apparaissent alors à l'écran, et à ce moment un petit animal tout à fait sympathique lui demande, grâce à la synthèse vocale, d'encadrer les mammifères parmi les six animaux proposés. Le choix se fait à l'aide de la souris. Et chaque fois que l'enfant donne une bonne réponse, l'image est encadrée. Quand il a repéré tous les mammifères, sa réponse est ponctuée d'un « bravo » et d'une petite musique. S'il y a erreur, le petit animal lui dit : « Tu t'es trompé. »



Je découvre les animaux.

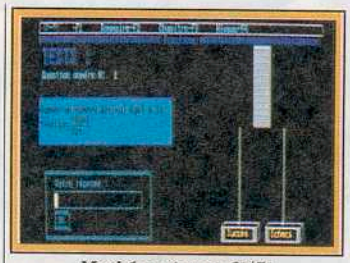


ADI applications CM1.

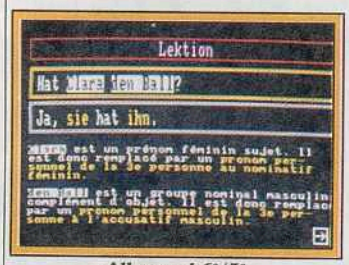
Même démarche en ce qui concerne les autres familles. Ainsi, l'enfant apprend-il à reconnaître les bêtes qui vont sur l'eau, celles qui n'ont pas de dents, pas de poils ou qui font du bruit. Un tirage aléatoire est possible si l'on choisit de travailler sur tous les animaux d'une série. Le fait que chaque type d'animal soit représenté par un symbole et que les questions soient posées oralement permet aux plus petits d'utiliser le logiciel de façon autonome.

Le graphisme est soigné et les animaux représentés assez fidèles à la réalité. Une bonne approche du règne animal (disquette Loriciel pour *Atari ST, Amstrad CPC*).

Matière ____ *éveil*
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ *15*
Prix ____ *C-B*



Mathématiques 6e/5e.



Allemand 6e/5e.



Evaluation.

ADI APPLICATIONS CM1

Evoquer ADI, c'est en fait parler d'un concept très nouveau, et je vous renvoie à l'article consacré à sa présentation (*Tilt* n° 82, p. 32). Il s'agit à présent de parler plus spécifiquement des applications, c'est-à-dire du contenu pédagogique proposé aux élèves de CM1. Que ce soit pour le français ou pour les maths, l'enfant se retrouve dans le contexte classique du logiciel d'apprentissage bien élaboré. Mais ADI l'assiste et l'aide tout au long de son travail et réagit comme un humain pourrait le faire. Chaque matière se divise en un certain nombre de chapitres présentés de façon très graphique. Pour chaque notion abordée, un rappel de cours très conséquent est disponible à tout moment. Les exercices proposés sont nombreux et variés et chaque réponse, bonne ou mauvaise, est ponctuée par une petite animation amusante. Un certain nombre d'outils sont disponibles, tels une calculette, un bloc-notes, bien pratiques, surtout pour le calcul.

L'alternance exercices/jeux permet de se détendre après tant d'efforts. Une fois le travail terminé, ADI garde tout en mémoire, ce qui permet un suivi très précis de l'évolution de l'enfant et une vision très globale de son travail et de son comportement. De plus, cet excellent accompagnement scolaire, graphique, ludique et pédagogique ne coûte pas cher. Alors plus d'hésitation, faites entrer ADI dans votre logithèque, il ne tient pas beaucoup de place et il est multicompatible ! (Disquette Coktel Vision pour *Atari ST, Amiga*, compatibles *PC*.)

Matière ____ *français, maths*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *18*
Prix ____ *B*

MATHEMATIQUES 6e/5e

Retour en force des mathématiques à la une de notre rubrique avec ce programme conçu par Edit Belin. Et quel programme ! Un tour d'horizon très complet de deux tomes, comprenant chacun trois chapitres. Les nombreux sujets traités s'adressent aux élèves de 6e et de 5e. Vous avez donc le choix entre le calcul sous toutes ses formes, les fractions, la proportionnalité, les opérations sur les fractions, les relatifs et, enfin, le repérage et la gestion de données.

Le travail peut s'effectuer sous quatre formes différentes : des activités pour l'acquisition de connaissances avec exemples animés ou rappel de cours ; des exercices qui permettent un en-

Scanner sur Atari ST

Spécialisé dans les produits pour *Amiga*, la société Bus + introduit en France un Handy Scanner pour *Atari ST*. Dès l'abord, ce produit fabriqué par Print Technik entre en concurrence avec le scanner à main récemment proposé par Upgrade. Côté performances, le modèle Print Technik se caractérise par une largeur de saisie de 105 mm. Il est en mesure de digitaliser jusqu'à 400 DPI et se connecte assez aisément à l'*Atari*. Une cartouche se fixe sur le port de la machine et le scanner s'y branche grâce à un connecteur de type mini-DIN. Le logiciel, livré avec la machine, est complet et dispose des fonctions habituelles. Pour un prix légèrement inférieur au modèle d'Upgrade, ce scanner offre donc des performances comparables. Bref, le jeu de la concurrence est fait. Reste à évaluer les performances de ces deux modèles...

Mathieu Brisou



NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

Ti 84

traînement intensif à volonté grâce au tirage aléatoire des données ; des tests qui évaluent les acquis de l'enfant, et enfin des jeux.
Cette activité est tout à fait originale, car elle représente en fait une synthèse à la fois ludique et pédagogique. En effet, chaque jeu fait autant appel aux connaissances qu'à la logique et à l'astuce. Les tests permettent une évaluation très fine des acquisitions sous forme graphique, mettant en évidence les points à retravailler. La partie réservée aux exercices bénéficie quant à elle d'une possibilité d'aide et, en cas de grosse panne, un corrigé est accessible. Vous pouvez également revenir en arrière ou demander des exercices du même type. Ce programme constitue un très bon outil, intelligemment orchestré qui, de surcroît, donne envie de travailler. Et, même moi, je m'y suis laissé prendre. C'est vous dire ! (disquette Edil Belin pour compatibles *PC*).

Matière ____ *mathématiques*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *17*
Prix ____ *n.c.*

ALLEMAND 6e/5e

Sprechen Sie Deutsch ? Ce logiciel de Nathan soulagera les élèves de 6e et 5e pour qui la langue de Goethe est un casse-tête. Vous y trouverez les réponses à vos questions et surtout la possibilité d'aborder les notions de base de la langue, réparties en cinq activités. Les trois premières proposent une approche grammaticale de la négation, des pronoms personnels et des adjectifs et pronoms possessifs. Un rappel de cours est accessible à tout moment et le travail s'effectue sur une série de dix phrases. Si un mot vous est inconnu, vous pouvez faire appel à un dictionnaire, disponible à tout moment. En cas d'erreur, une aide est apportée afin de vous guider vers la bonne réponse. En fin de série, un bilan permet d'apprécier le nombre de fautes commises et d'aides demandées. La réussite est donnée en pourcentage.
Sätze bilden a pour objectif de travailler sur la construction de phrases, à tous les temps de l'indicatif. Le sujet est symbolisé par un ou plusieurs personnages et tiré aléatoirement pour multiplier les combinaisons de phrases.

Enfin, *Das Richtige Wort* est un jeu de reconnaissance de mots d'après une définition. L'enfant doit, en un temps limité, trouver le mot qui correspond à la définition donnée. Hormis le fait qu'il faille utiliser souvent le clavier pour certains exercices, l'ensemble est bien construit et aborde les notions de base nécessaires à l'apprentissage de la langue (disquette Nathan logiciels pour *Atari ST, Amstrad,* compatibles *PC*).

Matière ____ *allemand débutant*
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ *16*
Prix ____ *C*

EVALUATION

Avez-vous le compas dans l'œil ? C'est la question que pose *Evaluation*, un jeu éducatif qui s'adresse aux enfants de 6 à 12 ans. Il propose d'évaluer des grandeurs dans trois repères de type différent : horizontal, vertical et circulaire. Chaque option comprend plusieurs niveaux de difficulté et permet de jouer avec ou sans l'aide de l'ordinateur, seul ou à deux.
Si vous choisissez le repère vertical, il vous faudra évaluer la quantité d'eau contenue dans un réservoir. Avec l'aide, quatre chiffres sont proposés. Et si cela ne suffit pas, une seconde aide peut être apportée en cours de partie sous forme de graduation. Sans aide, pas de proposition, et c'est donc à vous d'évaluer le bon résultat. En cas d'erreur infime, la solution est donnée immédiatement. Sinon, au bout de trois fautes, le bon résultat s'affiche ainsi que la graduation, qui ne reste cependant pas assez longtemps pour que l'on ait le temps de voir.
Même scénario pour ce qui concerne le repère horizontal, où vous devez donner le nombre de kilomètres indiqué par un index. Le repère circulaire demande d'évaluer la vitesse donnée par le compteur. Ce logiciel mobilise donc les capacités de logique, de calcul mental et d'observation. La démarche est originale et constitue une bonne approche du repérage dans l'espace (disquette Jériko pour compatibles *PC* et *Atari ST*).

Matière ____ *mathématiques*
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ *16*
Prix ____ *C*

Brigitte Soudakoff

Des jeux ? J'en veux !

Malgré son âge et ses performances limitées, la console Atari VCS 2600 conserve certains charmes. Son prix en est un mais elle peut aussi se targuer d'une ludothèque très étendue...

Le *VCS 2600* a beau être l'ancêtre des consoles, il se porte encore très bien. Comme il présente l'un des meilleurs rapports qualité/prix du marché, il réalise encore de très importants scores au niveau des ventes. Il nous a semblé utile de dresser la ludothèque idéale de cette machine, à l'usage de ses nouveaux utilisateurs, dont c'est la première approche des jeux vidéo. La majeure partie de la ludothèque de cette console est constituée par des titres publiés durant son âge d'or, au début des années quatre-vingts.
La plupart d'entre eux présentent la particularité de comporter de très nombreuses options, qui vous permettent d'ajuster le niveau de difficulté à votre convenance. Toutefois, de nouveaux programmes ont été publiés ces dernières années. Et s'ils n'offrent pas toujours le même intérêt de jeu que leurs prédécesseurs, les améliorations techniques concernant le graphisme et l'animation sont importantes. Certains anciens titres ne sont plus disponibles, mais il est toujours possible de se les procurer d'occasion au moyen de petites annonces, et ils en valent vraiment la peine.

SHOOT'EM UP ET...

Dans le domaine des shoot-them-up, le *VCS* dispose d'un grand nombre de programmes passionnants, comme le génial *Space Invaders*. Ce grand classique d'arcade de Taito est toujours aussi passionnant, et il faut bien reconnaître que cette version est bien plus ludique que tous les remakes réalisés par la suite. *Defender* est également un programme passionnant, mais il présente un niveau de difficulté plus élevé. *Missile Command*, une conversion d'arcade très efficace, où vous déplacez un viseur pour détruire les vagues de missiles qui menacent les villes. *Yar's Revenge* est un jeu particulièrement original, dont le principe n'a, hélas, jamais été repris. *Star Raiders* a été le premier shoot-them-up en 3D, et il offre un aspect stratégique très intéressant. *Battle Zone* est un combat de tanks en 3D très réussi. *L'Empire contre-attaque* s'inspire du deuxième film de *La Guerre des étoiles*, et vous y affrontez les énormes chameaux mécaniques de l'empire. Enfin, *Demon Attack* est un programme superbement réalisé, qui est sans doute le shoot-them-up le plus excitant sur cette console.

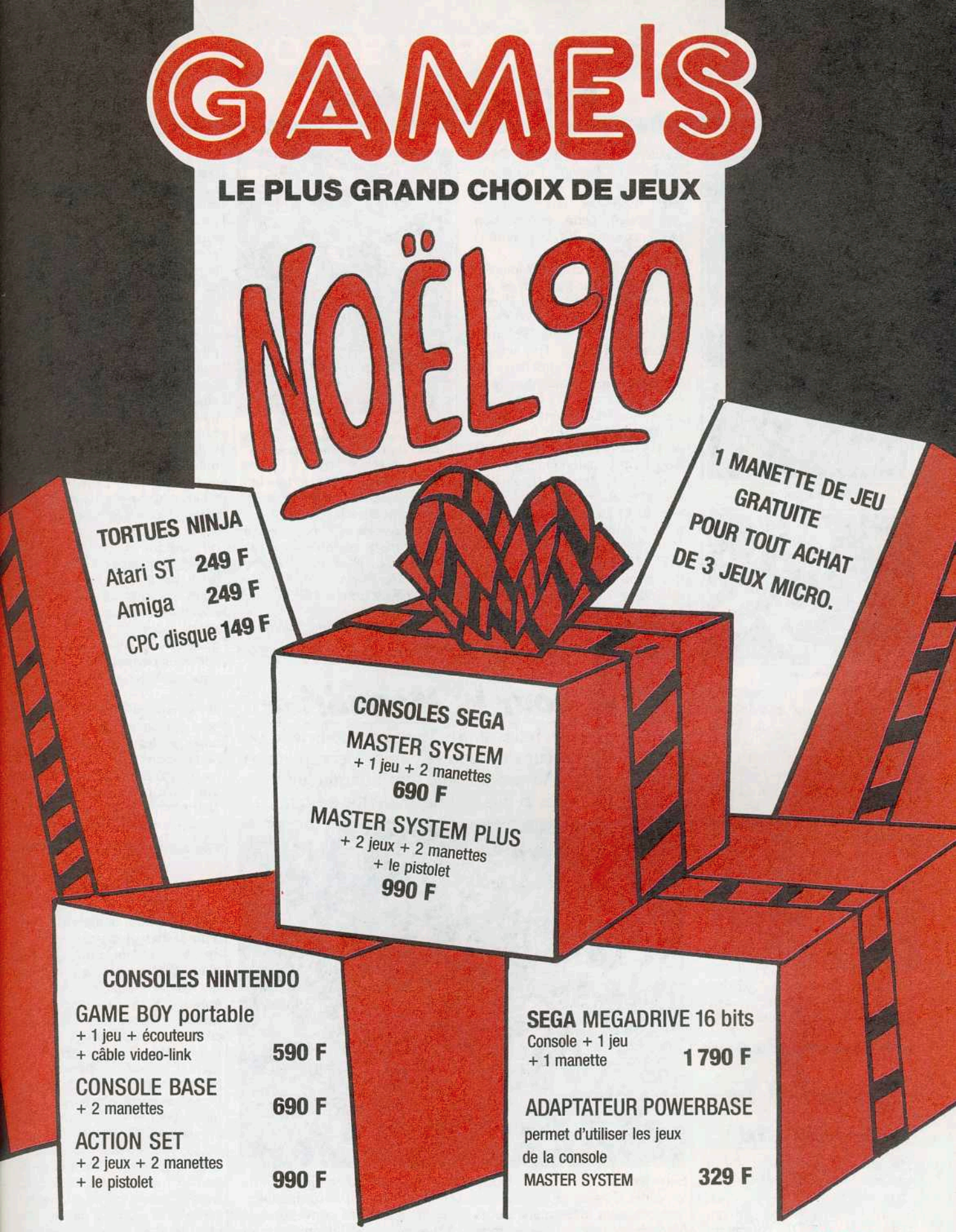
JEUX DE SPORT

En ce qui concerne le sport, le choix est un peu plus limité, mais il y a quand même de bons programmes. Les courses de voitures sont bien représentées avec *Enduro*, très rapide et qui présente des parcours dans la neige ou le brouillard. Et bien sûr, *Pole Position*, la course de formule 1 qui inspire encore de très nombreux programmes. Les jeux Olympiques sont présents avec les grands classiques d'Epyx : *Summer Games* et *Winter Games*, qui offrent de nombreuses épreuves passionnantes, toutes plus réussies les unes que les autres. Enfin, *Tennis* est un programme aussi simple que prenant, idéal pour jouer à deux. Les jeux d'action, très nombreux également, sont pour la plupart des conversions des grands jeux d'arcade. *Jr. Pacman* est la meilleure version de ce classique des classiques. *Pitfall* vous propose une longue exploration. *Jungle Hunt* est un programme très varié, qui s'inspire des aventures de Tarzan. *Centipede* ne manque

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

NOËL 90



TORTUES NINJA
Atari ST **249 F**
Amiga **249 F**
CPC disque **149 F**

1 MANETTE DE JEU GRATUITE POUR TOUT ACHAT DE 3 JEUX MICRO.

CONSOLES SEGA

MASTER SYSTEM
+ 1 jeu + 2 manettes
690 F

MASTER SYSTEM PLUS
+ 2 jeux + 2 manettes
+ le pistolet
990 F

CONSOLES NINTENDO

GAME BOY portable
+ 1 jeu + écouteurs
+ câble video-link **590 F**

CONSOLE BASE
+ 2 manettes **690 F**

ACTION SET
+ 2 jeux + 2 manettes
+ le pistolet **990 F**

SEGA MEGADRIVE 16 bits
Console + 1 jeu
+ 1 manette **1 790 F**

ADAPTATEUR POWERBASE
permet d'utiliser les jeux
de la console
MASTER SYSTEM **329 F**

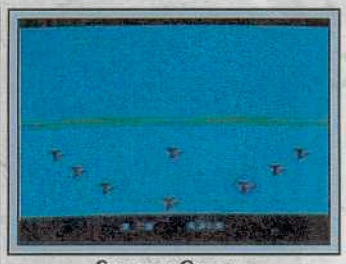
CAGNES-SUR-MER
67, bd du Maréchal Juin
Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

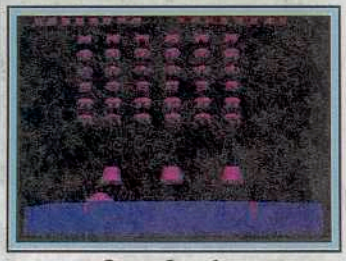
ST-QUENTIN-YVELINES
Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

PARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20



Summer Games.



Space Invader.



Winter Games.

pas d'originalité, puisque vous devez défendre votre jardin contre les chenilles et autres insectes. *Q-Bert* mettra vos réflexes à rude épreuve, mais on y revient sans cesse. *Frogger* est un grand jeu de réflexe, dans lequel une grenouille doit traverser routes et rivières. *Break Out* fera le bonheur des amateurs de casse-briques. *Kung-Fu Master* est un excellent jeu de combat. *Double Dragon* est également un beat-them-all, mais cette fois vous pouvez jouer à deux en vous épaulant.

La ludothèque du *VCS* est très riche, et cette liste ne saurait être exhaustive. Mais vous avez déjà la perspective de parties passionnantes. Alain Huyghues-Lacour

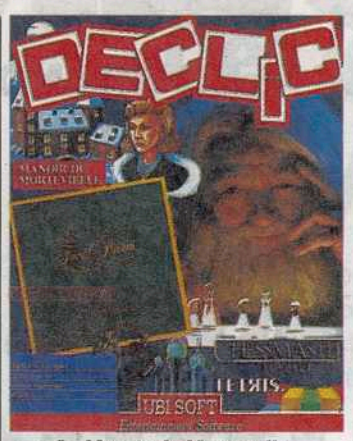
Treize à la douzaine

Une aubaine pour Noël : nous croulons sous une avalanche de compilations. *10 Mega Hits*, vol. 2 (sur *PC, ST* et *Amiga*, d'Ubi Soft, prix D), comprend dix jeux ! Certains sont très bons (*Rocket Ranger, Lombart Rally, Licence to Kill, Wallstreet, etc.*), d'autres moins (*Winter Olympiad 88* et *Aspard Grand Prix* sont assez nuls !). *Hotshot, Toobin, Vixen* et *Ikari Warriors* complètent cette compilation. Dix jeux pour 300 F (environ), c'est alléchant !

Declic, une autre compilation Ubi (prix C) sur les mêmes machines, comprend *Trivial Pursuit* (bof !), *Chessmaster 2000, le Manoir de Mortvielle, Wallstreet* (encore !) et *Tetris*. Très intéressant, si vous ne connaissez pas les trois derniers titres, dont la réputation n'est plus à faire.

Les Fous du volant (toujours Ubi) roulent sur *APB* (un jeu de gendarmes et de voleurs rigolo), *Buggy Boy, Action Fighter* et *Aspart Gd Prix* (encore !), plus *TT Racer* et *Buggy II* pour la version *CPC*. Le programme existe sur *ST, Amiga* et *CPC*.

Pour finir avec Ubi, citons le pack *15 Mega Stars* sur *CPC* qui, comme son nom l'indique, comporte 15 jeux dont certains grands classiques (*Ghosts n'Goblins, 1942, Bombjack, Exolon,*



Le Manoir de Mortevielle, Chessmaster 2000, Tetris et autres hits : les compilations nouvelles sont arrivées.

etc.,) et qui présente un très bon rapport qualité-prix (10 F le jeu en version cassette !).

Enfin, *Heroes* est une compilation Domark orientée vers l'action, avec *Licence to Kill, Barbarian II, The Running Man* et *Star Wars*. Elle tourne sur *CPC, Atari ST* et *Amiga*.

Jean-Loup Jovanovic

Tout pour la Megadrive

Au-delà des querelles entre Megadrive officielle ou non, l'importateur de Sega – Virgin – complète sa gamme. Au programme : un adaptateur pour cartouches 8 bits et une manette de qualité.



Sega tient ses promesses : toutes les cartouches de la *Master System* tournent désormais sur la *Megadrive*, grâce à un adaptateur. Cet appareil se place tout simplement sur le port cartouche de la console, et le tour est joué. Les manettes de chaque type de console ne sont pas compatibles, car leurs boutons correspondent à des fonctions différentes, mais toutes deux sont en norme Atari. Il vous suffit donc d'ôter la manette Megadrive et de connecter votre ancienne manette. L'aspect agréable de cet adaptateur ne dépare pas l'esthétique soignée de la *Megadrive*. Il est peu probable que les nouveaux venus sur Sega aient envie de jouer avec les anciens programmes de la marque, mais ceux qui passent de la *Master System* à la 16 bits seront ravis de retrouver leurs jeux préférés. L'adaptateur est distribué par Virgin, pour un peu plus de 300 F. Virgin distribue également une nouvelle manette pour cette console beaucoup plus performante que celle d'origine. Cette manette est munie de trois boutons, équipés du tir automatique, et d'un manche terminé par une boule. Elle est conçue pour être posée sur une table, mais on peut également la placer sur ses genoux. Il s'agit d'une manette de type arcade, où boutons et manche sont inversés par rapport au Control Stick de la *Master System* : la main gauche se pose sur le manche, tandis que les boutons sont actionnés par la main droite. Aussi souple que précise, elle vous permettra de donner le maximum sur vos programmes préférés.

Un achat indispensable, d'autant plus que vous devez obligatoirement acheter une seconde manette pour jouer à deux, la *Megadrive* n'étant vendue qu'avec une seule manette. Cet appareil vaut moins de 400 F.

Alain Huyghues-Lacour

A 1500

L'A 1500 vient de naître. Il s'agit d'un boîtier permettant de donner à son *Amiga 500* le look d'un *2000*. Le boîtier métallique est d'une solidité à toute épreuve. Le montage, très simple, utilise les différents composants de l'*Amiga*. Il abrite l'alimentation de la machine, un second lecteur de disquettes ou un disque dur compact, un ventilateur, la carte d'extension mémoire interne ou le tout nouvel émulateur *PC*, interne lui aussi (KCS PC Power Board testé sous la rubrique Création de ce numéro), et même la plupart des cartes d'extension se connectant sur le port extrême gauche. On regrettera toutefois le prix un peu élevé (Importé par Bus + pour *Amiga* : Prix : 2 800 F).

Jacques Harbonn

QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

BATTLESTORM™

L'ULTIME SHOOT'EM UP

Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'Aliens. Vous jurez alors de venger les votres. Après une longue traque, vous les avez enfin retrouvés: l'heure de la vengeance a sonné.
Votre objectif:
les BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

- JOUABILITÉ D'ARCADE
- RAPIDITÉ EXCEPTIONNELLE
- SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
- 50 IMAGES/SECONDE
- 8 MONDES DIFFÉRENTS
- ARMES ET BONUS

AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC/CPC+
GX 4000
SPECTRUM
C 64/C 64 GS

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

DU TELECHARGEMENT DES JEUX, DES CADEAUX, DES DIALOGUES EN DIRECT, DES INFO
3615 TITUS





TITUS SOFTWARE





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

AMIGA Version

M 501

Si 512 ko de mémoire suffisent pour la plupart des jeux, l'*Amiga 500* en version de base se trouve souvent à l'étroit pour les applications sérieuses. L'extension mémoire interne, qui apporte 512 ko supplémentaires, est une solution peu onéreuse. Microbotics en propose une assez sympathique et peu chère. De petite taille, elle comporte cependant une horloge sauvegardée par pile, ainsi qu'un interrupteur permettant de la déconnecter pour certains jeux. (Mi crobotics, pour Amiga : Prix : 560 F. Jacques Harbonn

Guerre des Megadrive : suite

La guerre que se livrent Virgin, importateur officiel de la Megadrive, et les importateurs spécialisés continue. Derniers rebondissements en date : constatant que les *Megadrive* japonaises pouvaient lire les cartouches destinées à la *Megadrive* française, Virgin aurait muni ces cartouches d'une puce qui reconnaît le type de console et ne traduit les textes en anglais que sur le modèle français. Réplique des importateurs : Hazardous Area (5, rue d'Aguesseau, Boulogne-sur-Seine) s'apprête à importer des *Megadrive* munies d'une puce spéciale qui traduit automatiquement le texte de toutes les cartouches japonaises en anglais. Quel sera le prochain épisode ?

Olivier Scamps

Objectif 1992

Le club d'investissement Media composé de plusieurs grosses entreprises européennes (Antenne 2, Maxwell, Philips, Thomson, INA) lance un appel à projets européen pour la production de programmes multimédias interactifs, en vue d'une distribution commerciale sur disque compact. Ces sociétés estiment que les hypermédias, systèmes de lecture optique multimédia interactifs, bouleverseront dans un avenir proche le monde de l'édition et de la communication audiovisuelle. Les systèmes optiques engendrent, en effet, de nouvelles perspectives sur le marché, dans le prolongement des systèmes actuels de lecture optique (CD audio, Laserdiscs, CD ROM). Cette initiative a pour but de tirer le meilleur parti des caractéristiques techniques des CD (son haute fidélité, image fixe, image animée plein écran...) afin de créer des produits originaux.

Cet appel d'offres s'adresse donc tout particulièrement aux éditeurs (de jeux par exemple), producteurs audiovisuels, auteurs associés à un éditeur ou partenaires financiers. Le club d'investissement Media souhaite participer au développement de titres de qualité qui accompagneront le lancement sur le marché, en 1992, de systèmes de lecture de programmes interactifs pour un large public. Le but du club est de sélectionner les meilleurs projets qui lui seront présentés afin de participer financièrement à la conception des produits (l'intervention financière pouvant être majoritaire). Les thèmes abordés auront trait à l'information, l'éducation ou aux loisirs. Cette opération se déroulera sur un an avec deux séances de sélection durant l'année 1991 (le 1er mars ou le 1er septembre 1991).

Une aubaine pour les éditeurs de jeux vidéo, qui auront ainsi les moyens de mettre au point de nouveaux produits caractérisés par un haut niveau d'interactivité, tout en ayant de faibles coûts de développement grâce à la participation du Club ! Le CD ROM malgré de tonitruantes annonces n'est pas encore parvenu à faire son trou (en tout cas en Europe). La mobilisation de compétences intellectuelles et financières apportera une dose de vitamine aux nouveaux supports optiques... Eric Caberia

Devenez journaliste

Les jeux Olympiques d'hiver à Albertville sont à l'origine d'un certain nombre d'initiatives du point de vue tant économique, social que culturel. Les AGF, partenaire officiel du comité d'organisation des jeux, lancent, en association avec l'Institut de l'enfance et de la famille, le quotidien *Le Monde*, le magazine *Okapi*, le Clemi (Centre de liaison de l'enseignement et des moyens d'information), un grand concours : Reporters olympiques AGF. Il s'adresse à tous les jeunes de 8 à 18 ans et à l'ensemble des établissements scolaires, du CE2 à la terminale. Les candidats devront réaliser un magazine en employant des moyens vidéo, radio ou de presse écrite sur le thème des J.O. Les apprentis journalistes devront traiter des jeux Olympiques sous des aspects historiques, économiques, sociologiques et culturels. Ils compléteront leurs œuvres par une enquête grâce à un questionnaire qui leur sera préalablement fourni. Cette enquête portera sur certains problèmes sociaux qui affectent le sport moderne : le dopage, la violence, le conditionnement, le surentraînement. Les résultats de cette enquête, ainsi que le contenu des magazines, permettront à la publication, à la veille des jeux, d'une enquête approfondie sur la perception qu'ont les jeunes du sport et de son pouvoir d'intégration sociale. Les candidats qui utiliseront un support écrit pour le concours pourront s'aider de logiciels de PAO. Dans la catégorie des 8 à 15 ans, le texte ne devra pas dépasser 8 pages (textes et illustrations) avec titres et sous-titres. Pour la catégorie des 16 à 18 ans, le journal écrit devra faire 4 pages avec 2 articles (sujet général et sujet thématique choisi). Les journaux et magazines sont à envoyer à l'adresse du concours avec le 15 janvier 1991. Le concours sera annoncé par mailing aux 6 200 établissements scolaires de France et de Navarre. Un certain nombre de récompenses, plus alléchantes les unes que les autres, sont proposées. On offrira aux gagnants un week-end à Albertville pendant les J.O., un ordinateur et son imprimante, ou une caméra vidéo 8, ou une console de mixage son (au choix), ainsi qu'un abonnement de six mois à une revue spécialisée pour les jeunes. Pour des informations complémentaires, il est possible de consulter le serveur AGF en composant le 3614 AGF. Eric Caberia

Fontes

Signum 2 et *Script*, les deux traitements de texte d'Applications Systems fonctionnant sur *Atari ST*, disposent d'un catalogue de sept cents fontes différentes pour imprimantes 9 et 24 aiguilles et Laser Atari. De nouvelles fontes continuent d'enrichir cet impressionnant catalogue. Au chapitre des nouveautés, des polices pour le bengali, le devangar, l'arabe, le farsi, l'urdu, le tibétain, le gujarati et le pinjag.

Ces fontes sont véritablement superbes et parfaitement utilisables. Tout comme les autres fontes, elles peuvent éventuellement être remaniées sous Scarabus, l'éditeur de fontes de ces deux traitements de texte. Les prix proposés sont particulièrement alléchants, 100 F pour chaque disquette, contenant environ trois fontes différentes déclinées pour les diverses imprimantes (disquettes Applications Systems, *Atari ST*).

Jacques Harbonn

Encore plus de salons !

Salon	Date	Lieu	Commentaire
Videotic 90	les 17 et 18 novembre 1990	Laval, Salle polyvalente	Première édition d'un salon dédié à l'audiovidéo et informatique familiale
Amstrad Expo	du 16 au 19 novembre 1990	Paris, porte de Versailles	Pour découvrir le nouvel univers d'*Amstrad CPC+* et *PC 3000*
E.C.T.S.	du 14 au 16 avril 1991	Londres, Business Design Centre	Le salon des pros des microloisirs
Flip	du 13 au 20 juillet 1991	Parthenay	Le salon des créateurs de jeux et jouets avec un concours à la clé

Pick' n Pile

LE JEU DINGUE QUI VOUS FERA PERDRE LA BOULE

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52

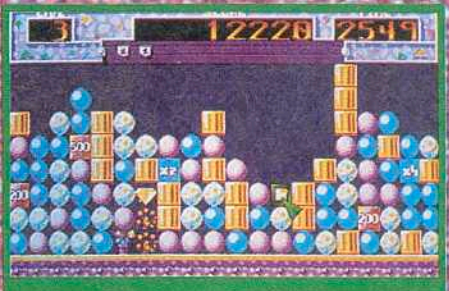
UBI SOFT
Entertainment Software



Atari ST

Une multitude de boules de couleurs variées tombent du ciel, à vous de les faire disparaître, c'est le but du jeu.
Pour cela, il faut les empiler en colonnes de boules identiques. Une fois la colonne achévée, Pfuit... elle s'efface; Pour passer un tableau, l'écran doit être complètement nettoyé.

Adieu les boules...
De quoi devenir maboul !



AMIGA - PC compatible

Le nouveau défi de la Souris

KIT EGA 2950 F TTC

Carte moniteur p. 0,31. Résolution 640/350.

A - SOURIS DEXXA

Garantie deux ans. Homologuée UL et FCC. Résolution adaptable au logiciel de 50 à 750 dpi. 100 % compatible avec Microsoft.

Prix : 290 F TTC - Réf. : KM 23

B - MEDIA MASTER 3''1/2

60 disquettes 3''1/2 ou cartouches numériques type DC 100/1000/2000.

Prix : 190 F TTC - Réf. : MM3

MEDIA MASTER 5''1/4

100 disquettes 5''1/4 ou disques laser ou cartouches numériques type DC 300/600.

Prix : 249 F TTC - Réf. : MM5

C - 1) BOITIER RANGEMENT ACCORDEON 3''1/2

10 disquettes 3''1/2.
5 disquettes 3''1/2 (Portable).

Prix : 5 DKT 50 F TTC - Réf. : BA3-5
Prix : 10 DKT 65 F TTC - Réf. : BA3-10

2) Prix : 10 DKT 180 F TTC - Réf. : BA5-10

D - BOITE DE RANGEMENT POUR DISQUETTES 3''1/2, 5''1/4

avec serrure métallique (livrée avec 2 clés). Intercalaire, patins anti-dérapants.

1) DATA FILE 80 3''1/2

Capacité : 80 disquettes 3''1/2, huit intercalaires.

Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 32

2) DATA FILE 100 5''1/4

Capacité 100 disquettes 5''1/4, huit intercalaires.

Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 52

3) DATA FILE 40 3''1/2

Capacité 40 disquettes 3''1/2, quatre intercalaires.

Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 31

4) DATA FILE MICRO 15 3''1/2

Capacité 15 disquettes 3''1/2. Présentation unique en escalier pour un accès facile aux disquettes.

Prix : 39 F TTC - Réf. : BE 15

DATA FILE 50 DISQUETTES 5''1/4

Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 51

E - 1) CABLE PERITEL ATARI

Relie un ordinateur ATARI ST à une télévision ou à un moniteur équipé d'une prise péritel. Longueur : 2 mètres.

Prix : 80 F TTC - Réf. : PERI-AT

2) CABLE PERITEL AMIGA

Permet le branchement de l'AMIGA sur un moniteur ou TV équipé d'une péritel.

Prix : 110 F TTC - Réf. : PERI-AM

3) DOUBLEUR DE JOYSTICK

Permet de brancher 2 joysticks sur les prises DB 15 d'un ATARI ST. Longueur : 30 cm.

Prix : 90 F TTC - Réf. : QDLAT

3 BIS) DOUBLEUR DE JOYSTICKS

Permet de brancher 2 joysticks sur les prises DB 15 d'un ATARI STE. Longueur : 30 cm.

Prix : 110 F TTC - Réf. : DBLAT

4) QUADRUPLEUR DE JOYSTICKS

Permet de brancher deux joysticks supplémentaires sur un AMSTRAD. Longueur : 30 cm.

Prix : 90 F TTC - Réf. : DBLAM

F - 1) JOYSTICK ATARI

Prix : 64 F TTC - Réf. : AT 01



2) JOYSTICK COMMODORE - AMSTRAD - AMIGA

Prix : 149 F TTC - Réf. : 2B PC

3) SPEEDKING PC AT-XT

Prix : 149 F TTC - Réf. : SKJ

G - DISQUETTES BLANCHES

Conditionnées par boîte de 10, livrées avec pochettes et étiquettes.

Disquettes 3''1/2 720 Ko par 600 : **3,30 F TTC**
Disquettes 3''1/2 720 Ko par 100 : **3,60 F TTC**
Disquettes 3''1/2 720 Ko par 10 : **3,90 F TTC**
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 600 : **1,75 F TTC**
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 100 : **1,80 F TTC**
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 10 : **1,90 F TTC**
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 600 : **9,00 F TTC**
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 100 : **9,50 F TTC**
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 10 : **10,50 F TTC**
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 600 : **3,90 F TTC**
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 100 : **4,20 F TTC**
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 10 : **4,50 F TTC**

H - 1) FAX CLEANER

5 pochettes de nettoyage pour télécopieur

Prix : 120 F TTC - Réf. : FC 4

2) SCREEN CLEANING SET

Prix : 40 F TTC - Réf. : SCS 1

3) SCREEN CLEANER TISSUES

100 Tissus spécialement imprégnés pour nettoyage des écrans - **4) CLAVIERS T**

Prix : 60 F TTC - Réf. : SCT 2



Document contractuel. Photos M. RICARD. SPG Création 42 05 18 80

PC/S 386sx-16

Processeur 80386sx à 8/16 Mhz.
1 Mo de Ram extensible à 8 Mo.
Contrôleur 2 disques durs / 2 lecteurs de disquettes.
2 ports série, 1 port parallèle.
1 lecteur 5''1/4, 1,2 Mo ou 3''1/2 1,44 Mo.
Disque dur 40 Mo (28 ms).
Carte VGA 16 bits (640×480).
Ecran VGA couleur 14''
Clavier 102 touches AZERTY.

Prix : 10 500 F HT
(12 453 F TTC)

PC/S 386-25

2 Mo MEM 64 K MEM Cache.
40 Mo VGA Couleur.
MULTISYNC, etc.

Prix : 18 000 F HT
(21 348 F TTC)

PC 286-16

Processeur 80286 à 8/16 Mhz.
1 Mo de RAM Ext à 8 Mo/carte-mère.
Contrôleur 2 LD/2DD
1 port série, 1 port parallèle.
Lect-5''1/4 1,2 Mo ou 3''1/2 1,44 Mo.
Disque dur 20 Mo (40 ms).
Carte VGA MONOCHROME.
Clavier 102 T AZERTY.

Prix : 7200 F HT
(8539,20 F TTC)

PC 286-12

MONO-20 Mo, etc.

Prix : 5500 F HT
(6523 F TTC)

Matériel garanti 1 an pièces et main-d'œuvre.
TVA 18,6 %.

) DISK DRIVE CLEANER
''1/2, 5''1/4
it de nettoyage pour lecteurs de disquettes
''1/2, 5''1/4.
rix : 70 F TTC - Réf. : DDC 1

) KEYBOARD CLEANER
rix : 20 F TTC - Réf. : KC 12

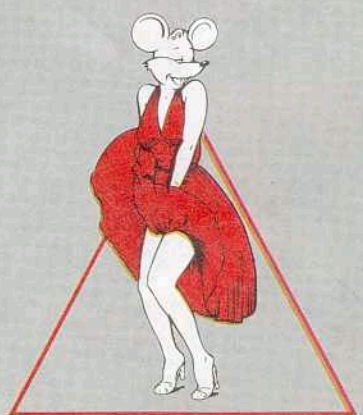
) MOUSE CLEANER
it d'entretien pour Souris.
rotège la précision et la fiabilité de votre
ouris.
rix : 60 F TTC - Réf. : MC 001

) LASERPRINTER CLEANER
pochettes de nettoyage pour l'imprimante
ser.
rix : 120 F TTC - Réf. : LC 3

BON DE COMMANDE

ENVOYEZ VOS COMMANDES
SUR PAPIER LIBRE
EN PRECISANT
VOS NOMS ET ADRESSE
ACCOMPAGNEZ
DE VOTRE REGLEMENT
A L'ADRESSE CI-CONTRE

Minimum forfait
Port et emballage : **50 F**
à partir de 200 Disquettes TEL



PC/S 18

5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS
Tél. : 42 05 96 66 - Fax : 42 45 97 60

Le magasin est ouvert tous les jours de la semaine sauf le dimanche, de 10 à 19 heures sans interruption.

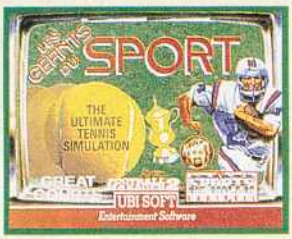
Les GEANTS DU SPORT
la compilation des champions





ATARI ST
AMIGA

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2



IBM PC
et compatibles

- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV SPORT Football



AMSTRAD
D + K7

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2
- TT Racer
- 3D Grand Prix
- Bobsleigh
- Emlyn Hughes International Soccer

UBI SOFT présente :

LES GÉANTS DU SPORT

... LA COMPILATION LA + SPORTIVE DE L'ANNÉE !!!

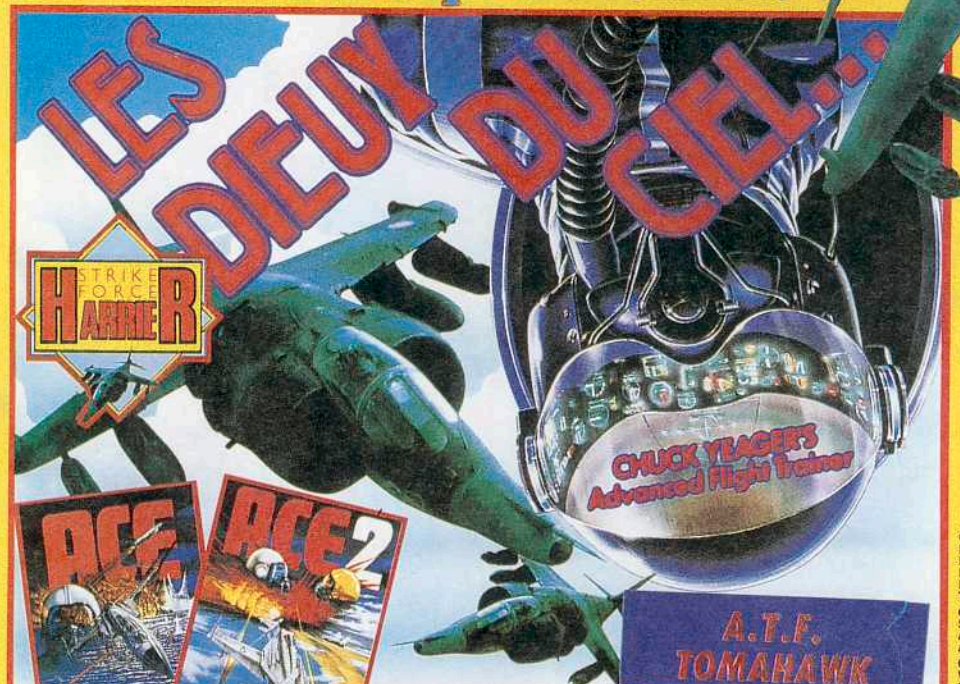
CONTIENT :

GREAT COURTS : primé CEM 89, catégorie simulation sportive ; élu

KICK OFF CEM 89, catégorie Simulation Sport

UBI SOFT
Entertainment Software

Les DIEUX DU CIEL :
les simulations qui décoiffent !



4 thèmes
à tout casser :

CINEMA ACTION
SPORT
SIMULATION

GREAT COURTS, 3D GRAND PRIX © 1989, 1988 Ubi Soft
KICK OFF © 1989 Anco Software ltd
FOOTBALL MANAGER 2 © 1988 Addictive Games
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER © 1988 Audiogenic
BOBSLEIGH, TT RACER © 1986 Digital Integration
TV SPORT FOOTBALL © Cinemaware Corp.
CHUCK YEAGER'S © Electronic Arts
STRIKE FORCE HARRIER © 1987 Mirrorsoft ltd
ACE + ACE 2 © 1989 Artronic Products ltd
ATF, TOMAHAWK © 1986 Digital Integration
CHARLIE CHAPLIN © 1987 Bubbles Inc. tous droits réservés.
VIVRE ET LAISSER MOURIR/PERMIS DE TUER/TUER N'EST PAS JOUER : Cock
Symbol Logo © Dan Fog S.A. 1962 and United Artists Company © Eon Productions ltd
The motion picture ALIENS © 1986 Twentieth Century Fox film corporation. All rights
BACK TO THE FUTURE © Universal City Studios Inc © Electric Dreams Software 19
WONDERBOY et QUARTET TM © Sega 1987 All rights reserved © 1987 Activision
GHOSTBUSTERS LOGO © 1984 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved
EIDOLON (TM)* + © 1984 Lucasfilm Ltd all rights reserved. Activision Inc Authorised U
fer Bind, Rotofly, the EIDOLON and all other elements of the EIDOLON Game Fantasy
ware (R) TM* is a registered Trademark of Activision Inc.

UBI SOFT
Entertainment Softw

UBI SOFT
Entertainment Software

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Les BATTANTS :
pour ceux qui ont le combat dans le sang !



PC	ST/AG	CPC/K7
Rick Dangerous	Rick Dangerous	Rick Dangerous
Savage	Savage	Savage
Ikari Warriors	Navy Moves	Navy Moves
Franck Bruno's Boxing	Commando	Commando
	Ikari Warriors	Ikari Warriors

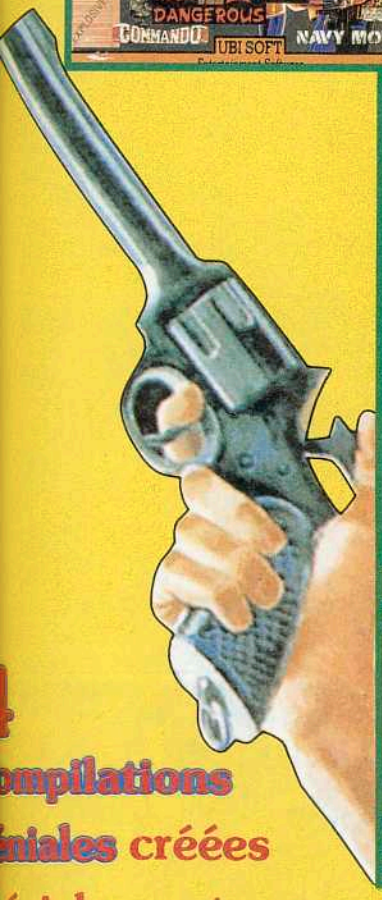


Rick Dangerous © 1989 Core design Ltd. Ikari Warriors © SNK Corporation Commando © 1989 Capcom USA Franck Bruno's Boxing © 1988, 1989 Elite System Ltd. Savage © Probe Software Ltd. © Microprose Firebird. Navy Moves © 1989 Dinamic

UBI SOFT
Entertainment Software

-10, rue de Valmy - 93100

Tel. : (16.1) 48.57.65.52





ompilations
éniales créées
écialement pour vous
par
UBI SOFT







e Systems International Ltd. Gun
ll rights reserved © Domark ltd.
ftware all rights reserved.

1984 Activision Inc.
p. Dr Josef Vincent AGON, Puf-
d. Activision Entertainment Soft-

UBI SOFT
Entertainment Software

Panza Kick Boxing

ATARI ST

Sport tout en souplesse, la boxe thaïlandaise ne pouvait souffrir aucun défaut d'animation. Pari tenu par les programmeurs de Loriciel qui ont allié le réalisme des combats, la stratégie des matchs et un décor particulièrement soigné. Malgré la petite taille des compétiteurs, Panza Kick Boxing *est une simulation dont l'animation coupe le souffle !*

Loriciel. Programme : Pascal Jarry ; graphismes : Marco de Flores ; bande son : Michel Winogradoff.

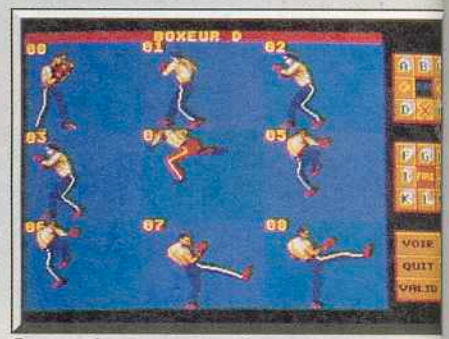
Ce jeu de boxe thaïlandaise était attendu avec impatience ! *Panza Kick Boxing* ne m'a pas déçu. Alors qu'*Oriental Games*, testé dans ce même numéro, n'apporte rien de vraiment neuf face aux superbes *Budokan* et *Bruce Lee Lives*, cette simulation, car c'en est vraiment une, mérite tout votre intérêt. On y sent un important travail de mise en place des animations. De plus, la gestion stratégique des sportifs et l'évolution de leurs capacités rappellent celles du grand *Tennis Cup*.

Après une superbe présentation qui associe animations réalistes et bande son superbe (un très bon cru Winogradoff 1990), le jeu ouvre un menu complet d'options. Mais avant de vous en détailler les méandres, rendez-vous sur le ring pour un combat qui décoiffe.

Il paraît que la mise en place de cette simulation a nécessité de la part de ses concepteurs un impressionnant travail de création, vidéo du grand champion à l'appui. Le résultat est à la hauteur des ambitions de l'équipe. Les combattants ne sont pas d'une taille très impressionnante. En fait, le déco très soigné du ring et des gradins occupe une bonne place de l'écran de jeu. Mais qu'importe la taille des joueurs, pourvu que leurs mouvement soient souples et réalistes. Qu'il s'agisse de coup de pied retournés, de sauts ou de mimiques d l'arbitre, l'animation graphique de *Panza Kick Boxing* est un délice. Pour un simple coup d poing, votre boxeur amorce une flexion, avant d se détendre comme un ressort. Lorsqu'il encaisse des coups, il se penche vers l'avant ou tombe à l renverse. C'est superbe, et jamais la moindre gêne visuelle (tressautement, flou, etc.) ne vient entac cher cette précision. Résultat, on peut tout à loisi profiter du grand réalisme apporté au combat. Le coups de pied et poing ainsi que les parades sont soignés à l'extrême. La portée des coups ne souffre aucun reproche. Seul léger handicap, le deux assaillants vont parfois se croiser à l'écran... Peu réaliste ! Côté bruitages, les onomatopées d



Si les personnages sont assez petits, les animations de Panza sont d'une souplesse étonnante.



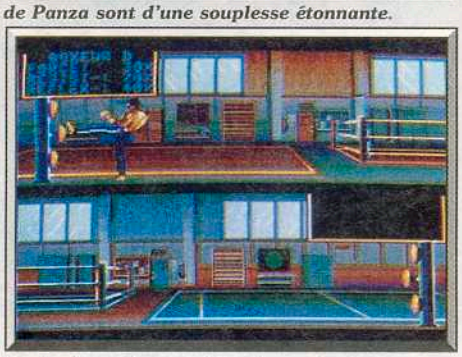
Gestion des coups avant le match.



Les spots témoignent de votre état.



Un joueur sonné, la tête ailleurs !



L'entraînement, une phase importante.

l'arbitre sont un peu répétitives, mais les coup portés sont magnifiques.

Revenons maintenant au menu d'options qui ouvr la partie. Vous pouvez bien sûr combattre contr l'ordinateur ou contre un deuxième joy stick. Chaque joueur va décider des caractéristique de son boxeur en répartissant un certain nombre d points entre les aspects suivants : réflexe, résistanc et force. Un petit tour à la salle d'entraînement vou permettra peut-être d'améliorer vos scores. Cett option est surtout intéressante pour le travail de réflexes sur machine (comparable à l'entraînemen machine de *Tennis Cup*). Toujours sur le men d'options, le joueur va choisir le mode de sauv



Menus et caractéristiques détaillés.



Lord of the Ring en pleine action !

garde qu'il désire. *Panza Kick Boxing* vous propose par exemple de sauver systématiquement les caractéristiques de votre futur champion, ou encore de n'effectuer cette sauvegarde disquette que si ces caractéristiques augmentent. Pour doser la difficulté du match, vous choisirez, dans le cas d'un combat contre l'ordinateur, un champion plus ou moins fort, plus ou moins résistant ou possédant des réflexes pointus. La gestion de ces données est subtile. De votre quotient de réflexes dépend la rapidité de votre joueur pendant les actions au joystick, par exemple. Notons aussi la possibilité de modifier le nombre de rounds pour chaque match, de visionner les classements, etc.

Le dernier atout de cette simulation est de permettre de modifier la gestion joystick des attaques et défenses. Sur un tableau très complet, le joueur va adapter à sa convenance toutes les positions du manche pour obtenir le maximum d'efficacité. Cette configuration sera bien sûr sauvegardée sur disquette.

Là où *Budokan* apportait un choix de disciplines impressionnant et de très beaux graphismes sur PC EGA, *Panza Kick Boxing* mise à fond sur la stratégie et sur l'animation. La gestion des capacités de votre boxeur donne au jeu une continuité très motivante. Impossible de ne pas travailler dur pour faire grimper les pourcentages de force, résistance et réflexe, et affronter un jour le fameux Panza ! D'autre part, l'animation de ce combat est l'une des plus réalistes qu'il m'ait été donné de voir sur *Atari ST*. Voici donc un grand hit, peut-être moins complet et novateur que ne le fut *Tennis Cup* dans un tout autre domaine, mais qui séduira tous les amateurs du ring. J'achète ? Bien sûr !

Olivier Hautefeuille

Type — *simulation de boxe thaïe*
Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *C*

The Light Corridor

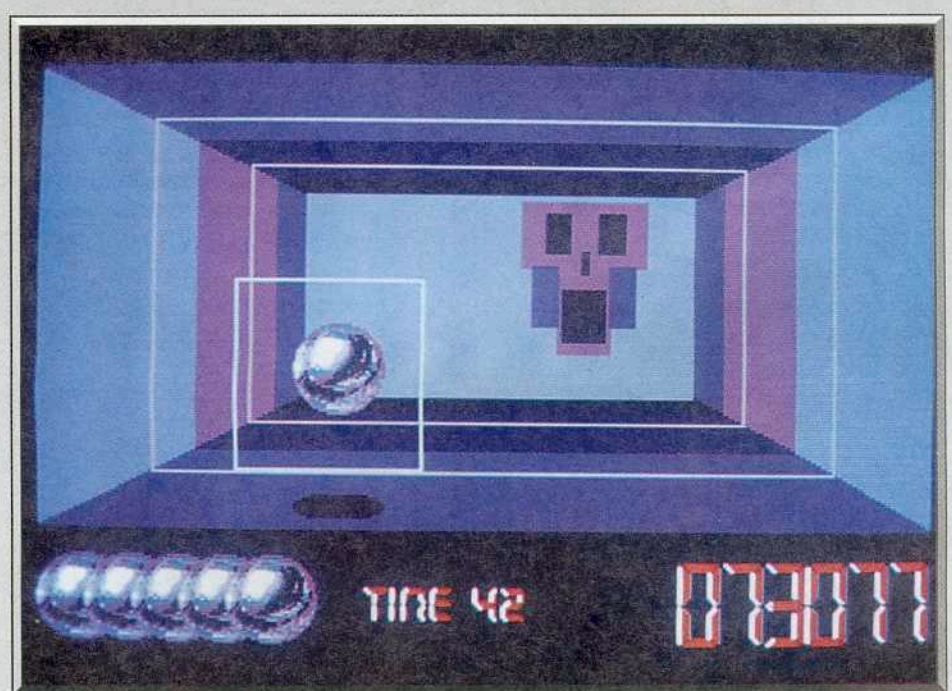
ATARI ST

Une boule déboule dans un couloir interminable hérissé d'obstacles. Armé d'une raquette animée de mauvaises intentions, vous la poursuivez inlassablement pour tenter de lui imposer votre volonté. Casse-briques et casse-tête à la fois, The Light Corridor *est une réussite sur le plan technique comme sur le plan ludique. Un programme vraiment titanesque !*

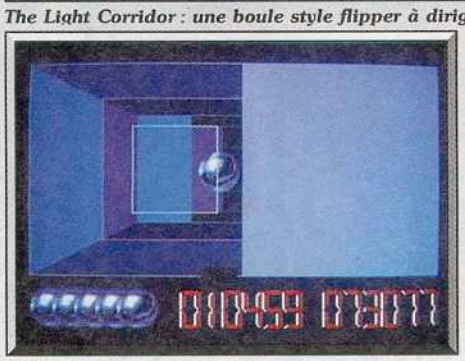
Infogrames. Réalisation : Vincent Plourieux ; Carole Arachtingi ; Dominique Girou ; Sandrine Josserand ; Didier Chanfrey ; Frédéric Mentzen.

Parvenir à créer un casse-briques réellement novateur, tel fut le pari tenté et réussi par Infogrames. La première génération de casse-briques se contentait... de casser des briques. Les bonus multiples sont apparus avec la seconde génération, inaugurée par *Arkanoïd*, et reprise ensuite par nombre d'autres logiciels performants (dont le superbe *Krypton Egg*). Il ne restait plus qu'à inclure la troisième dimension, chose faite avec *The Light Corridor*. Le jeu accepte deux joueurs en alternance. Vous allez donc renvoyer, à l'aide de votre raquette, une boule dans un interminable couloir parsemé d'embûches. La boule calculée en Ray Tracing est absolument superbe, et les variations de brillance de sa surface sont d'un réalisme jamais atteint.

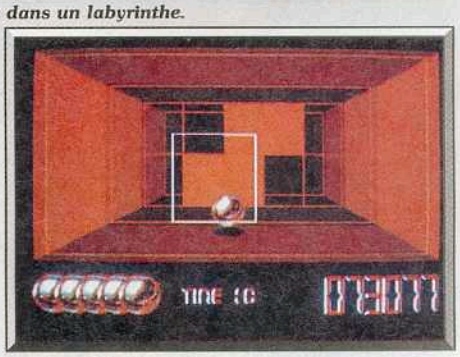
Le couloir est représenté en trois dimensions. Votre boule va avancer jusqu'à être renvoyée par un obstacle quelconque. Vous allez, vous-même, parcourir ce couloir. Vous avez le choix, pour cela,



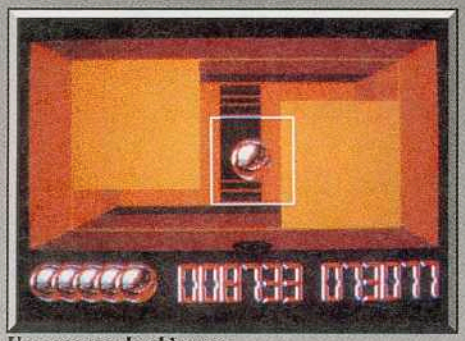
The Light Corridor : une boule style flipper à diriger dans un labyrinthe.



Effets de perspective...



... et variété de couleurs.



Un passage de chicanes.



Un obstacle mouvant.

dir pour ne plus laisser qu'un petit interstice, par lequel il vous faudra passer, vous et votre boule. Viennent ensuite les cloisons mobiles, horizontales ou verticales et des pans de cloison qui vont occulter temporairement le couloir à la manière du diaphragme d'un objectif photo. A haut niveau, les obstacles sont encore plus difficiles : portes qui ne s'ouvrent que lorsque l'on touche le bouton d'ouverture avec la boule, porte à marteler d'un certain nombre de coups, cloisons mobiles qui suivent le déplacement de votre raquette pour vous empêcher de passer, raquette « ennemie » encore plus difficile à tromper, monstre qu'il faut détruire pour accéder au passage, etc. La découverte de ces nouvelles difficultés est un des grands attraits du programme, et l'on se demande toujours avec un peu d'angoisse sur quoi on va tomber. Enfin, pour compliquer le tout, la taille de votre raquette diminue à partir d'un certain niveau. La réalisation est d'excellente facture. Votre raquette réagit au moindre mouvement de la souris. Je vous ai déjà parlé de la beauté de la boule. L'animation est un modèle de rapidité et de fluidité. En revanche, il est dommage que l'impression de vitesse soit donnée par un défilement de lignes sur fond uni, et non par le défilement des murs eux-mêmes. Les bruitages sont bien adaptés et complétés parfois d'une synthèse vocale bien rendue. Le système de code évite de recommencer indéfiniment le jeu depuis le début et l'éditeur de couloir prolonge encore la durée de vie du programme. Un superbe casse-briques qui renouvelle vraiment le genre. Jacques Harbonn

Type ..... *casse-briques*
Intérêt *17*
Graphisme ..... ★★★★★
Animation ..... ★★★★★
Bruitages ..... ★★★★
Prix ..... *C*

Ultimate Ride

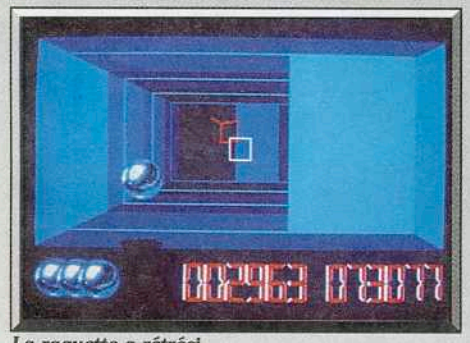
AMIGA

Première simulation de moto à mettre le motard à sa vraie place, c'est-à-dire au guidon, Ultimate Ride *donne presque l'impression de ressentir les cahots de la route. Des options à foison haussent le jeu à un niveau d'intérêt exceptionnel.*

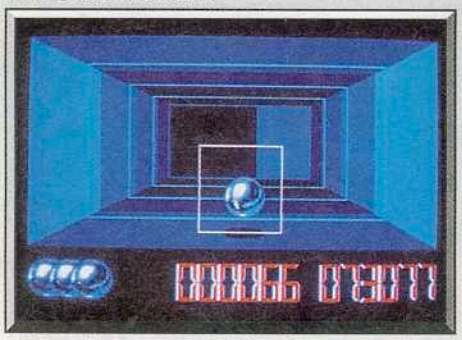
Mindscape. Design : Chris Gray et Kevin Hoare ; programmation : Kevin Hoare ; graphisme : Nick Gray, Bob Enderson et Dennis Turner ; musique : Sound Digital.

entre deux vitesses : le bouton gauche de la souris vous propulse à allure réduite, tandis que le droit vous fait aller à la même vitesse que la boule. Comme le parcours doit être terminé en temps limité, la vitesse rapide est avantageuse. En contrepartie, vous aurez besoin de réflexes éclair pour renvoyer à temps la boule si elle percute un obstacle. Tout au long du parcours, vous trouverez des bonus : raquette double, élargie, collante, etc. Au début, le couloir est assez dégagé, mais les choses se gâtent rapidement. Dans les premiers temps, ce seront simplement des cloisons fixes de petite taille. Par la suite, ces cloisons vont s'agran-

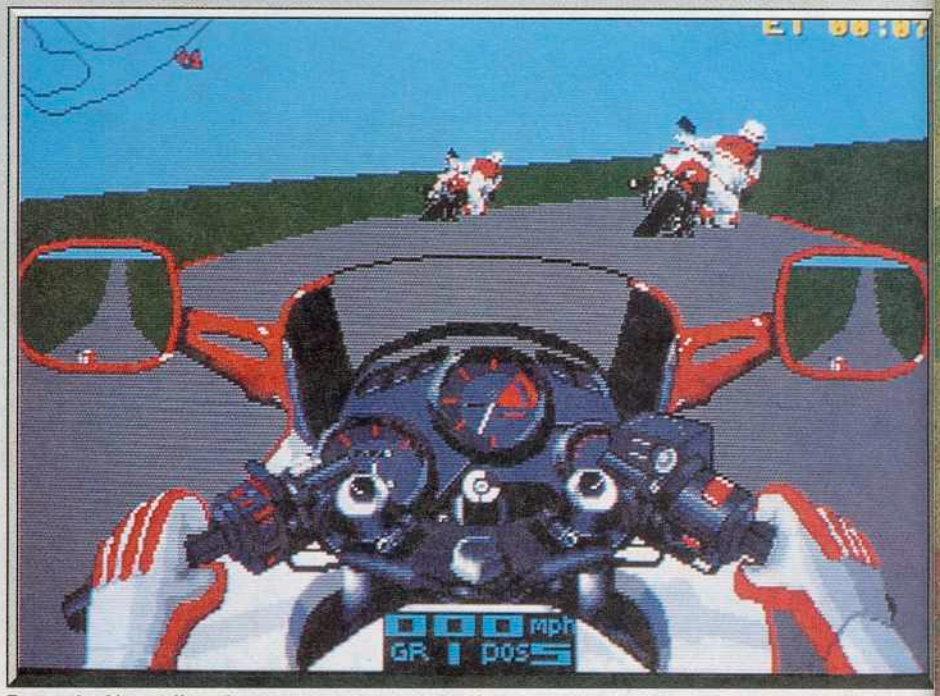
Ultimate Ride est l'œuvre de Chris Gray, un programmeur de talent surtout connu pour *Boulderdash* (Le *Boulderdash* original !), ce qui est une sérieuse référence. Cette fois, il nous offre une simulation de course de motos qui présente d'intéressantes innovations. L'idée forte est de repré-



La raquette a rétréci...



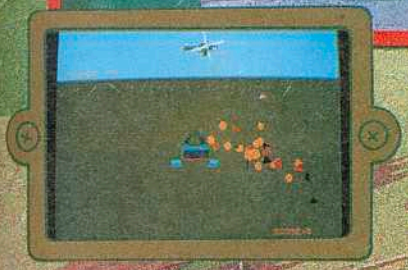
En bas, il vous reste trois boules.



Prenez le départ d'un championnat motocycliste d'un nouveau type.



ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES





L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "**Mauler**" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflict semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos.
Le **Mauler** est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être héliporté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.

ocean

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

senter la course du point de vue du conducteur, comme si vous étiez sur la moto. Lorsque vous vous penchez dans un virage, c'est le décor qui bascule sur l'écran, ce qui est particulièrement réaliste. C'est la première fois que cette technique est appliquée à un jeu de moto, mais ce ne sera pas la dernière, car Gremlin développe actuellement une simulation de moto de ce type et bien d'autres éditeurs devraient suivre.

Autre innovation intéressante : il est possible de



Des virages impressionnants !



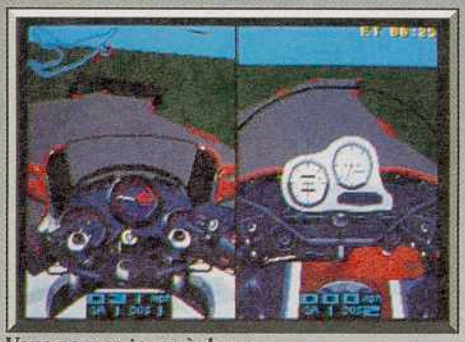
Surveillez votre rétroviseur.

modifier la plupart des paramètres de la course. Tout d'abord, en ce qui concerne votre véhicule, vous avez le choix entre six motos différentes et vous avez également la possibilité d'utiliser différentes sortes de pneus. Bien entendu, vous pouvez opter pour des vitesses automatiques ou manuelles.

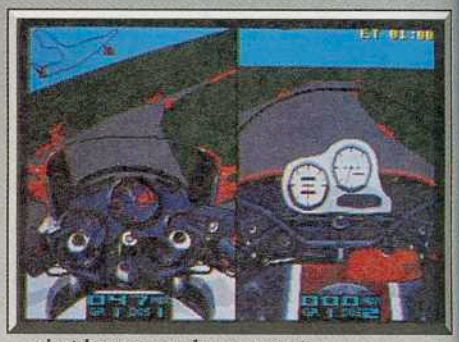
La véritable surprise intervient dès que vous passez au tableau d'options suivant. En plus du choix habituel entre les différents circuits (six en l'occurrence), vous pouvez utiliser l'option Custom, qui vous permet d'attribuer des valeurs de 0 à 50 aux différents paramètres du jeu. Cela concerne aussi bien le niveau de difficulté, la longueur du circuit ou le nombre de tours, que la présence de collines ou la nature des virages.

Il est également possible d'intervenir sur les conditions climatiques. Si vous n'avez pas peur de vous mouiller, vous pouvez concourir sous la pluie. Plus inattendu encore, l'option Hazard fait surgir différents animaux sur le circuit, ce qui vous complique encore les choses. Vous réglez vraiment le programme à votre convenance grâce à toutes ces options et il est même possible de sauvegarder votre « customisation ».

Ultimate Ride dispose encore d'un autre atout important : le jeu à deux, ce qui est particulièrement stimulant. L'écran est séparé en deux et il est assez



Vous pouvez jouer à deux...



... c'est beaucoup plus amusant.

impressionnant de voir ces deux animations en 3D surfaces pleines, alors que le paysage bascule au gré des virages.

Contrairement à la plupart des programmes de ce type, comme *Lotus Esprit Turbo Challenge* ou *Tennis Cup*, l'écran est double uniquement lorsque vous jouez à deux et vous avez droit au plein écran si vous êtes seul, ce qui est beaucoup plus agréable.

Les commandes ne manquent pas de précision, mais elles sont très sensibles et il est conseillé de se familiariser avec elles à un niveau de difficulté peu élevé. D'autre part, il est également souhaitable de bien connaître les circuits, car vous ne voyez parfois qu'une petite partie de la route devant vous, ce qui ne vous permet pas toujours d'anticiper. Une simulation de motos d'un nouveau style.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Battlechess II

PC TOUS ECRANS

C'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe. Partant de ce principe, Battlechess II *se base sur les antiques échecs chinois et produit un jeu qui, pour être intellectuel, n'est pas pour autant dénué de grâce et d'humour.*

Conception et programmation : Bryon Carson, Scott Bieser et Greg Christensen.

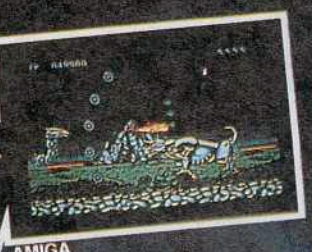


Les cases entourées d'un cadre indiquent les déplacements possibles.

STORM







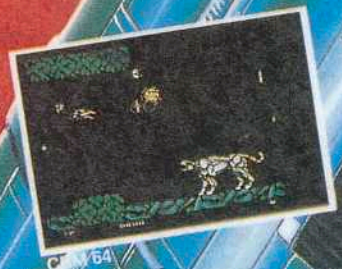
C.N.'S D'OR 92%
ZERO HERO 91%
CRASH SMASH 92%
YC FUN ONE 91%

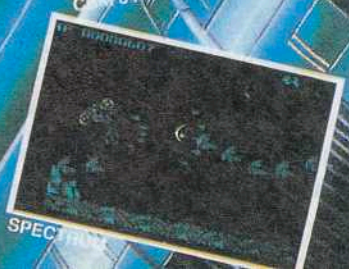
ST DRAGON

AVAILABLE ON AMIGA, ATARI ST, CBM 64, AMSTRAD, SPECTRUM

PREPAREZ-VOUS A L'ULTIME COMBAT SUR UNE PLANETE TRES ELOIGNEE.
UNE FORCE DEMONIAQUE DE MACHINES MONSTRUEUSES EST APPARUE POUR CONQUERIR LA GALAXIE. UNE PAR UNE LES RACES PACIFIQUES DE LA GALAXIE ONT ETE ATTAQUEES ET REDUITES EN ESCLAVAGE PAR LES MONSTRES CYBERNETIQUES. AUCUNE DE CES RACES N'A LA FORCE NECESSAIRE POUR RESISTER AU POUVOIR DES CYBORGS. MAIS UN BEAU JOUR UN REBELLE SOLITAIRE FIT SON APPARITION DES RANGS MEMES DES MONSTRES MECANIQUES. MI-DRAGON, MI-MACHINE, LE GUERRIER CYBERNETIQUE SE REVOLTE CONTRE SES TYRANIQUES MAITRES. LA GALAXIE A DESORMAIS UN HEROS. L'ESPOIR FIT SON RETOUR DANS LES CŒURS DES PEUPLES DES L'APPARITION DU CHAMPION CUIRASSE, ILS L'APPELERENT « SAINT DRAGON ».
DANS CETTE NOUVELLE VERSION DE LA LEGENDE DE SAINT GEORGE VOUS DEVEZ PILOTER LE VAISSEAU-DRAGON A TRAVERS 5 NIVEAUX DE DESTRUCTION NON-STOP. POUR CE FAIRE, VOUS DISPOSEZ DE BOULES DE FEU, DE BOMBES REBONDISSANTES, D'ANNEAUX LASER ET DE PIECES D'ARTILLERIE POUR VOUS FRAYER UN CHEMIN A TRAVERS DES PUMAS CUIRASSES, DES COBRAS MECANIQUES, DES BUFFLES CYBERNETIQUES GEANTS ET UNE ARMEE D'AUTRES MUTANTS MECANIQUES. MAIS N'OUBLIEZ PAS QUE LE POUVOIR DES ARMES N'EST PAS TOUT. VOTRE VAISSEAU EST EQUIPE D'UNE QUEUE BLINDEE. UTILISEZ-LA AU MIEUX ET VOUS POUVEZ ESPERER SURVIVRE.

Incorporates unique Dynamic Loader System





THE SALES CURVE
50 LOMBARD ROAD
LONDON. SW11 3SU

L'histoire du jeu d'échecs commence, en Inde, au VII[e] siècle. A l'époque, le jeu se nomme chaturanga (*cha* signifie roi). Son principe et ses règles ressemblent grossièrement à ceux du jeu d'échecs que nous connaissons avec, toutefois, une différence de taille. Le chaturanga (prononcez *chatouranga*) se joue avec des dés à jeter, ce qui fait intervenir une part de hasard. Introduit en Europe par les Espagnols et les Italiens, le roi des jeux subit des transformations pour aboutir au système que vous connaissez. Ce que l'on sait moins, c'est que le chaturanga a également pénétré l'empire du Milieu. Là, il subit d'autres transformations, au point

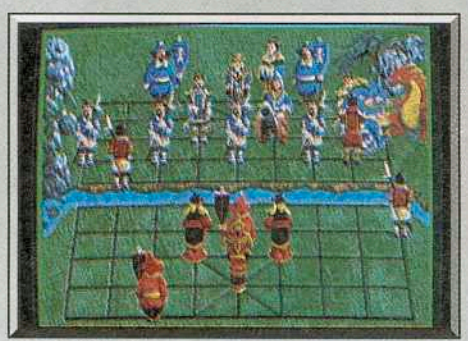


Une pièce transformée en aliment pour chien.



Le tir de la bombarde.

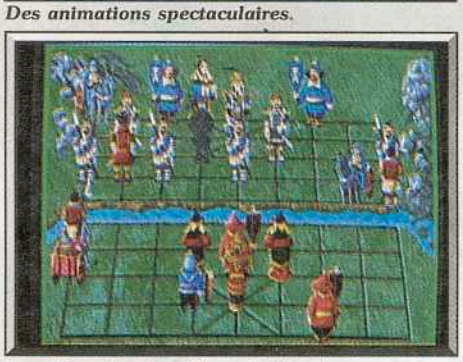
que le jeu d'échecs chinois accuse des différences très nettes par rapport à la version occidentale. C'est ce qui m'a frappé lors de ma première lecture de l'excellente notice d'emploi de *Battlechess II*, la version micro des échecs chinois, façon Interplay. Tout d'abord, on ne parle pas de cases pour un échiquier chinois mais de lignes (neuf horizontales et dix verticales). Au centre de l'échiquier se trouve une zone neutre nommée la rivière. Chaque camp possède un palais royal représenté par neuf points d'intersection (un carré de quatre cases comportant deux diagonales). Au *xian qui* (nom chinois du jeu), les adversaires, les rouges contre les bleus, disposent chacun de seize pièces. Une description des possibilités et du mode de déplacement de chaque pièce serait trop longue. Disons qu'il y a de quoi faire perdre son latin à un joueur d'échecs confirmé ! Et pour cause, les pièces se placent sur les points d'intersection et non sur les cases ! On note l'absence de reine et du coup nommé le roque. Le roi est une pièce très faible puisqu'elle ne se déplace que d'un point d'intersection à l'autre (horizontalement et verticalement) et dans les limites du palais ! Le canon ou canonnier se déplace comme une tour mais ne peut prendre une pièce que dans le cas ou une tierce pièce (amie ou adverse) se trouve entre les deux. Les ministres sont des pseudo-fous qui se déplacent en diagonale de deux points d'intersection seulement. Les seules pièces qui ressemblent un tant soit peu aux pièces du jeu d'échecs conventionnel sont les tours et les cavaliers. A noter cependant que le cavalier du *xian qui* perd son pouvoir de sauter au-dessus des pièces. La mise en échec du roi est quasi identique à celle de « notre jeu ». Une particularité, le pat, n'existe pas car une telle situation équivaut à une défaite du roi mis en difficulté. Une partie de *xian qui* requiert les mêmes qualités d'attention, de mémoire, de déduction et de vision du jeu que le jeu d'échecs conventionnel. Ma première partie de *xian qui* sur *Battlechess II* m'a valu une magistrale raclée. Et pourtant le programme n'était qu'au niveau 3 (il y a neuf niveaux en tout, avec un temps de réflexion définissable). En fait, il faut une bonne dizaine de parties avant de s'accoutumer réellement aux règles du *xian qui*. Cette prise en main achevée, on retrouve tout le plaisir que procure un excellent jeu de réflexion. Les pièces d'attaque sont les canons et les tours tandis que les cavaliers, les ministres et les conseillers sont essentiellement des pièces de défense. Toute la stratégie du *xian qui* est fondée sur une bonne défense du palais et sur des attaques visant à affaiblir le camp adverse. L'immense pouvoir du canon permet de déstabiliser, à distance, les remparts de défense de l'ennemi. C'est un aspect qu'on ne retrouve pas dans le jeu d'échecs occidental. Ainsi, quand un joueur conjugue habilement les pouvoirs du canon et de la tour, le camp adverse doit ruser pour garder son roi ou ses pièces importantes hors de danger. Tenir une position est encore plus important au *xian qui* qu'aux échecs. De plus, les parties sont plus rapides et les échanges de pièces y sont encore plus déterminants qu'aux échecs.



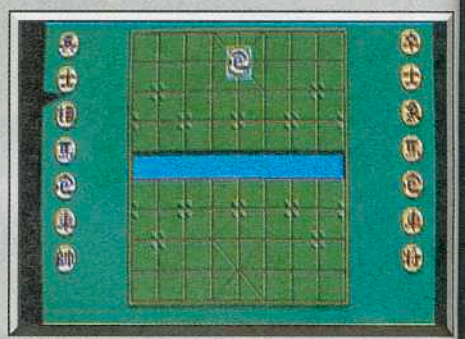
Combat de chars.



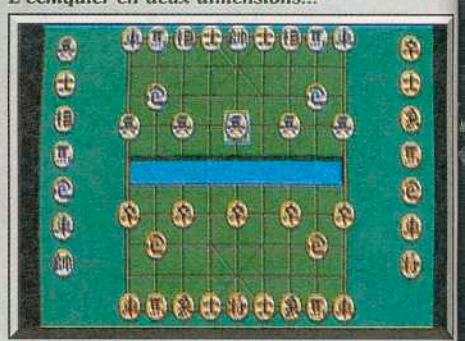
Des animations spectaculaires.



Les pièces bombardées noircissent.



L'échiquier en deux dimensions...



... est plus pratique pour jouer.

Battlechess II bénéficie d'une réalisation similaire à celle de *Battlechess I*, le jeu d'échecs conventionnel. On retrouve, au choix, l'option du jeu avec pièces animées ou avec des pions représentés plus sobrement. L'humour est le dénominateur commun de toutes les séquences animées qui illustrent essentiellement les échanges de pièces. En outre, il arrive que pendant une intense réflexion le joueur soit déconcentré par une blague du programmeur. En effet, on peut voir un cavalier ou un soldat qui se gratte (ou arrange sa moustache) ! Cela dit, l'option pièces animées en 3D n'est qu'un gadget pour épater les amis, car on distingue mal la position des pièces. Rien ne vaut le confort de jeu que procure l'échiquier vu de haut avec ses pièces symboliques, on y voit l'ensemble du jeu d'un seul coup d'œil. *Battlechess II* offre toutes les options et touches dont dispose *Battlechess I*. On retrouve les options jeu à deux et jeu à deux *via* modem, possibilité de rejouer le coup précédent, etc. Un bon logiciel, mais réservé aux amateurs du genre.

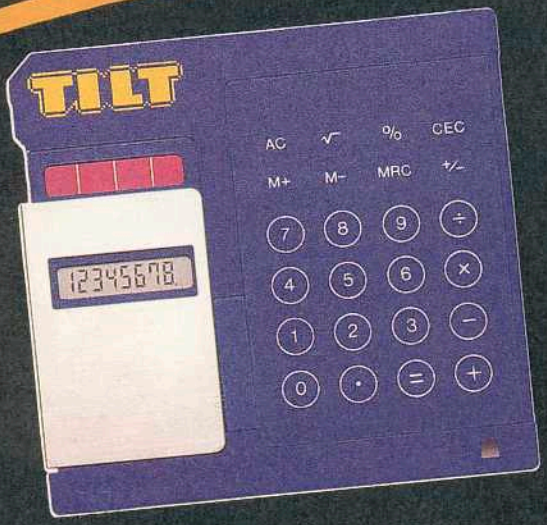
Dany Boolauck

Type	*réflexion*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*n.c.*

TILT

MICROLOISIRS

12 numéros
+ 1 calculatrice disquette
pour 229 F au lieu de 428 F
Ça fait tilt !



POUR VOUS

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 12 prochains numéros ainsi qu'une ingénieuse calculette disquette pour 229 F seulement au lieu de 428 F, soit 199 F d'économie.

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

J'ai bien noté que la calculette me sera expédiée dans un délai de 6 semaines, après l'enregistrement de mon règlement.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

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

Ville _____

☐ Je joins dès à présent mon règlement à l'ordre de Tilt par :

☐ chèque bancaire

☐ chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue CB dont voici le numéro

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

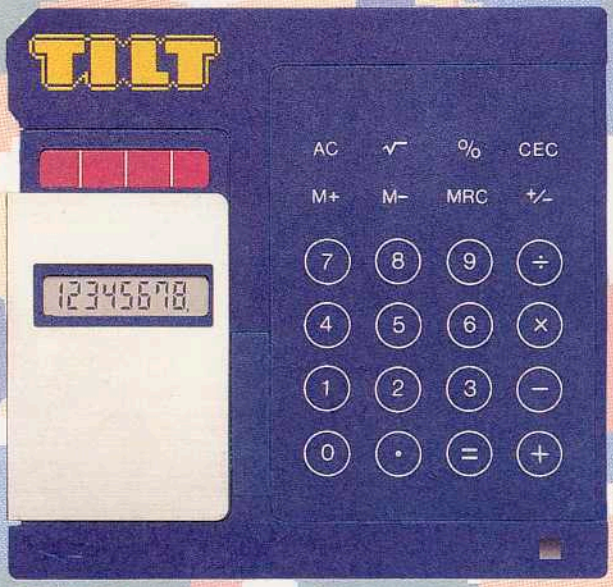
Date d'échéance : |_|_|_|_|

Signature :

Tarif valable pour la France Métropolitaine
Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés

ECONOMISEZ 199 F

Et découvrez cette calculatrice disquette que nous vous avons réservée.



Cette calculatrice originale en forme de disquette, va faire d envieux autour de vous ! Très pratique, elle effectuera à votre pla tous vos calculs avec la plus grande précision. Cette ingénieu calculatrice signée TILT vous sera envoyée dans une belle poche noire... en forme de disquette !

Cette carte d'abonnement est à renvoyer sous enveloppe non affranchie, à :

TILT
LIBRE RÉPONSE
N° 4375
75742 PARIS CEDEX 15

Pour profiter de notre offre exceptionnelle, renvoyez dès aujourd'hui la carte d'abonnement ci-contre.

TILT MICROLOISIRS



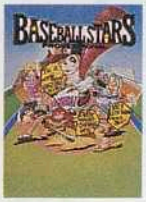






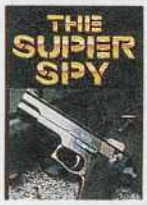








N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK

GUILLEMOT INTERNATIONAL

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

Super Off Road

AMIGA

Au volant de votre 4 × 4, vous participez à un championnat sur plusieurs circuits. La réalisation est irréprochable, et les déplacements sont réalistes, mais le plus excitant est la possibilité de jouer à trois contre l'ordinateur. Super Off Road *est une simulation automobile formidable pour réunir vos amis autour de votre ordinateur.*

Virgin. Réalisé par Gratfold.

Les courses automobiles à la manière de *Super Sprint* font un retour en force sur nos micros : *Badlands*, *Nitro* et *Super Off Road* ont en commun la possibilité de jeu à trois simultanément. Personnellement, j'ai un faible pour *Super Off Road*. Mais si vous en avez l'occasion essayez-les tous pour voir celui qui vous convient le mieux. La mode de ce type de jeu ne semble pas près de s'arrêter, car le mois prochain nous verrons arriver *Jupiter's Master Drive* d'Ubi Soft, qui cette fois se jouera à deux, avec deux écrans.

Vous participez à un championnat de 4 × 4 qui se déroule sur différents circuits. Quatre véhicules participent à la course et, au minimum, l'un d'eux est contrôlé par l'ordinateur. Chaque circuit occupe un seul écran et est représenté en vue plongeante. Indépendamment des virages très serrés qu'il vous faut négocier, de nombreux obstacles vous posent également bien des problèmes. Il faut grimper des côtes et éviter le plus possible les cratères, les tremplins, les plaques de sable ou les flaques d'eau qui se trouvent sur votre chemin.

A l'instar de *Super Sprint*, vous pouvez passer dans une boutique après chaque course, afin d'y acheter divers équipements grâce à l'argent gagné. Il est possible de se procurer des pneus plus performants, d'améliorer la suspension de son véhicule, de disposer d'une meilleure accélération ou d'une vitesse de pointe plus élevée. Des bouteilles de nitro sont également disponibles. Elles vous offrent une accélération impressionnante, bien que d'une durée très limitée. Cela vous permettra de laisser vos concurrents sur place dans une ligne droite, mais il ne faut pas se laisser surprendre par la formidable vitesse procurée durant quelques secondes, au risque d'aller vous crasher contre un obstacle, ce qui vous ferait perdre un temps considérable. Quelle que soit votre position lorsque vous terminez la course, vous pouvez toujours continuer le championnat.

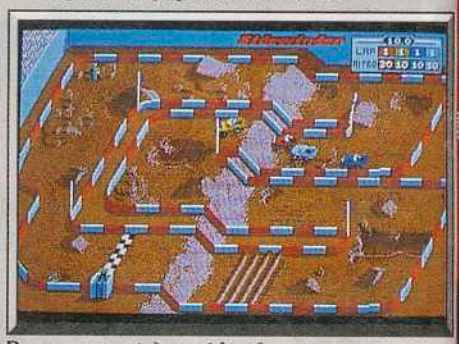
Toutefois, lors de la cinquième course, vous serez éliminé de la compétition si vous ne parvenez pas à devancer au moins une voiture contrôlée par l'ordinateur.

Réaliser un programme de ce type est un jeu d'enfant pour Gratfold, qui figure parmi les meilleures équipes de programmeurs du moment. Les sprites et les décors sont très détaillés et l'animation excellente. Les déplacements des véhicules sont particulièrement réalistes, surtout lorsqu'il rebondissent en sortant d'un trou ou lorsqu'ils soulèvent la poussière d'une plaque de sable. Bien sûr, les commandes sont très souples et la jouabilité est irréprochable, ce qui est primordial dans ce type de jeu. *Super Off Road* est passionnant, mais on risque de s'en lasser assez rapidement si l'on joue seul. En revanche, vous reprendrez ce programme chaque fois que vous aurez l'occasion de jouer entre amis.

Alain Huyghues-Lacour



Le magasin d'équipement... Waouh !



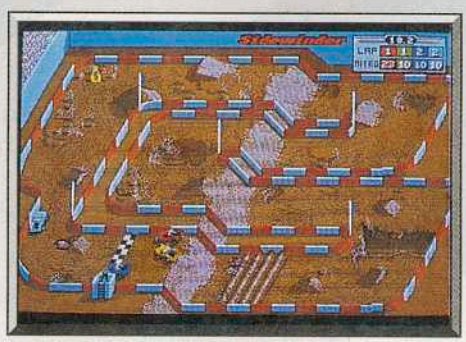
Des parcours très accidentés.



Une course de 4 × 4 pour trois joueurs intrépides.



Tentez d'éviter les trous d'eau.



Ramassez les bonus au passage.

Type	*course automobile*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*



Buggy Boy © Elite Systems Ldt 1987 Licensed from © Taito Corp. original game developed by Tatsumi Electronics Co. Buggy Boy owned by Taito Corp. TT Racer © Digital Integration 1986. Buggy 2 © Chip 1986 Aspar Master Grand Prix © 1989 Dinamic. APB programmed by walking Circles; © 1989, 1987 Tenger Inc. All rights reserved. Atari Games Corporation © Domark-Action Fighter has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd. Japan. Action Fighter and Sega are Trademarks of Sega Enterprises Ltd. © 1986 © Firebird. Light Force—Shokway Rider © Hewson Ltd. Vivre et laisser mourir. A DomarkPublication Source code and game format © 1988 Elite Systems International Ltd Gun Symbol Logo © Dan Jag SA 1962© Eon Productions Ltd Gildrose Publications Ltd 1987. Star wars + © Lucasfilm Ltd + Atari Games © Domark Tetris © Andromeda Software et Mirrorsoft Ltd. Mange-cailloux © UBI soft. Tom et Jerry 2 © 1989 Micro-partner GmbH « Tom et Jerry » © 1989 Turner Entertainment Inc. All rights reserved. Buggy Boy © Elite Systems Ltd. 1987 Licensed from © Taito Corp. Original Game developed by Tatsumi Electronics Co. TM « Buggy Boy » owned by Taito Corp. Toobin programmed by:Teque Software Developments Ltd. © 1989. 1988 Tengen Inc. All rights reserved TM Tengen Inc. TM Atari Games Corporation © Domark Kick off © 1989 Anco Software Ltd. EmlynHughes International Soccer © Audiogenic Software Ltd Fighting Soccer © Activision U.K. Ltd © 1988 SNK Corp. Football Manager 2 © 1988 Addictive Games.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

UBI SOFT
Entertainment Software

UBI-SOFT 8-10, rue de Valmy. 93100 Montreuil/Bois Tél. : 48.57.65.52

James Pond

AMIGA

Rien qu'au titre pas triste, on se doute que James Pond *est un soft où les occasions de rigoler ne manquent pas. Ce programme vous transforme en grenouille agent secret et écologiste, vous avez mission de sauver les poissons et autres crustacés des déprédations humaines. Un jeu d'action agréable et sans prétention. Emules du commandant Cousteau, tous à vos joysticks !*

Millenium. Design, programmation et graphisme : Chris Sorell ; musique : Richard Joseph.

Vous devez vous douter que le héros de ce programme est un agent secret, mais il s'agit d'une grenouille. Le batracien que vous incarnez se voit confier de dangereuses missions au fond des mers, qui demandent un espion expérimenté. Il est évident que ce programme ne manque pas d'humour, mais il n'en présente pas moins un challenge redoutable pour le joueur.

Au début de chaque niveau, le but de votre mission s'inscrit sur l'écran. Il peut s'agir de libérer des langoustes avant que les pêcheurs ne viennent relever leurs pièges, de sauver des poissons de la pollution, de récupérer des lingots d'or qui se trouvent dans l'épave d'un bateau, ou encore de faire sauter une plate-forme de forage avec des bâtons de dynamite. A chaque fois, vous devez



Gare à l'appel du pélican.

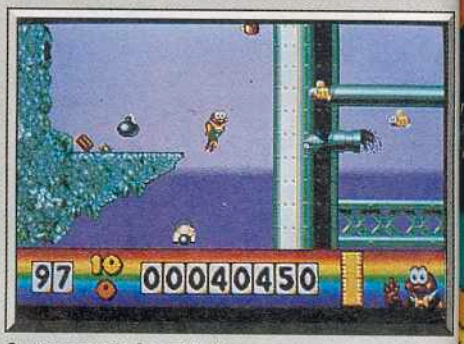
faire vite car votre rapidité vous permet de marquer des points. Au contraire, si vous traînez, vous ne pouvez plus sauver suffisamment d'animaux pour passer au niveau suivant. Vous devrez également vous méfier de certains poissons et de bien d'autres personnages, comme des plongeurs sous-marins, des pieuvres ou encore des escargots. Heureusement, vous êtes équipé d'une arme qui emprisonne vos adversaires dans une bulle, qu'il ne vous reste plus qu'à faire exploser, à la manière de *Bubble Bobble*.

La plupart des niveaux du programme comportent deux zones, reliées par un passage que vous devez



Libérez les langoustes ! Libérez les langoustes !

trouver. De toute manière, n'hésitez pas à vous engager dans les cavernes que vous découvrez. Elles renferment des salles de bonus, dans lesquelles il y a également des lettres. Chaque fois que vous en ramassez une vous devez la rapporter à votre maison sous-marine, à laquelle vous accédez à partir de n'importe quel niveau, par l'intermédiaire d'une canalisation. Si vous parvenez à rassembler toutes les lettres qui composent votre nom, vous obtenez un fantastique bonus spécial. Tous les lieux que vous explorez renferment de nombreux objets qui vous permettent d'augmenter sensiblement votre score. Attention, certains ob-



Luttez contre la pollution.



Les aventures d'un agent secret batracien et aquatique.



Faites sauter les plates-formes.



Des déchets nucléaires à éliminer.

Vous êtes aux commandes de votre micro,
d'autres joueurs, comme vous, sont déjà connectés.
Vous ne connaissez ni leur nom, ni leur nombre...

Une seule chose est sûre :

ils ne vous veulent aucun bien !

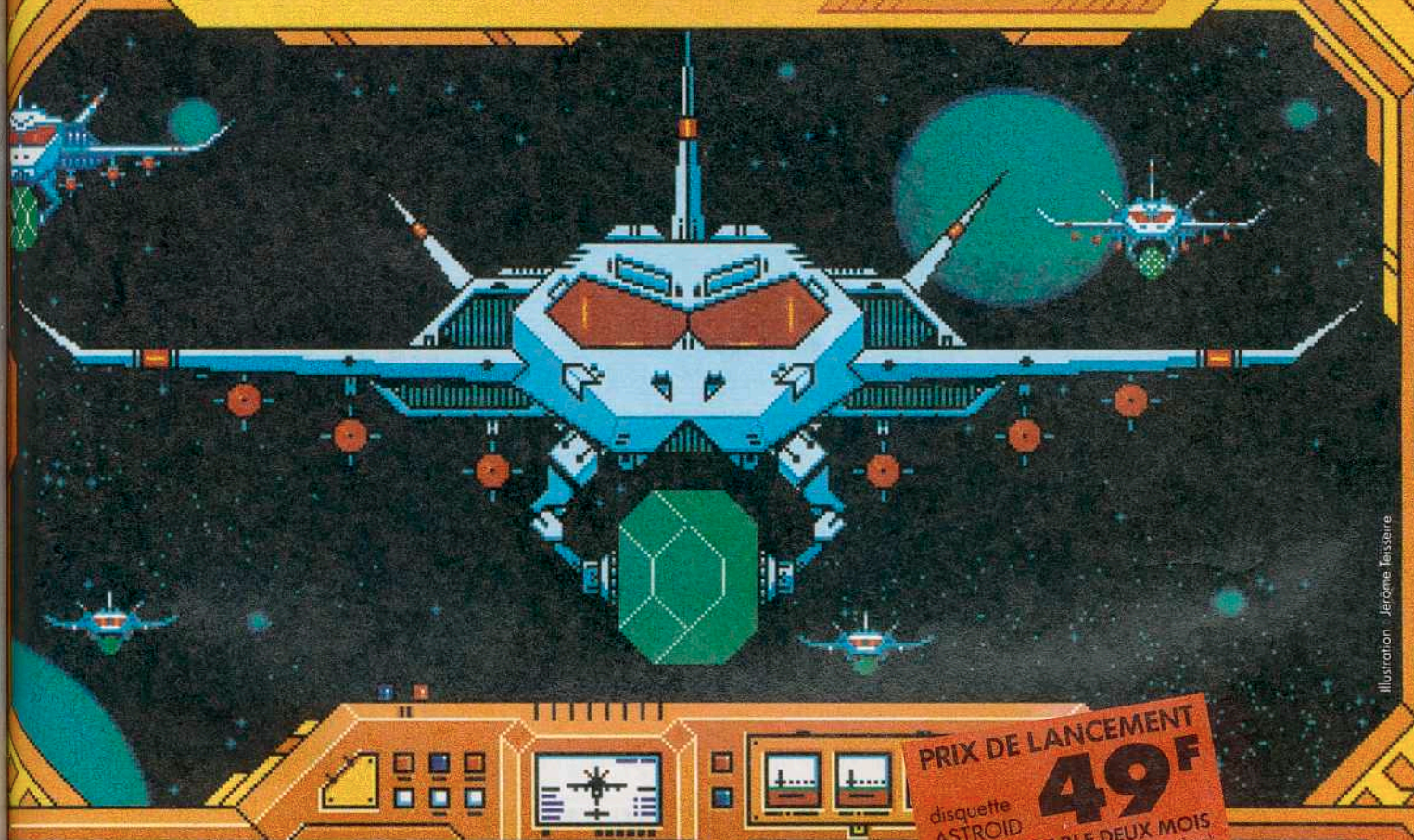


Illustration : Jérôme Tesseire

PRIX DE LANCEMENT
disquette ASTROID **49 F**
OFFRE VALABLE DEUX MOIS
(à partir de la date de parution)

Aux commandes de votre vaisseau, vous partez à la conquête des minéraux disséminés sur une ceinture d'astéroïdes. Les autres joueurs - inconnus de vous - ont les mêmes ambitions. Embusqués, leurs vaisseaux arrivent sur votre écran. Une partie de bras de fer s'engage. Votre position de leader dépend de votre talent ; la cote de votre minerai en Bourse galactique aussi ! Une situation à vous donner envie "d'intersidérer" ces rivaux qui veulent votre peau !

ASTROID est un jeu de réseau micro interactif unique ! Vous jouez en temps réel avec des joueurs de la France entière. Vous communiquez avec eux pour créer des alliances, les espionner ou les anéantir.

Pour jouer, il vous faut un micro, (PC, ATARI ST), un Minitel et un câble micro-Minitel ou un modem et bien sûr la disquette ASTROID. Commandez-la tout de suite et retournez le Bon ci-contre pour profiter de son prix de lancement.

ASTROID

Pour en savoir plus, faites 3615 code ASTROID.

BON DE COMMANDE

à compléter et à retourner à TML.12.90
CANAL 4 - ASTROID, 24 rue du Sentier, 75002 Paris

❑ **OUI,** envoyez-moi le tout nouveau jeu de réseau ASTROID au prix spécial de lancement de 49 F.

❑ Envoyez-moi le jeu ASTROID avec le câble de liaison Minitel micro-ordinateur au prix de 149 F.

Je possède un : ❑ PC compatible ❑ 3 1/2 ❑ 5 1/4 ❑ ATARI ST

Pour compatible PC, merci de préciser le type de câble :
❑ 9 broches ❑ 25 broches.

Je joins mon chèque bancaire ou postal à l'ordre de CANAL 4.
(merci d'écrire en lettres MAJUSCULES)

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Profession _____ Age _____

MEDIAVENTE



Une caverne à bonus.

jets peuvent avoir un effet négatif. Si vous ramassez une bombe, vous devez rester constamment en mouvement pour ne pas être soufflé par les explosions que vous déclenchez dans votre sillage, et si vous passez sur un tube de colle, vous êtes immobilisé durant un certain temps.

James Pond est un jeu sans prétention, qui se révèle extrêmement prenant. La réalisation est très agréable, avec de jolis graphismes très colorés, une animation fluide et une excellente jouabilité. On est tout de suite séduit par l'aspect dessin animé de ce programme. De plus, la variété des missions relance sans cesse l'intérêt de jeu. Un programme idéal pour ceux qui désirent passer un bon moment sans se prendre la tête.

Alain Huyghues-Lacour

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

Prince of Persia

AMIGA

Une heure, vous ne disposez que d'une heure pour arracher une innocente princesse des griffes d'un ignoble vizir oriental ! Pas de panique, la jouabilité de Prince of Persia *est parfaite et, après vous être entraîné, vous y réussirez certainement. La qualité de l'animation vous incitera à vous accrocher !*

Broderbund. Jeu de Jordan Mechner ; programmation : Dan Gorlin ; graphisme : Leila Bronstein, Avril Harrison et James Saint-Louis ; musique : Francis Mechner.

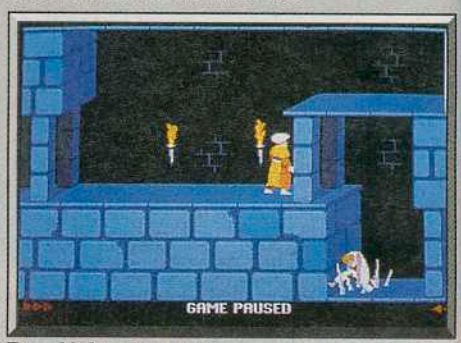
Ce nouveau programme de Broderbund est l'œuvre de Jordan Mechner, un programmeur célèbre pour sa réalisation de *Karateka*, qui fit fureur sur 8 bits voilà quelques années. Cela se remarque au premier coup d'œil, car *Prince of Persia* a vraiment un air de famille avec son grand frère. Cependant, ce programme comporte également d'intéressantes innovations et il offre une plus grande profondeur de jeu que son prédécesseur.

Prince of Persia s'inspire des grands films d'aventure hollywoodiens des années trente. En l'absence du sultan, le grand vizir (Iznogoud ?) s'est emparé du pouvoir et il ne lui reste plus qu'à épouser la princesse pour pouvoir monter sur le trône convoité. Vous seul pouvez la sauver, mais vous ne disposez que d'une heure et l'affaire est mal engagée, car le traître vous retient prisonnier dans les profondeurs d'un donjon.

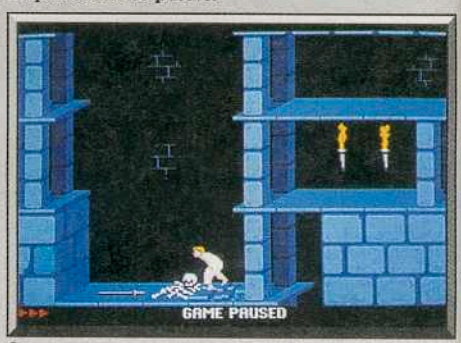
Votre premier objectif est de retrouver votre épée.



Une animation ex-tra-ordinaire.

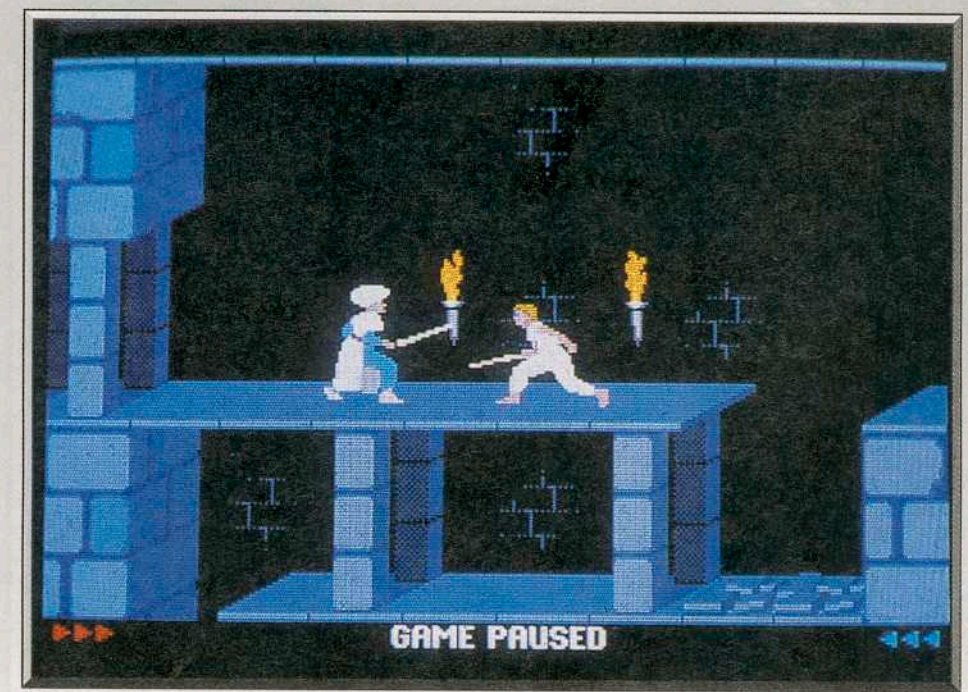


Empalé dans le palais.

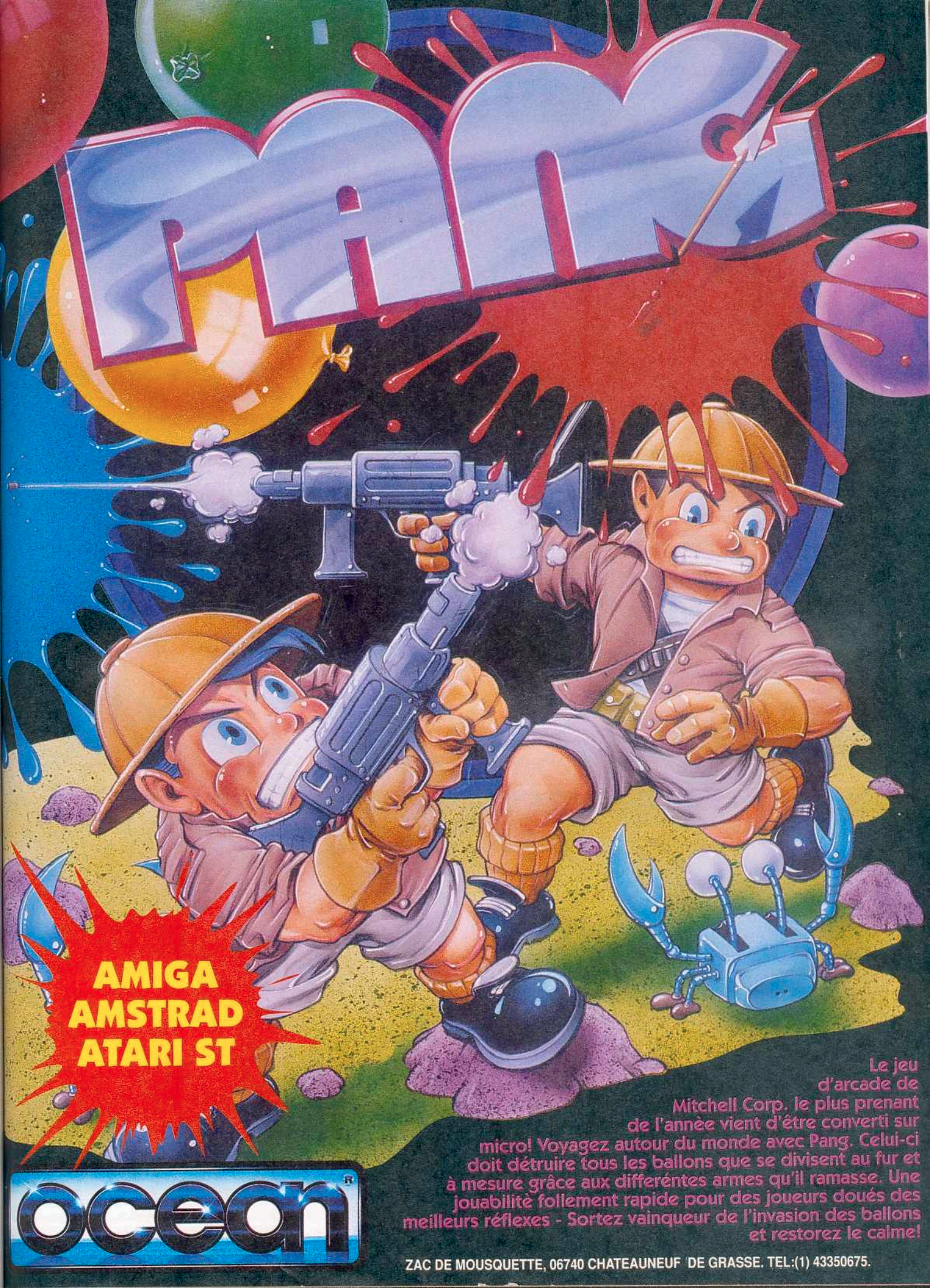


Commencez par récupérer l'épée.

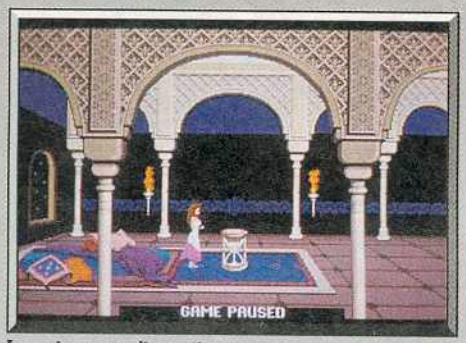
Sans elle, vous ne pourrez pas échapper aux gardiens qui rôdent dans le donjon. L'arme ne se trouve pas très loin de votre point de départ mais, avant de l'atteindre, vous devrez sauter au-dessus de précipices hérissés de pointes acérées et aussi franchir des grilles, qu'il faut ouvrir au préalable. Les différentes salles du donjon sont truffées de pièges, comme des dalles qui s'écroulent à votre passage. Vous découvrirez également que certaines dalles renferment un mécanisme qui relève les grilles qui vous barrent le passage, tandis que d'autres ont un effet inverse. Il est conseillé de tester les dalles, ainsi que le plafond, en sautant sur place pour découvrir celles qui bougent. Il faut



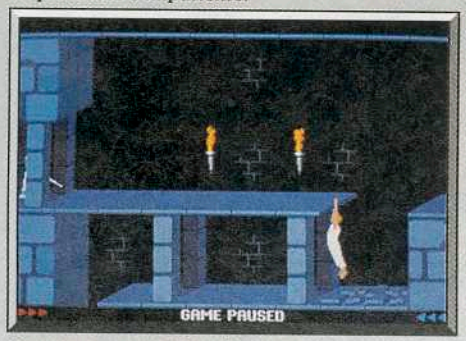
***Une belle aventure au pays des* Mille et une nuits...**


PANG
AMIGA
AMSTRAD
ATARI ST
Le jeu d'arcade de Mitchell Corp. le plus prenant de l'année vient d'être converti sur micro! Voyagez autour du monde avec Pang. Celui-ci doit détruire tous les ballons que se divisent au fur et à mesure grâce aux différentes armes qu'il ramasse. Une jouabilité follement rapide pour des joueurs doués des meilleurs réflexes - Sortez vainqueur de l'invasion des ballons et restorez le calme!
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL:(1) 43350675.

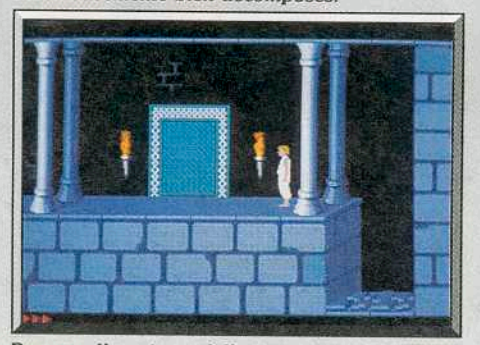
également être très prudent en vous lançant au-dessus du vide car, si vous pouvez vous laisser tomber d'un étage sans problème, une chute de deux étages vous blessera.
Si vous tombez d'encore plus haut, c'est la mort. Les gardiens du donjon peuvent également vous tuer, mais vous réussirez à vous en débarrasser facilement lorsque vous maîtriserez le combat à l'épée. En revanche, ceux qui se trouvent dans la tour dans laquelle la princesse est enfermée sont autrement plus redoutables. D'autre part, n'oubliez pas de ramasser les potions qui sont disséminées tout au long de votre route.



La princesse s'impatiente.



Des mouvements bien décomposés.


Passage d'un niveau à l'autre.

Prince of Persia présente des graphismes agréables, mais on est surtout impressionné par la qualité de l'animation. En effet, les mouvements de votre personnage offrent un réalisme remarquable. Que vous couriez, que vous vous accrochiez à un mur avant de faire un rétablissement, ou que vous retombiez sur le sol, chaque geste est merveilleusement étudié. De plus, vous disposez d'une large panoplie de mouvements différents, qui s'exécutent très simplement. Par exemple, vous pouvez courir ou faire un seul pas en avant et, si vous ratez un saut de justesse, vous avez encore la possibilité de vous accrocher à la paroi et de faire un rétablissement pour vous tirer d'affaire.

Prince of Persia est un programme passionnant dont on a de cesse de venir à bout. L'action est difficile et exige une grande précision, mais on progresse très régulièrement grâce à une excellente jouabilité, d'autant plus que l'on a la possibilité de sauvegarder sa position à partir du troisième niveau. *Prince of Persia* mérite le même succès que *Karateka*. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

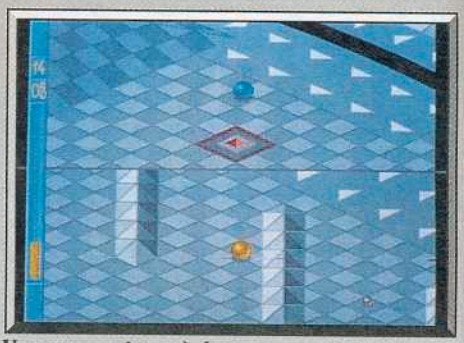
Sliders

AMIGA

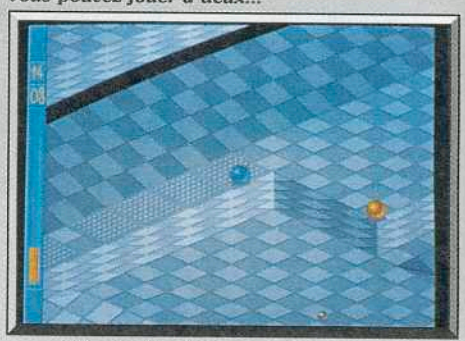
Simple et tout en finesse, Sliders ne vous évitera cependant pas les suées d'angoisse. Diriger une boule dans un environnement hostile n'est pas de tout repos ! L'animation fluide et la jouabilité excellente favoriseront heureusement votre entreprise...

Microids.

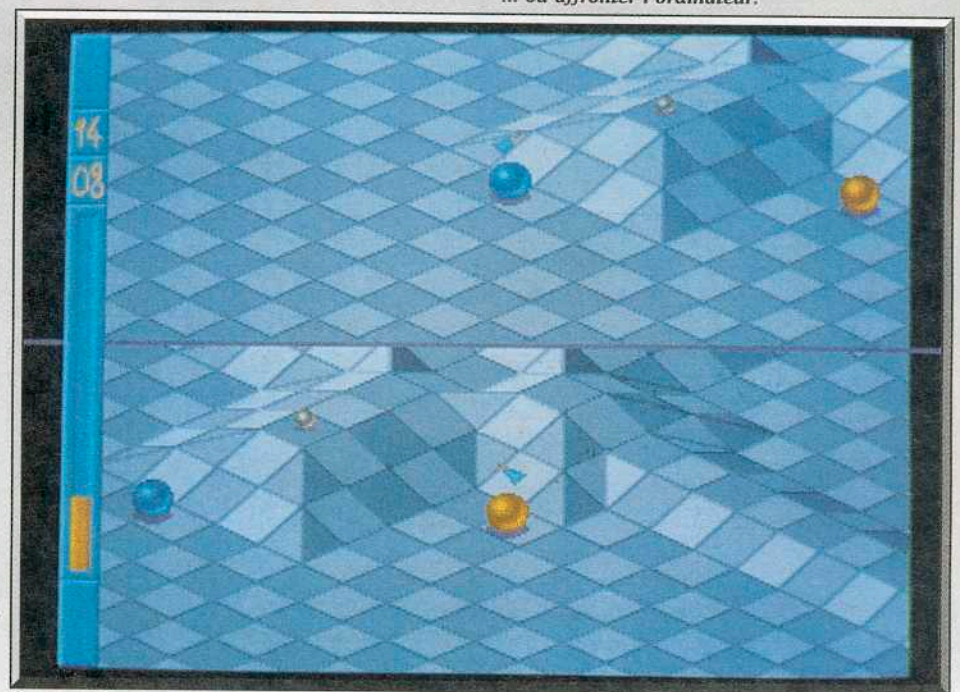
Cet éditeur français n'a guère fait parler de lui depuis quelque temps, mais cela devrait changer avec la publication de *Sliders*, qui est un programme passionnant. En découvrant les premières images, on pense immédiatement à *Marble Madness*. Mais, dès que l'on commence à jouer, on s'aperçoit que ces deux programmes sont bien différents. En effet, il s'agit d'une rencontre sportive d'un nouveau genre, qui vous oppose à l'ordinateur, ou à un autre joueur.
La compétition se déroule sur des terrains avec deux buts, comportant différents obstacles. Chaque joueur contrôle une boule, qui est surmontée d'une flèche. Celle-ci pointe dans la direction où se trouve la balle, ce qui vous permet de savoir où elle se trouve lorsqu'elle n'est pas visible sur l'écran. Ce système est bien plus clair et effi-



Vous pouvez jouer à deux...



... ou affronter l'ordinateur.



Un sport futuriste aussi original que ludique.

A P.O.F. CORPORATION
production

SENSATIONS FORTES
à l'aube du cinquième millénaire...

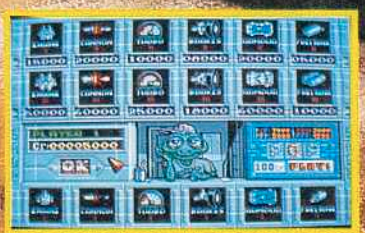
Dès quatre coins de la galaxie, un mystérieux appel semble attirer irrésistiblement des millions de spectateurs vers Jupiter.

Comme chaque année, vont débuter les courses de qualification organisées en vue de la grande finale du Jupiter's Masterdrive, et personne ne veut être en reste !

L'effervescence est à son comble, annonciatrice de l'événement majeur qui se prépare...

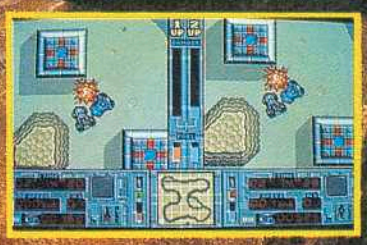
Jupiter's MASTERDRIVE

Disponible sur
Atari ST et Amiga



Un parcours pavé de nombreux bonus et obstacles qui viennent pimenter le jeu : bumper, glue, verglas, régénérateur, speed up, invincibilité momentanée...

Possibilité de choix entre 18 circuits sur 9 lunes ayant chacune ses propres caractéristiques : paysage, pesanteur, véhicules...





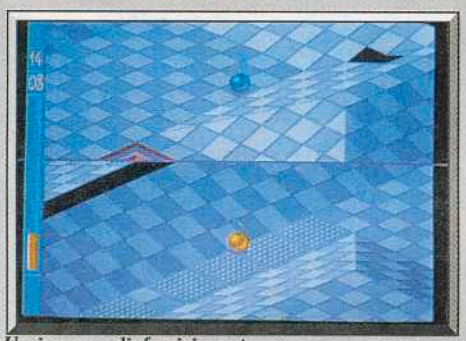
Ecran de visualisation multidirectionnel et tableau de bord indépendant pour chaque joueur.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

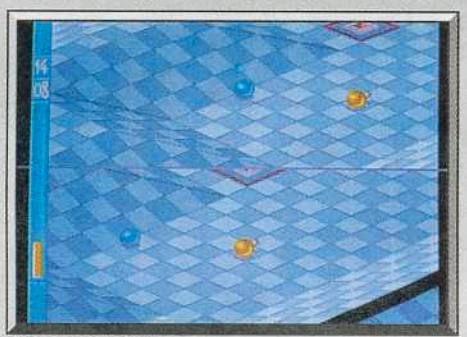
UBI SOFT : 8, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL - Tél. (1) 48 57 65 52

UBI SOFT
Entertainment Software

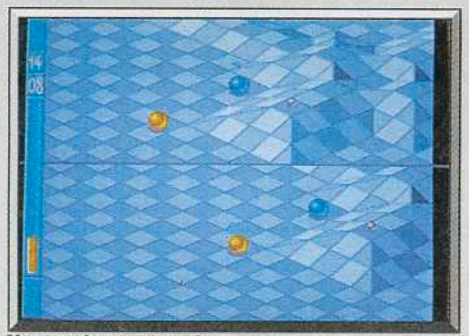
cace que les scanners employés généralement. Votre boule est équipée d'un aimant qui vous permet d'attirer la balle lorsqu'elle est à votre portée. Une fois que vous l'avez récupérée, votre boule s'immobilise, et il ne vous reste plus qu'à tirer en direction des buts adverses. Vous déterminez la direction et la hauteur de votre tir en déplaçant le joystick, avant de presser le bouton. Mais il faut être rapide, car si vous prenez le temps de viser très soigneusement, la boule adverse peut venir vous télescoper et vous enlever la balle. La meilleure tactique consiste à attirer la boule tout en avançant et à tirer avant que votre adversaire n'ait



Un jeu au relief saisissant.



Ajustez votre tir.



Un match impitoyable.

eu le temps de réagir. Toutefois, la maîtrise de cette technique nécessite un certain entraînement. Les matchs se déroulent sur différents terrains, qui présentent des obstacles de plus en plus redoutables. Indépendamment des accidents de relief, il faut tenir compte de certaines plaques, qui ont un effet particulier sur vos déplacements. Celles qui sont fléchées vous poussent dans une direction, à moins de les traverser à la vitesse maximale. Certaines dalles glissantes ont vite fait de faire dévier, tandis que d'autres vous ralentiront.

Sliders est un programme très soigné, qui présente une réalisation irréprochable. Le jeu est en plein écran lorsque vous êtes seul. A deux, chaque joueur dispose d'un écran centré sur sa boule. Dans ce cas, chaque écran dispose d'un scrolling multidirectionnel des plus fluides, ce qui est assez impressionnant. C'est vraiment du beau travail, d'autant plus que la jouabilité est tout aussi réussie. D'autre part, il est possible de modifier la plupart des paramètres de jeu. *Sliders* est aussi simple que passionnant, et c'est un plaisir d'y jouer avec un ami, entre deux parties de *Kick Off*.

Alain Huyghues-Lacour

Type ..... *action*
Intérêt *16*
Graphisme ..... ★★★★★
Animation ..... ★★★★★★
Bruitages ..... –
Prix ..... *C*

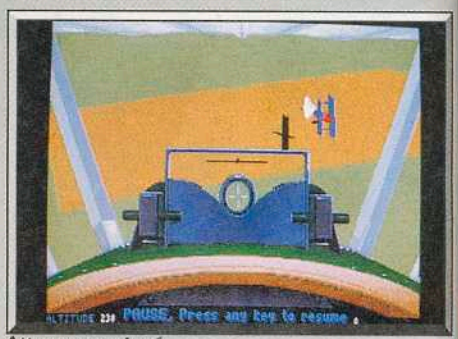
The Blue Max

PC

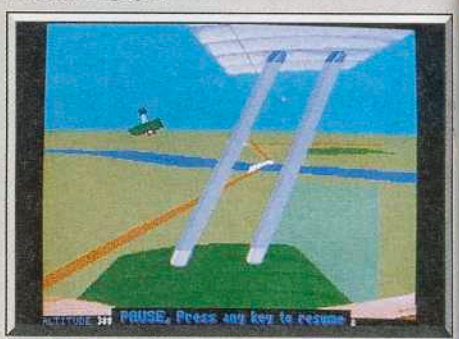
Vous êtes en 1917, aux commandes d'un vieux coucou : oubliez les missiles et autres gadgets modernes, vous ne disposez que d'une antique mitrailleuse pour abattre les zincs de l'ennemi. The Blue Max *est un faux simulateur de vol, mais c'est un vrai jeu d'action !*

Mindscape.

Mindscape distribue désormais un nouveau label, qui devrait beaucoup faire parler de lui. Il s'agit de Three-Sixty, une jeune équipe de programmeurs californiens qui s'attaque à un créneau jusqu'ici dominé par Accolade : les jeux d'action réalistes, avec quelques éléments de simulation. Les deux premiers programmes de Three-Sixty, *The Blue Max* et *Das Boot*, sont particulièrement convaincants, que ce soit au niveau de l'animation ou de l'intérêt du jeu. Comme toujours aux Etats-Unis, la



Attaque en piqué.



Gardez-vous à droite, gardez-vous à gauche.



Devenez un as de la Première Guerre mondiale.

AMIGA - ATARI ST - PC / PS - AMSTRAD CPC / CPC+ / GX 4000 - C 64 - SPECTRUM



DICK TRACY

Cette Année Ils Veulent Sa Peau



PARTEZ SUR LES TRACES DU CELEBRE DETECTIVE DICK TRACY DANS CETTE ADAPTATION GENIALE DU FILM EVENEMENT!

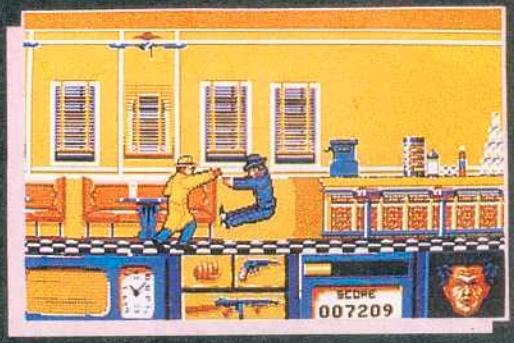
LE JEU D'ACTION TIRE DU FILM

Mettez au pas la pègre qui a juré d'avoir votre peau. Traquez les truands à travers la ville. Méfiez-vous de leurs pièges, ils vous attendent tous au coin de la rue. Mettez fin a la carrière de Big Boy et de ses acolytes. Retrouvez les personnages et l'ambiance fantastique du film tout au long de ce jeu captivant.

UN JEU D'ACTION FANTASTIQUE:

- 5 NIVEAUX VARIES.
- TRES NOMBREUX TABLEAUX.
- ANIMATIONS RAPIDES.
- JOUABILITE EXEPTIONNELLE.
- MUSIQUES GENIALES.
- DIFFERENTES ARMES.





Développé par:

TITUS SOFTWARE

TITUS 28 Ter avenue de versailles 93220 GAGNY

© The Walt Disney Company.

priorité est donnée à la version *PC*, mais les conversions *ST* et *Amiga* suivront prochainement.
The Blue Max vous permet de participer aux combats aériens, qui se sont déroulés dans le ciel de France en 1917. Il vous faudra oublier vos nombreuses heures de vol sur *F-29* ou *Falcon*, ainsi que les armes sophistiquées dont ils sont équipés, car les biplans de la Première Guerre mondiale sont loin d'être aussi performants. Mais les duels aériens sont vraiment passionnants et il faut vraiment s'accrocher pour abattre les as allemands et peut-être même le célèbre Baron rouge. Vous avez le choix entre huit avions authentiques



Un duel aérien.



Une grande variété de points de vue.



Le tableau des contrôles.

(des biplans et des triplans), équipés d'une simple mitrailleuse. Ensuite, vous partez accomplir de dangereuses missions, au cours desquelles vous livrez de durs combats.
Il faut faire preuve de beaucoup d'habileté pour amener l'appareil ennemi dans votre ligne de tir, car il fait le maximum pour vous échapper. Il est impératif de bien calculer son coup et d'anticiper sur les réactions de l'adversaire, car votre biplan ne peut prétendre être aussi maniable qu'un chasseur modeme.
Bien sûr, vous ne disposez pas d'un radar et il est conseillé de surveiller régulièrement vos arrières, au cas où un appareil ennemi vous prendrait en chasse. Si *The Blue Max* ressemble à un simulateur de vol, ce n'est qu'une apparence, car il s'agit en fait d'un shoot-them-up réaliste. Le pilotage est réduit à sa plus simple expression et vous ne contrôlez que la direction, l'altitude et la vitesse de votre appareil. Les différentes missions commencent en vol. Vous n'avez pas le moindre décollage à effectuer, ni aucun atterrissage. Cela fera sans doute grimacer les fans de simulateurs de vol, mais l'action est suffisamment prenante pour compenser cela.
The Blue Max bénéficie d'une superbe réalisation, qui ajoute encore au réalisme des combats. Si vous êtes équipé d'un *PC* haut de gamme, vous allez vous régaler avec les 256 couleurs en VGA, d'autant plus que l'animation est particulièrement fluide. Les bruitages ne sont pas en reste, mais il faut disposer d'une carte sonore pour en profiter. En ce qui concerne le mode de contrôle, vous avez le choix entre le clavier, la souris ou un joystick. Vous disposez d'un grand choix de vues différentes et vous avez même la possibilité d'enclencher une caméra au cours d'un combat, ce qui vous permet de revoir l'action par la suite. De plus, il est possible de livrer un duel aérien contre un autre joueur, en utilisant, tous les deux, le même clavier ou encore par liaison modem. La Première Guerre mondiale comme si vous y étiez !

Alain Huyghues-Lacour

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

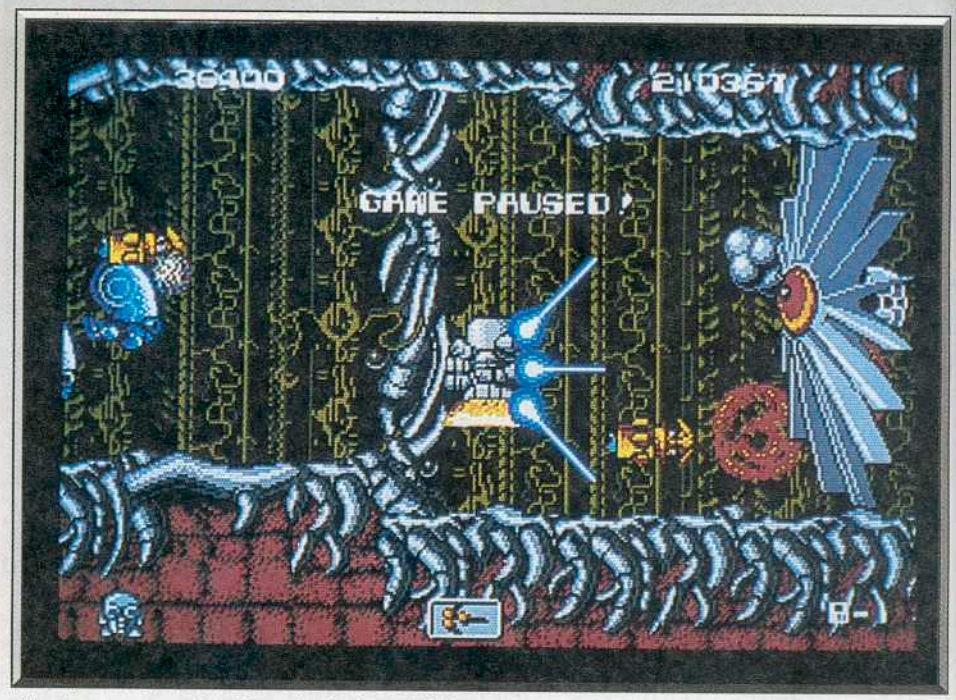
Atomic Robo-Kid

AMIGA

*Forcenés du joystick, agités de l'index, et obsédés de la gâchette, réjouissez-vous. Alain Huyghues-Lacour, qui s'y connaît en adaptations d'arcade, affirme qu'*Atomic Robo-Kid *vaut qu'on s'y accroche, même s'il s'agit d'un shoot-them-up difficile. Vous pouvez vous fier à sa longue expérience d'amateur de baston.*

Activision. Programmation : Jeff Gamon ; graphisme : MAK Computer Graphics ; musique et bruitages : Martin Walker.

Atomic Robo-Kid est l'un des derniers programmes qu'Activision Angleterre publiera avant de fermer ses portes. Cette compagnie termine sa carrière en beauté, car ce programme est la meilleure conversion d'arcade qu'ait réalisée la firme depuis *R-Type*. Il s'agit d'un shoot-them-up pur et dur, dans lequel vous contrôlez un robot de combat. Bien sûr, des aliens particulièrement agressifs vont vous mener la vie dure tout au long des nombreux secteurs de ce programme.



Une bonne conversion d'arcade signée Activision.

WOLF PACK

Déja disponible
sur PC
et bientôt sur ST
et AMIGA

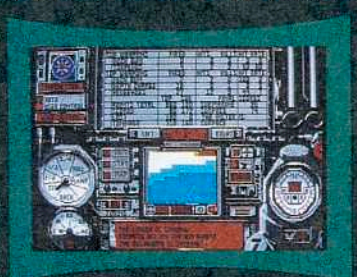
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois



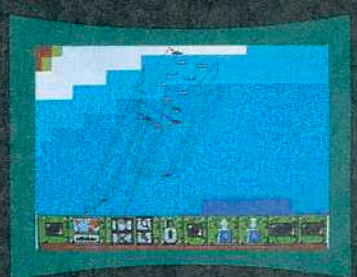
RIEN N'EST ENCORE GAGNÉ... SEREZ-VOUS ACCUEILLI EN HÉROS OU REPOSEREZ-VOUS A JAMAIS DANS UN TOMBEAU GLACIAL ?

WOLFPACK EST UNE SIMULATION PRÉCISE DE CONFRONTATION ENTRE UN SOUS-MARIN ALLEMAND WOLFPACK ET UN CONVOI DE VAISSEAUX ALLIÉS. JOUEZ LE RÔLE D'UN COMMANDANT DE WOLFPACK OU D'ESCORTE DE CONVOI ET RETROUVEZ-VOUS DANS LE RÉALISME D'UN FACE A FACE STRATÉGIQUE A L'ÉCHELLE ET EN TEMPS RÉEL.

SCREEN SHOTS: PC VERSION







Caractéristiques
Plusieurs scénarios différents
Armements et instruments précis
superbes graphismes
Option 1 ou 2 joueurs
Mission diurnes et noctures
des sensations uniques !

Compatible
avec la
carte
AdLib SOUND
(PC et Compatibles

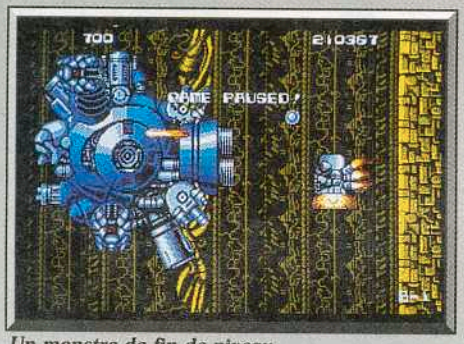
MIRROR Soft

LICENSED FROM
NOVA LOGIC INC.

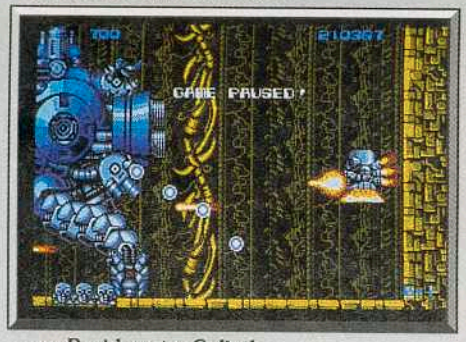
© 1990 MIRRORSOFT LTD, IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW TEL: 071-928 1454 © 1989 NOVALOGIC, INC.

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Certains secteurs défilent en scrolling horizontal, tandis que de nombreux aliens vous attaquent de toute part. Ces secteurs renferment également des nuages d'énergie qui vous ralentissent très sensiblement, ce qui est parfois très dangereux lorsque des tirs ennemis sifflent autour de vous. D'autres secteurs sont de véritables labyrinthes qui défilent en scrolling multidirectionnel, et, là, vous avez surtout affaire à des tourelles de tir. Celles-ci sont embusquées sur des emplacements stratégiques et



Un monstre de fin de niveau...



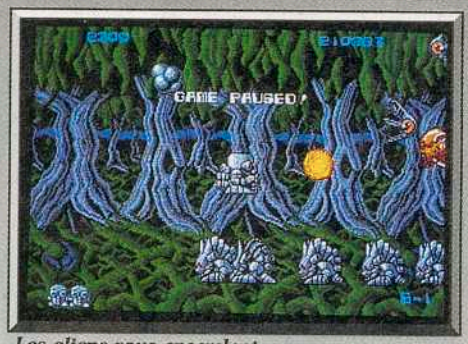
... ou David contre Goliath.



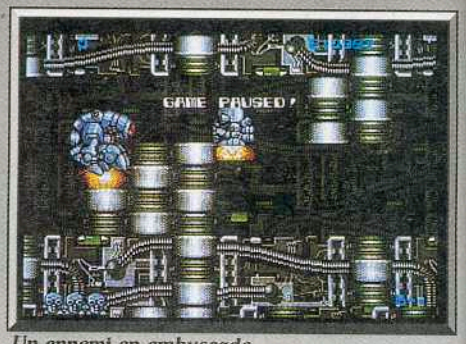
L'une des armes : le triple tir.

elles ouvrent le feu dès que vous arrivez. Il ne faut surtout pas tenter de forcer le passage, mais il est préférable de nettoyer le terrain systématiquement avant d'avancer. Cela n'est pas toujours facile, ces tourelles réapparaissant quelques instants seulement après que vous les avez détruites. A la fin de chaque niveau, vous affrontez un monstre différent, dont il faut découvrir les points faibles, qui met très longtemps avant de disparaître.

Tout au long de votre progression, vous découvrirez des cristaux qui vous permettront d'améliorer l'équipement de votre robot. L'équipement correspondant au cristal, différent à chaque fois, s'inscrit à côté. Les caractères sont difficiles à déchiffrer.



Les aliens vous encerclent.



Un ennemi en embuscade.

Vous pouvez ainsi obtenir quatre armes très différentes et vous passez de l'une à l'autre d'une simple pression sur le bouton de tir. Chaque fois que vous êtes touché, vous ne perdez que l'arme que vous étiez en train d'utiliser. Mais si vous perdez plusieurs vies de suite, vous vous retrouverez avec l'arme de base, ce qui vous causera bien des problèmes dans les secteurs les plus difficiles. Il est pratiquement impossible de passer certains secteurs sans disposer de l'arme appropriée.

Cette conversion bénéficie d'une réalisation soignée, avec d'excellents graphismes et un scrolling différentiel satisfaisant, bien que légèrement saccadé. Votre robot répond bien, mais il est important d'augmenter sa vitesse à l'aide des cristaux pour obtenir une mobilité suffisante pour vous glisser entre les tirs ennemis. *Atomic Robo-Kid* présente une bonne jouabilité, mais le niveau de difficulté est très élevé. Dès la fin du premier niveau, des aliens remplissent l'espace, et votre marge de manœuvre est très limitée. Dès lors, votre survie dépend surtout des armes dont vous disposez, car ils sont bien trop nombreux pour que l'on puisse leur faire face avec un simple canon. Un shoot-them-up difficile, mais qui mérite que l'on s'y accroche.

Alain Huyghues-Lacour

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

New York Warriors

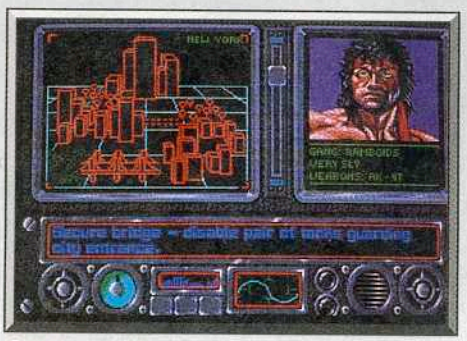
AMIGA

Une ambiance glauque, avec rats et flaques de boue, bâtiments en ruine et guerriers ramboïdes, donne tout de suite le ton. Vos ennemis ne sont pas des tendres, soyez plus fort qu'eux ! C'est qu'il n'est pas facile de survivre dans la violence des banlieues new-yorkaises. Il faut bouger sans cesse, et vite !...

Virgin. Programme : H. Haugen ; graphisme : J. Sposato ; musique : M. Wright.

New York Warriors est un shoot-them-up dans le style de *Commando*. Très bien réalisé sur *Amiga*, soutenu par des graphismes, des animations et bruitages de qualité, il séduira à coup sûr les amateurs de tir à gogo.

Le jeu se divise en plusieurs phases de combat présentées sur un plan de la ville de New York. Le joueur sélectionne l'un des quatre niveaux de difficulté avant de lancer l'offensive. *New York Warriors* dévoile à l'écran un terrain de jeu assez réduit. Les éléments du décor, en revanche, en fausse 3D vue aérienne, sont très précis et vraiment riches de détails. Un rat qui traverse le pont, des ennemis qui soulèvent une bouche d'égout, tout plonge le joueur dans une ambiance *hard*. Cette richesse graphique est notable, également, pour votre déplacement. Dans les premiers niveaux de jeu, le terrain est « plat ». Mais il faudra



Le parcours de votre épopée.



L'ennemi peut aussi venir du ciel.



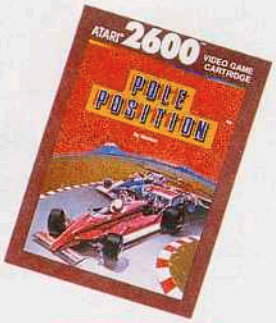
RIVER RAID II
A bord de votre bombardier, détruisez toutes les bases de vos ennemis. Tous leurs chars. Tous leurs bateaux.



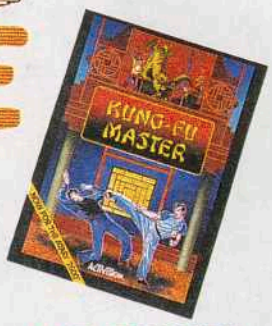
"Video Games!"*

Ils sont prêts à vous livrer leurs secrets. Etes-vous prêts?

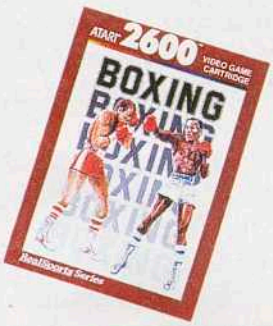
ATARI



POLE POSITION
Vous êtes à bord de votre F1. Vous êtes prêts : c'est à vous de battre le record du tour du circuit.



KUNG FU MASTER
Votre ordre de mission est tombé : assassins, monstres et dragons ont envahi le temple des magiciens. A vous de les détruire.



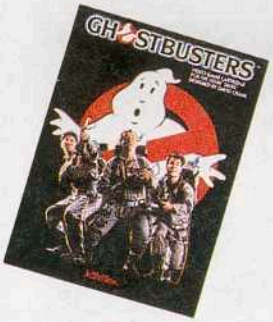
BOXING
7 adversaires vous attendent sur le ring. Battez-les, et vous serez sacré champion.



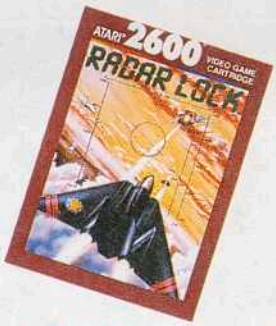
COMMANDO
Arnold Schwarzeneger, c'est vous. Le temps d'une action-commando !



MARIO BROS
Des "insectes rampants" sont dans la maison. Partez au secours des frères Bros, ils sont en danger.



GHOSTBUSTER
Les fantômes sont dans la ville. Détruisez-les avant qu'ils ne vous détruisent.



RADAR LOCK
Vous êtes seul! Ils sont une escadrille. Ils sont armés. Vous ne l'êtes pas. Courage : le héros, c'est vous.



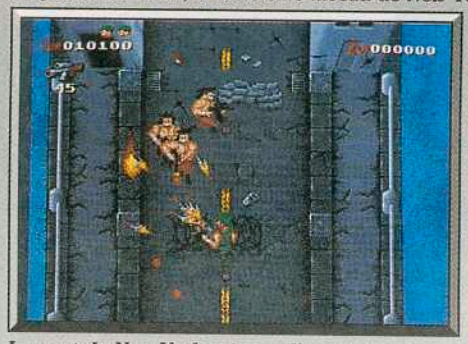
DOUBLE DRAGON
Les "black warriors" ont kidnappé votre petite amie. Prenez votre courage à deux mains et avec votre jumeau, allez la délivrer.

*Ces cartouches sont compatibles sur console ATARI 2600. Elles sont présentes dans la plupart des magasins. Liste et adresses : 36 15 Carrefour (rubrique EVEnements et promotions). *Jeux vidéo.*

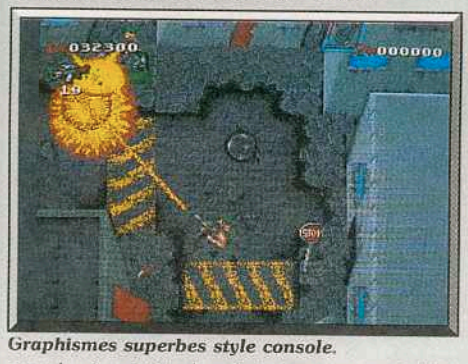
Avec Carrefour je positive!



Ninjas et Shuriken, le troisième niveau de New York Warriors ouvre un terrain de jeu complexe.



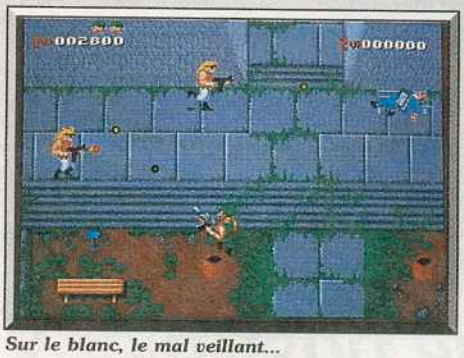
Le pont de New York pris par l'ennemi.



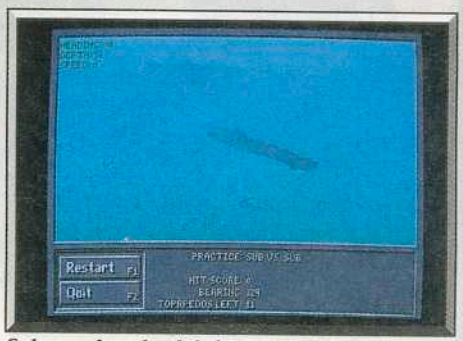
Graphismes superbes style console.



En vert, les grenades... Danger !



Sur le blanc, le mal veillant...



Sub vs sub, splendide !

de mort, agité de soubresauts dignes de Stalonette ou de Scharzy ! Enfin, la gestion des explosions et des tirs d'armes spéciales (laser, grenades, bombes) est un festival de couleurs. Un vrai feu d'artifice ! Ajoutez à cela bruitages et musiques d'enfer, on n'a pas lésiné sur le visuel et le sonore de cette apocalypse.

Face à cette qualité scénique, le jeu a le mérite d'être, lui aussi, assez varié. Bien sûr, il faut toujours tirer sans cesse et dans touts les sens... Mais la gestion des armes, du terrain, et la variété des ennemis sont intéressantes. Dans les premiers niveaux de jeu, les adversaires ne sont pas trop nombreux et ne tirent pas dans les diagonales. On peut, alors, éviter les balles qui avancent lentement vers le héros. Les armes multitir et les bombes vont dévaster les rangs ennemis. Mais, plus loin, attention à la baston ! Il est des situations où les plus nerveux du joystick vont se faire des cheveux blancs, d'autant qu'il faudra souvent revenir en arrière, et donc faire face à des attaquants qui tentent de vous couper toute retraite. *New York Warriors* n'apporte rien de vraiment neuf. Mais au sein de la ludothèque micro, il se place en bonne position. Un jeu riche, graphiquement très soigné et difficile à vaincre. A voir !

Olivier Hautefeuille

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

Das Boot

PC TOUS ECRANS

Baigné d'une faible clarté, le fond de la mer s'anime. Apparaît une ombre imperceptible qui se transforme peu à peu en sous-marin. La beauté plastique de la scène ne peut s'apprécier que sur un écran. Das Boot *(prononcer « Das Bôte ») rattrape par l'élégance de ses graphismes la stratégie qui lui manque.*

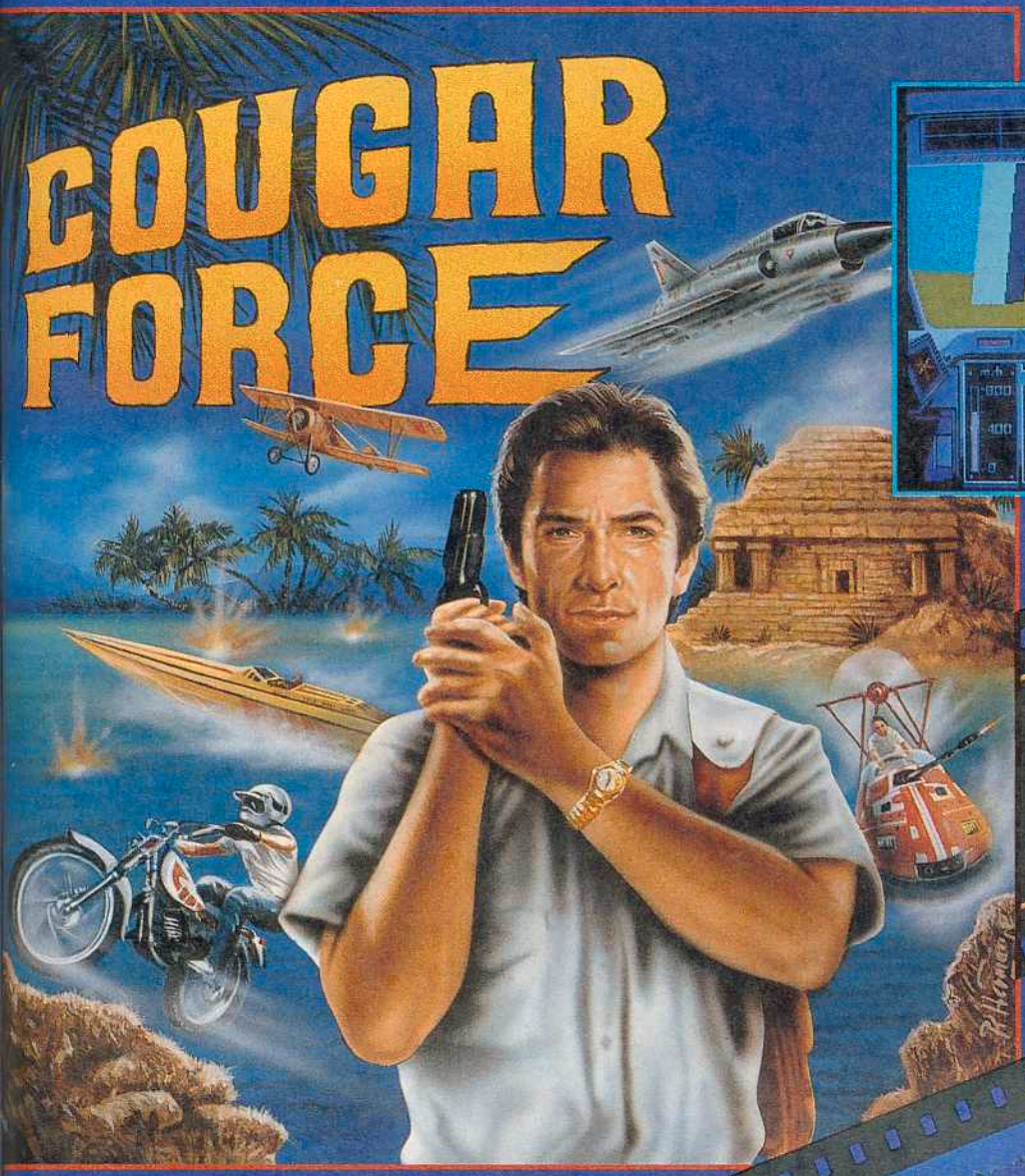
Mindscape.

Comment rivaliser avec *Wolfpack* et *Silent Service II*, comment donner un nouveau souffle à la simulation sous-marine de cette fin d'année ? *Das Boot* mise sur un environnement 3D très réaliste pour désarçonner ses concurrents directs. Le résultat est excellent, mais le choix entre *Das Boot* et le fameux *Wolfpack* reste encore très délicat.

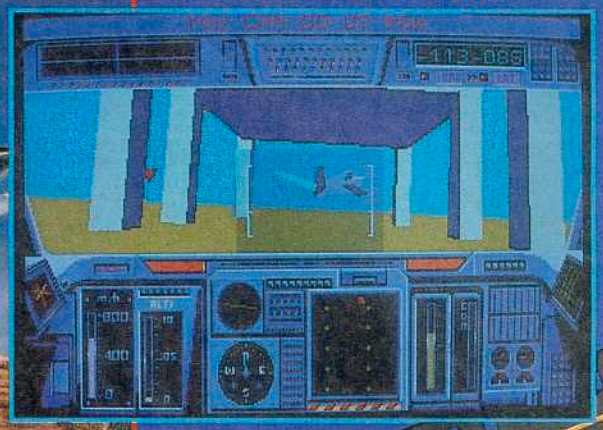
Le nouveau venu mise sur l'arcade, mais en conservant une partie de la richesse stratégique des grands simulateurs micro. Ce programme présente des scènes vraiment magnifiques. Le pilote quand même éviter les obstacles, ne pas s'enliser dans des flaques de boue... Plus loin, le jeu ouvre sur un décor de bâtiments et d'impasses. Le héros doit alors slalomer entre les ruines de la ville, revenir sur ses pas, faire attention aux balles ennemies comme à ne pas s'engager dans un cul-de-sac. On dépasse alors la simplicité des shoot-them-up, qui font systématiquement défiler le décor de haut en bas. Cette souplesse de déplacement laisse la place à des stratégies bien plus puissantes et captivantes.

Côté animation, les mouvements des guerriers sont réalistes. Le ramboïd qui vous mitraille au milieu du deuxième niveau est cambré sur son engin

COUGAR FORCE



• Simulation de vol en 3D...



• Combat à mains nues...

• Combat armé...

• Simulation de conduite off-shore...

• Tir...

• Simulation de conduite moto...

OUVEAU : précision, rapidité, multipli-
té des animations grâce à une
éthode inédite.

IL A LE SOURIRE CARNASSIER ET DÉFEND SA VIE AVEC PASSION. SON NOM DE CODE EST "LE COUGAR"...

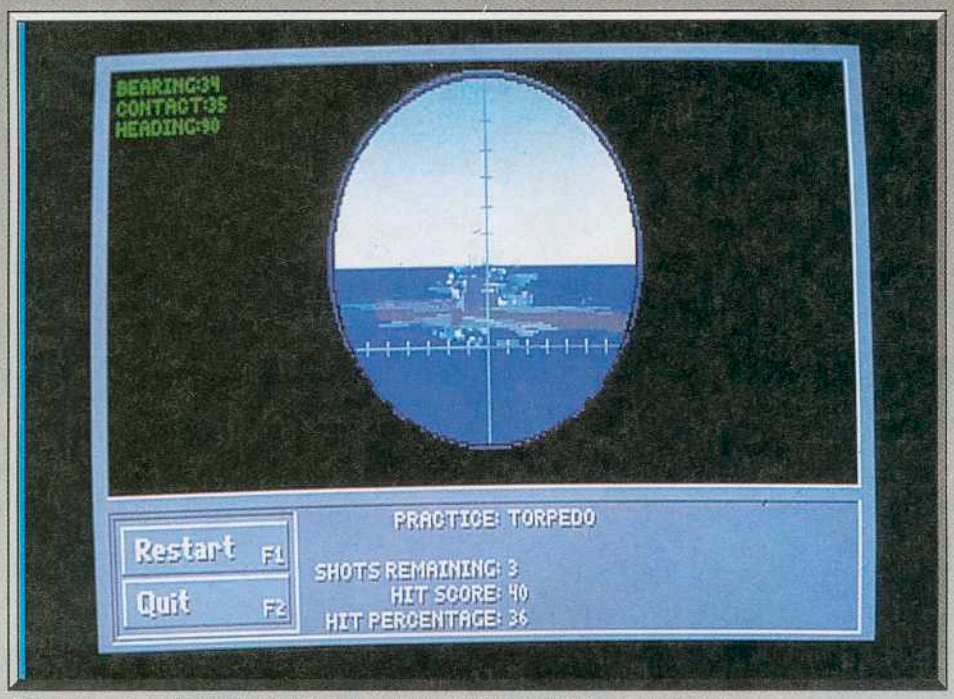
AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC disponible le 15 octobre - Console AMSTRAD disponible le 10 novembre

TOMAHAWK

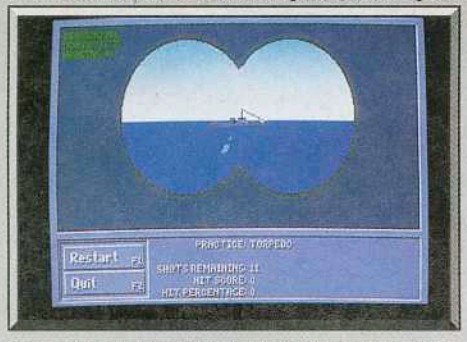
lous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS

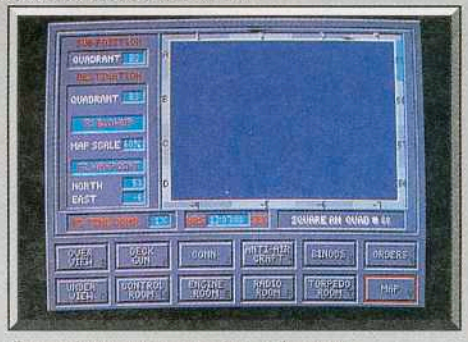
rc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée - 5 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX



Entraînement au lancer de torpilles, avant que l'offensive réelle ne commence.



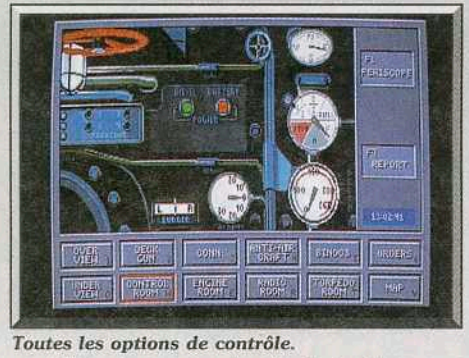
L'impact des torpilles n'est pas toujours précis.



Deux destroyers pointés sur la carte.



La phase la plus captivante du jeu.



Toutes les options de contrôle.

contrôle, grâce aux touches du clavier, le passage entre les différents postes de combat. Il peut ainsi ouvrir le feu sur l'aviation ennemie, utiliser le *gun* contre des destroyers, lancer des torpilles en vue sous-marine, etc. Sur un *PC 386* en mode graphique VGA, l'animation de scrollings et des sprites 3D est souple. Il faut diriger la hausse du canon, puis le cap du tir poursuivre d'une rafale un jet qui fonce sur le submersible. Plus loin, vous observerez votre bâtiment dans les brumes de l'océan. Les effets de couleurs de ces vues sous-marines sont extraordinaires. On distingue à peine la silhouette du submersible ennemi qui s'approche de vous, prêt à larguer quelques salves.

Toutes la rédaction est restée muette d'admiration devant ce plan graphique... C'est dire ! *Das Boot* est sans aucun doute le simulateur de combat sous-marin qui développe l'ambiance la plus réaliste. Même les bruitages, pour peu que l'on possède une carte sonore compatibles Ad Lib, participent grandement à l'action. Grand gagnant dans la forme, qu'en est-il du fond, que vaut la stratégie et donc la jouabilité à long terme de ce nouveau combat naval ?

La richesse graphique des vues « actions » n'empêche pas *Das Boot*, de soigner la complexité et le réalisme de toutes ses commandes. Lorsque l'on reçoit un message radio, il faut par exemple le décrypter selon divers codes avant de le lire. Plus tard, il faudra remplir chaque tube de lancement d'un modèle de torpille spécifique (acoustique, magnétique, etc.), animations du chargement à la clef. Tous ces détails plongent là encore le joueur dans une ambiance plus que captivante. La stratégie de la partie compte, enfin, la même complexité. Après s'être entraîné à toutes les manœuvres d'assaut ou de pilotage sur des cibles fixes, le pilote choisit en effet entre divers niveaux de difficulté qui varient selon la puissance ennemie, le réalisme de la simulation (certaines vues extérieures ne sont par exemple plus disponibles au niveau de jeu expert), le modernisme de son équipement. Ensuite, il vous sera possible de choisir divers scénarios, depuis l'affrontement simple jusqu'à la campagne générale.

Das Boot risque-t-il finalement de détrôner le grand *Wolfpack* ? A mon sens, non, car il est trop différent de ce dernier et moins « stratégique ». S'il apporte en effet un réalisme arcade que l'on n'avait jusqu'à ce jour jamais vu sur *PC*, il n'offre pas de missions aussi précises que celles de son concurrent (mode de redéfinition des missions, cartes très détaillées).

De plus, certaines scènes, aussi superbes soient-elles, risquent de lasser le joueur à long terme. Le pilotage entre les *death charges* dans les grands fonds marins emporte la palme de la mise en scène graphique la plus originale et réaliste. Mais trouve-t-on dans ce programme la même action, le même frisson que lorsque l'on mitraille les avions ennemis ? J'en doute ! Il reste enfin à noter certains bogues graphiques, tels des retournements de paysages soudains (le ciel dans la mer et réciproquement) ou encore la difficulté que l'on rencontrera à se rendre compte de l'impact des tirs de guns par exemple.



Précis, jusqu'au choix des torpilles.

Das Boot est un programme que vous devez posséder, ne serait-ce que pour ses graphismes et son animation, pour l'ambiance qu'il développe, une grande première sur *PC*. En revanche, je reste moins accroché à ce simulateur que je ne le suis à *Silent Service II* et surtout à *Wolfpack*. En fait, seule la scène de tir anti-aérien m'a réellement captivé.

Olivier Hautefeuille

Type _____ *simulateur de combats sous-marins*
Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★ *(carte son)*
Prix _____ *D*

UN SOFT SOMPTUEUX
QUI S'INSCRIT DANS LA LIGNÉE
DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE-AVENTURE

Back to the Golden Age

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

ATARI-ST

Vous allez affronter des ennemis terribles. Force et courage ne devront jamais vous faire défaut.

Passages secrets, puits, trappes, portes closes... Votre chemin sera semé d'embûches. Un conseil, chaque énigme a sa solution. Réfléchissez.

Vous découvrirez des sorts. N'oubliez jamais d'en user avec précautions. La magie pourrait se retourner contre vous.

lectionnez vos armes avec pré-utions. Votre sort en dépend.









UBI SOFT

Entertainment Software

8 rue Valmy, 93100 Montreuil sous Bois

Alpha Waves

PC (SAUF VGA)

Les concepts de jeu originaux ne sont pas si fréquents : Alpha Waves *fait partie de ces raretés. Au centre d'un labyrinthe de pièces, vous rebondissez comme un farfadet de plate-forme en plate-forme à la recherche de la sortie en luttant contre l'inertie.*
Le graphisme sobre, mais efficace, contribue à détendre l'esprit. Un jeu cool qui surprend.

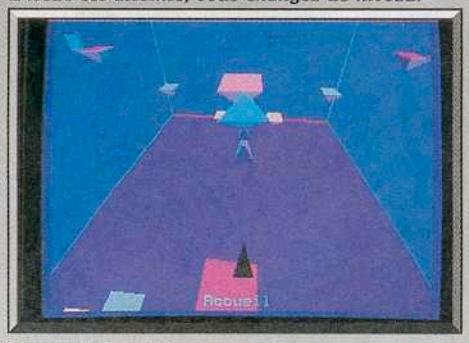
Infogrames. Conception : C. de Dinechin ; version PC ; F. Raynal ; musique et bruitages : F. Mentzen.

Faites le noir dans votre chambre, fermez portes et fenêtres pour ne plus penser qu'à l'étrange module d'*Alpha Waves*. Il rebondit en souplesse, plane un instant dans l'éther avant de réagir doucement à la première poussée du réacteur. En haut, très loin devant vous, la première issue apparaît, faiblement éclairée. Déjà, vous imaginez le chemin qui vous mènera au but, traçant dans l'espace une trajectoire périlleuse mais sans doute idéale...

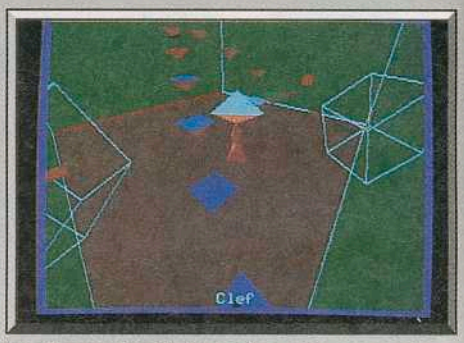
Finis les explosions de laser, les aliens qui se disloquent en fumée... L'heure est à l'onde alpha ! Le neurone cool mais concentré, le joueur va découvrir ici la partie la plus originale de l'année. Loin du shoot-them-up, mais tout aussi beau que la plupart des combats intersidéraux, ce logiciel séduira les amateurs de précision et d'inertie.
Le principe de cette nouvelle épopée est le suivant : pour découvrir l'intégralité d'un labyrinthe complexe de pièces cubiques, vous allez faire rebondir votre module sur des plates-formes fixées dans l'espace, comme autant de marches d'un escalier difforme. Sur le sol, il est impossible de rebondir. A l'aide du réacteur que déclenche la gâchette du joystick, le joueur pousse son module vers le premier tremplin. Là, l'engin commence à sauter, prenant à chaque saut un peu plus d'altitude. A l'aide de la manette, il s'agit maintenant de faire pivoter le module pour découvrir une plate-forme proche et plus élevée. Le cap de votre premier bond choisi, vous pressez à nouveau la gâchette pour voler vers cette première planche de salut. Il faut viser juste, appliquer exactement l'énergie nécessaire pour que le module ne dépasse pas son point d'impact, auquel cas il retomberait sur le sol. De plate-forme et plate-forme, il progresse ainsi vers l'une des issues de la pièce, des portes de sortie collées au mur, à différentes hauteurs.
Dans les nouvelles pièces qu'il découvre peu à peu, le pilote va se heurter à divers éléments. Des formes géométriques au tracé fil de fer encombrent certains passages. Plus loin, une petite créature vole devant vous et risque de vous dévier de votre trajectoire. Plus complexe encore, l'orientation de votre course à travers les pièces pose problème. Il n'est pas rare que l'on se retrouve, après maints efforts, dans la salle de départ. Il faudra sans doute tracer le plan de ce complexe labyrinthe pour percer le mystère d'*Alpha Waves*...
Tout l'intérêt de cette partie repose sur l'originalité de son thème, mais aussi sur la qualité de ses animations et de ses graphismes. Les concepteurs du soft ont étudié en détail la gestion 3D des pièces et des sprites. Le résultat est superbe. Sur un *PC* de moyenne puissance (AT minimum), les scrollings qui dévoilent le paysage d'*Alpha Waves* ne souffrent d'aucun sursaut. Votre angle de vision répond parfaitement bien au moindre mouvement du joystick (joystick qui profite en outre d'un calibrage très afficace). Le joueur peut ainsi orienter la



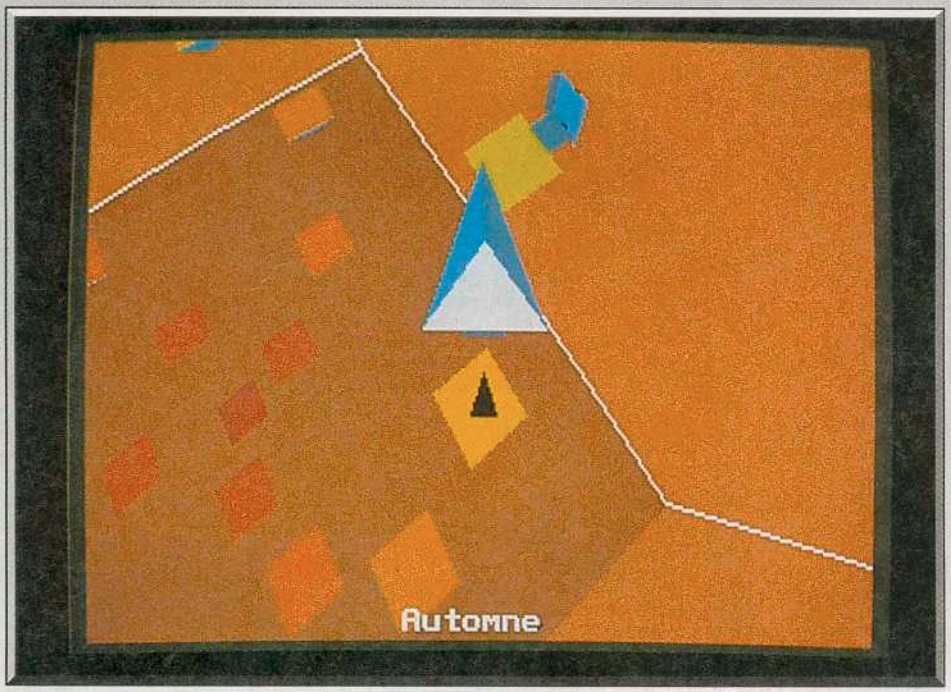
L'issue est atteinte, vous changez de niveau.



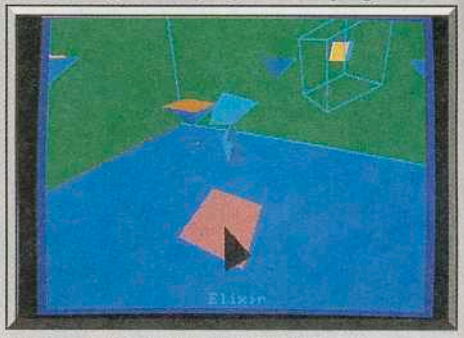
Une 3D bien gérée.



Une forme géométrique gêne votre progression.



L'ombre portée au sol permet de calculer l'impact du rebond.



La vue arrière facilite l'orientation.

BATISSEZ VOTRE AVENIR SUR DU SOLIDE

286 CARACTERISTIQUES :

Boitier universel dessiné en France - Carte mère 80286/12 Mhz. avec **1 Mo** de RAM extensible - Lecteur de disquettes 5"1/4 1,2 Mo ou 3"1/2 1,44 Mo au choix - Sortie imprimante parallèle et port série - **Carte et moniteur COULEUR 14"** haute résolution VGA Clavier 102 touches - Manuel et DOS - Disque dur **20 Mo** (Option professionnelle : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : **990,00** FHT)

9 990 F TTC

Pour l'achat d'une de ces configurations AZ COMPUTER vous offre un CADEAU d'une valeur de 1490 F TTC *



CES ORDINATEURS SONT DISPONIBLES CHEZ AZ COMPUTER

AZ COMPUTER LAFAYETTE
24, rue Lamartine - 75009 PARIS
Tél. : 42 85 23 69

AZ COMPUTER SORBONNE
22, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Tél. : 40 51 04 08

AZ COMPUTER BASTILLE
35, Bd. Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40 27 81 07

AZ COMPUTER BALARD
99, rue Balard - 75015 PARIS
Tél. : 45 54 29 52/24 33

AZ COMPUTER ST LAZARE
58, rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 42 93 24 67

AZ COMPUTER MONTPARNASSE
69, rue de Vaugirard - 75006 PARIS
Tél. : 45 44 86 45

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Montatons - 30, rue Denis Papin
91240 ST MICHEL SUR ORGE
Tél. : 60 16 56 57

AZ COMPUTER LYON
44, avenue Berthelot - 69007 LYON
Tél. : 78 72 21 10

AZ COMPUTER BORDEAUX
17, cours du Chapeau Rouge
33000 BORDEAUX
Tél. : 56 51 00 25

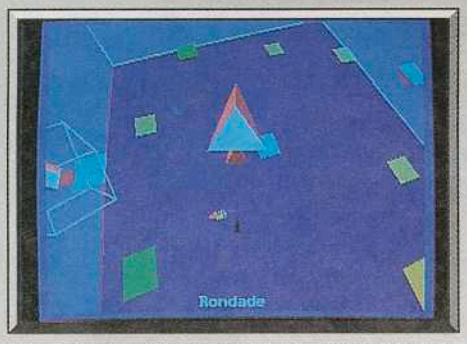
AZ COMPUTER TOULOUSE
Tél. : 61 92 59 08

** OFFRE VALABLE DU 1/10/90 au 31/12/90 DANS TOUS LES MAGASINS AZ COMPUTER*

AZ COMPUTER

vision « caméra » du module de gauche à droite, mais aussi dans l'axe vertical. Il est possible de voir le module en vue aérienne ou à partir du sol, en plongée ou en contre-plongée. Cela vous permettra de découvrir les plates-formes situées au-dessus de vous. De même, cet œil orientable s'avère très utile pour assurer la trajectoire d'un saut : en vue aérienne, on suit par exemple l'ombre du module portée au sol, pour viser avec précision la plate-forme sur laquelle il faut se poser. Enfin, diverses options de jeu permettent de modifier encore cette vision caméra 3D, selon par exemple que l'on préfère ou non que la vue se cadre d'elle-même lorsque l'on lâche le joystick. *Alpha Waves* vous invite aussi à choisir la forme de module, à sélectionner une vue arrière (le joueur voit son module de dos) ou une vue directe (votre œil « est » le module).

Alpha Waves développe un principe ludique très simple. C'est la souplesse de son jeu, de ses animations 3D, qui créent l'ambiance et l'intérêt de la partie. On se prend très vite à se pencher en avant ou à se cabrer sur sa chaise, comme si cela allait influencer la trajectoire du module ! Après quelques heures de jeu, les professionnels lanceront leur engin dans des vols rapider et dangereux. C'est le frisson assuré !



Une fantastique sensation de chute vertigineuse.

Ce programme n'utilise pas le mode graphique VGA. La gestion des modes EGA et CGA est en revanche très convaincante. En ce qui concerne la bande sonore du soft, elle profite au mieux des cartes son compatibles Ad Lib. Les musiques jouées sont sensuelles et reposantes, les bruitages aussi étranges que le jeu lui-même. Sans carte son, l'effet est bien sûr moins séduisant.

Je n'ai finalement pas trouvé de défaut à cette partie. La seule remarque que je puisse faire en conclusion est qu'*Alpha Waves* n'intéressera pas les amateurs de tir ou d'action pure et dure. Il enchantera en revanche les fans d'inertie et de grands espaces. Peut-être aurions-nous apprécié un décor plus varié, des pièces de formes différentes... Mais c'est sans aucun doute beaucoup demander à un programme qui semble avoir donné toute priorité à la souplesse de son animation 3D. *Alpha Waves* est un hit qui surprend et détend. Olivier Hautefeuille

Type ____ *exploration 3D, inertie*
Intérêt ____ *17*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★ (★★★★★ *Ad Lib*)
Prix ____ *C*

Fire and Forget II

AMIGA

Une course contre la montre vous entraîne à la poursuite d'une bande de terroristes qui veut faire exploser une bombe atomique sur un congrès pacifique. Maîtriser un véhicule lancé à toute allure tout en abattant ceux de l'ennemi sans tomber en panne de carburant, voilà de quoi exciter les neurones !

Titus

Un groupe de terroristes a décidé de faire échouer le III[e] Congrès international pour la paix. Leur plan : amener par la route une bombe atomique dans la ville où se tient le congrès. Pour faire échouer cette tentative, le gouvernement fait appel à vous et à votre Thunder Master II, une voiture armée jusqu'aux dents et capable de se transformer en engin volant.

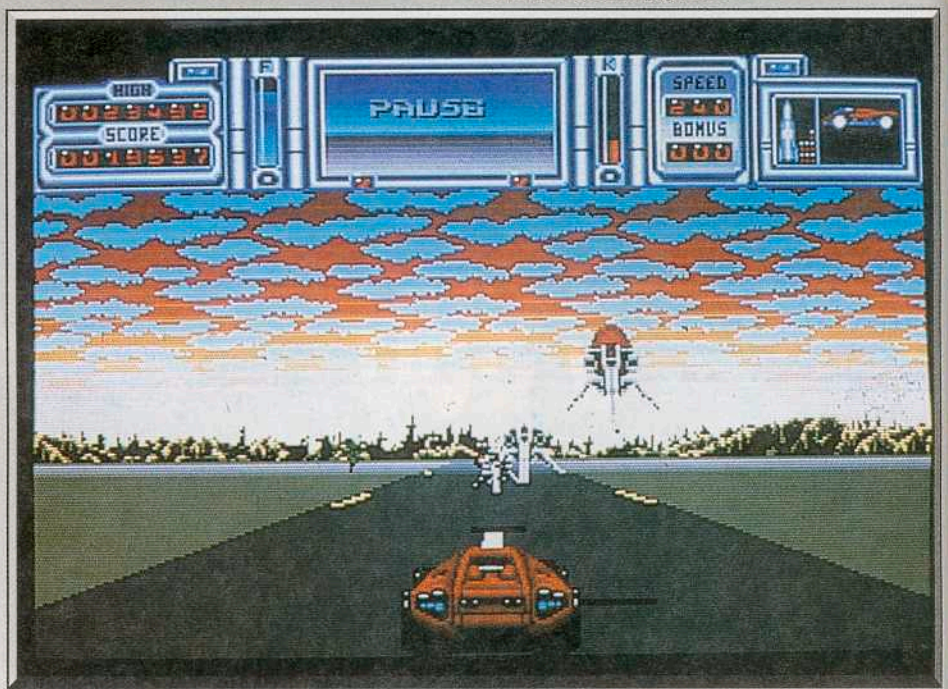
Roulant en queue de convoi, au début de votre mission, il faudra arriver jusqu'à la bombe, qui se trouve évidemment en tête. A la fin de chaque niveau, vous affrontez un camion de plus en plus puissant, du simple convoyeur de carburant au largueur de mines ou au lanceur de missiles. Les camions ne seront pas les seuls véhicules qui vous poseront des problèmes. Vous devez, en tout, affrontez quarante-trois engins divers, des classiques jeeps ou tanks aux bombes thermiques qui explosent lorsqu'elles détectent une source de chaleur ou encore aux suckers qui pompent votre carburant.

J'ai apprécié quelques pointes d'humour comme ce Jerry qui, mal programmé, recherche votre compagnie au lieu de vous détruire et que les autres considèrent comme un traître.

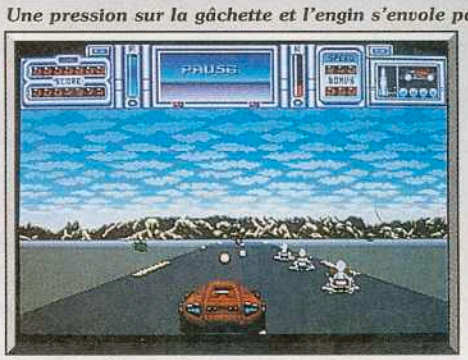
Certains adversaires volent et vous attaqueront en



Au loin, le champignon...



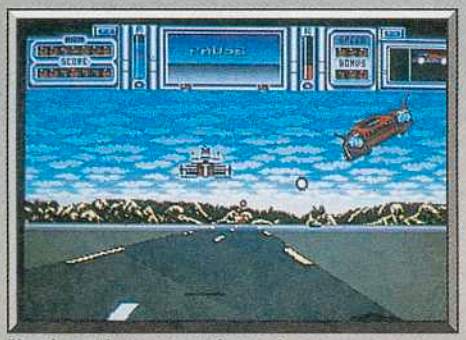
Une pression sur la gâchette et l'engin s'envole pour un combat aérien.



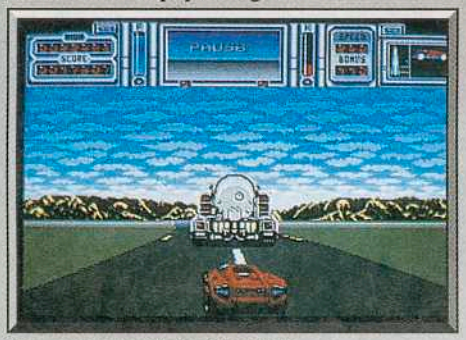
Attention, les munitions sont comptées.


SUPER SKI
FIGHTER BOMBER
PLAYER1 2 2
PLAYER2 6 4
PRO TENNIS TOUR
GREAT COURTS
CHALLENGERS
KICK OFF
STUNT CAR RACER
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41
COMPILATION SIMULATIONS toutes catégories.
Parvenez à l'excellence grâce à cette superbe compilation
qui réunit dans un seul pack les plus grands HITS de la SIMULATION !
CHALLENGERS ! Définitivement RÉSERVÉE AUX MEILLEURS !
ATARI ST
AMIGA - IBM PC et compatibles
COMMODORE 64 - AMSTRAD CPC
ATTENTION ! Kick Off ne figure pas
dans la version PC.
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.
UBI SOFT
Entertainment Software
FIGHTER BOMBER © Activision © Vektor Grafix 1989
STUNT CAR RACER © Microstyle © 1989 Geoff Grammond
GREAT COURTS © Ubi Soft © Blue Byte
KICK OFF © 1989 Anco Software Ltd.
SUPERSKI © Microids 1989

piqué. Heureusement, le Thunder Master II peut se transformer en un chasseur meurtrier. En vol, les commandes sont inversées, ce qui est un peu déroutant au début.
Pour vous débarrasser de la piétaille, en revanche, il faudra utiliser vos phasers ioniques et garder les missiles pour les gros morceaux.
De plus, vous devez être attentif à votre jauge et veiller à récolter des bonus de carburant. Si vous échouez une vision cauchemardesque vous attend :



Un shoot-them-up qui bouge !



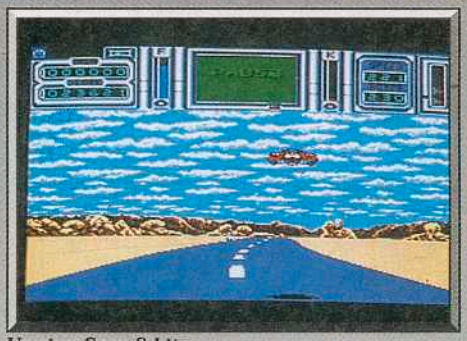
Un « monstre » de fin de niveau.

la ville est détruite par une explosion atomique. Malgré son action relativement simple, ce croisement de simulation automobile et de shoot-them-up est vraiment passionnant. Son excellente réalisation y est certainement pour beaucoup. Les graphismes sont superbes avec de gros sprites et de très belles couleurs. On appréciera également les superbes pages écran qui s'affichent au chargement, après le *game over* et à la fin de chaque niveau. Quant à l'animation, il faudrait être de mauvaise foi pour nier sa rapidité et sa fluidité. Vous aurez même droit à un ciel rempli de nuages qui scrolle sur plusieurs plans lors des virages. La bande sonore, très réussie, achèvera de vous faire rentrer dans l'action. Beau et accrocheur, *Fire and Forget II* est un soft simple mais séduisant à « l'efficacité console ». Olivier Scamps

Type ____ *shoot-them-up automobile*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ *C*

Version Sega 8 bits

La version *Sega Master System* est une petite merveille de programmation. Les sprites sont plus petits que sur *Amiga*, mais l'animation est aussi



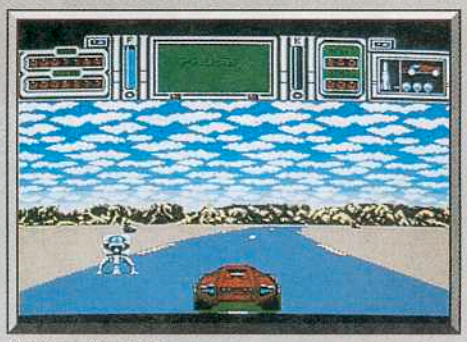
Version Sega 8 bits.

rapide et le superbe ciel scrolle toujours sur plusieurs plans. Sans conteste l'un des meilleurs jeux d'action pure de cette console. O.S.

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

Version Atari ST

Fire and Forget II a perdu quelques plumes en passant sur *ST* : le superbes pages écran et les bruitages sont les plus pénalisés. En revanche, il



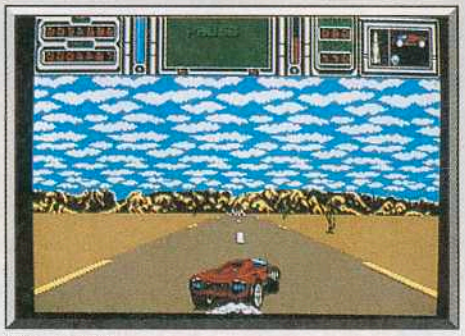
Version Atari ST.

est possible de choisir entre 50 et 60 Hrz (taille de la fenêtre graphique). Pour le reste, on retrouve le même jeu, toujours aussi accrocheur. Un très bon jeu d'action. O.S.

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

Version PC

Certes, cette adaptation est une réussite graphique sur *PC EGA* (dommage que le VGA ne soit pas de



Version PC.

la partie). L'animation est suffisamment simple et rapide pour se suffire de machines pas trop puissantes. En revanche, après avoir lutté avec ardeur et vaillance sans parvenir à vaincre l'adversaire, je me suis aperçu qu'il me suffisait de maintenir le bouton de tir enfoncé et de lancer mon bolide à fond les rotules pour parvenir sans encombre au deuxième tableau... Est-ce bien raisonnable ! C'est de l'action pure, jolie, mais ludique à long terme ? That's the question... Olivier Hautefeuille

Intérêt ____ *10*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★
Prix ____ *C*

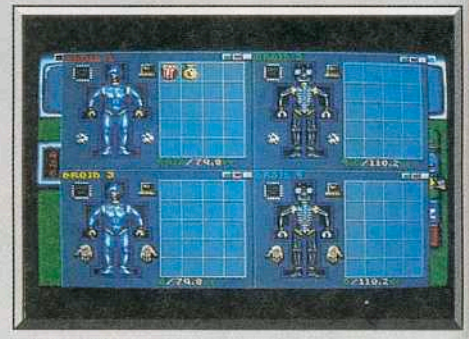
Captive

AMIGA

Explorer une galaxie entière, telle est la mission de Captive. Des graphismes, une animation, un habile mélange de science-fiction et de fantastique, le tout géré à la Dungeon Master *font de cette tâche un plaisir pour l'esprit. Mais vous ne la réussirez pas sans peine... Titanesque !*

Mindscape. Programmation : Anthony Crowther ;bruitages : Super CC.

Réussir un jeu de rôle de la trempe de *Dungeon Master*, tout en lui conférant une certaine originalité est le pari difficile remporté par Mindscape. Vous allez contrôler une équipe de quatre droïdes



Les caractéristique des robots.

pour une gigantesque exploration de toute une galaxie. Celle-ci se compose de soixante-quatre régions, chacune contenant en moyenne une planète et son satellite. Les caractéristiques de vos droïdes (dextérité, vitalité, sagesse) sont tirées de façon aléatoire par le programme au début de l'aventure. Pour cela, il suffira de connecter le processeur au « cerveau » de chaque robot. Ceux-ci se composent d'une série de pièces (tête, tronc, bras, jambes) dont l'état va conditionner le fonctionnment. Ainsi, si la tête est endommagée, vous ne pourrez plus rien voir par les yeux du robot. De même, si les deux mains sont inutilisables, votre robot est sans défense. Outre la fenêtre de visuali-

BOULANGER

LES MEILLEURES COMPILATIONS







EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS



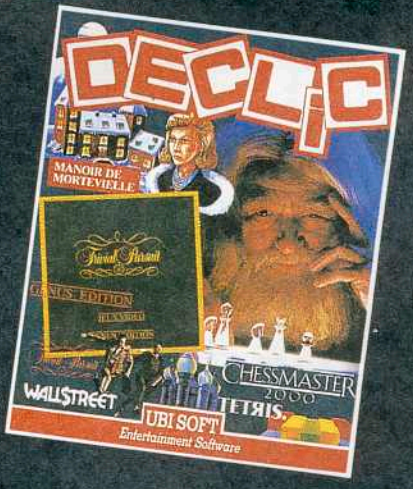














BOULANGER

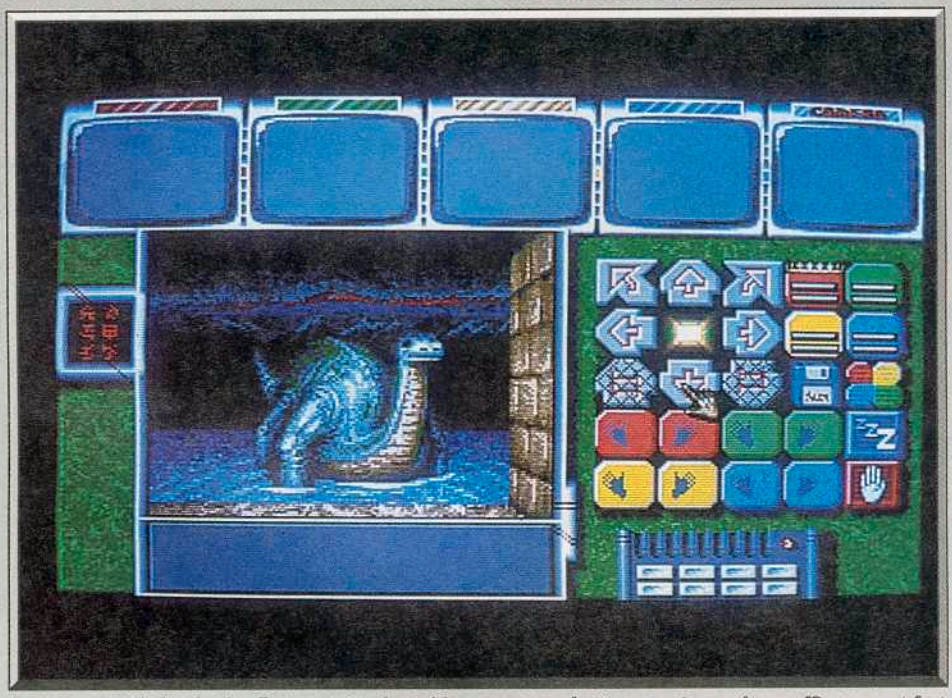
22 ST BRIEUC	LANGUEUX - 7 RUE JULES VERNE	96 61 57 08
29 BREST	L'HERMITAGE-RTE DE GOUESNOU	98 42 32 73
31 TOULOUSE PORTET	C.C. SECTEUR ENGLOS-BLD EUROPE	61 76 47 61
33 BORDEAUX LE LAC	C.C. DU LAC	56 43 14 61
33 MERIGNAC	RTE DE L'AEROPORT	56 47 66 16
33 ST EMILION	LE BOIS DE L'OR-ESPACE VERGNE	57 25 20 10
38 ECHIROLLES	ESPACE COMBOIRE-RTE DE SISTERON	76 33 35 12
38 SAINT EGREVE	CAP 38 - RUE DE LA TREMOUILLERE	76 56 11 22
42 ROANNE	RUE SALENGRO-PKG HALLES DIDEROT	77 72 42 42
44 NANTES REZE	C.C. ATOUT SUD - RTE DE PORNIC	40 04 15 63
44 ST HERBLAIN	ZAC DU MOULIN NEUF - ATLANTIS	40 92 00 82
59 ARMENTIERES	RUE ALBERT DE MUN	20 77 92 00
59 CAMBRAI	20 RUE ALSACE LORRAINE	27 81 25 52
59 DOUAI	359 BLD DE LIEGE/RUE MOREL	27 88 92 43
59 ENGLOS	C.C. ENGLOS LES GEANTS	20 93 47 47
59 GRANDE SYNTHE	DUNKERQUE C.C.AUCHAN - RN40	28 21 25 26
59 LEERS	90 RUE PIERRE CATTEAU	20 83 37 84
59 LILLE	253/265 RUE LEON GAMBETTA	20 54 98 75
59 MONS EN BAREUIL	1 RUE VOLTAIRE	20 56 46 46
59 PETITE FORET	ANZIN - Z.A.C. AUCHAN	27 30 33 33
59 RONCQ	C.C. BOULEVARD D'HALLOIN	20 03 45 95
59 SAINT ANDRE	77 RUE DU GENERAL LECLERC	20 51 79 30
59 VILLENEUVE D'ASCQ	C.C. V2 - 1 BLD DE VALMY	20 47 49 49
62 BETHUNE	ZAC LA ROTONDE-RUE DR DHENIN	21 56 21 10
62 CALAIS	PLACE DE L'HOTEL DE VILLE	21 34 31 00
62 LENS	C.C. LENS 2	21 28 70 70
62 NOYELLES GODAULT	C.C. AUCHAN - RN 43	21 75 62 41
62 ST MARTIN BOULOGNE	C.C. DE L'INQUETERIE - RN 42	21 92 08 28
63 CLERMONT FERRAND	PLACE GALLIENI-QUARTIER SALINS	73 93 14 06
69 LIMONEST	RN 6 - LE PUY D'OR	78 35 85 86
69 LYON	318/320 COURS LAFAYETTE	78 53 84 11
69 ST PRIEST 1	167 RTE DE GRENOBLE	78 90 28 88
69 ST PRIEST 2	C.C. AUCHAN ZAC CHAMP DU PONT	72 37 01 38
73 CHAMBERY	C.C. CHAMNORD-AV DES LANDIERS	79 62 67 69
77 CESSON	C.C. BOISSENART - RN 6	64 41 16 41
78 PLAISIR	C.C. AUCHAN - C.D. 161	30 55 25 30
93 AULNAY SOUS BOIS	C.C. PARINOR - LE HAUT DE GALY	48 65 44 59
94 FONTENAY SOUS BOIS	C.C. VAL DE FONTENAY	48 77 36 65

LES TITRES DES COMPILATIONS PEUVENT CHANGER SELON LES MACHINES
offre valable dans la limite des stocks

sation principale, cinq autres écrans sont disponibles. Ils serviront à afficher les vues de chacun des robots et de la caméra auxiliaire lorsque vous aurez fait l'acquisition du matériel adéquat.
Pour cette première mission, rendez-vous sur Butre (la planète signalée d'un point clignotant) et posez-vous sur la base. Si le cœur vous en dit, vous pouvez allez faire un petit tour pour explorer un peu les extérieurs. Vous pourrez même admirer les superbes dinosaures mais surtout ne les approchez pas car, à ce stade, vous n'êtes pas en mesure de livrer combat à de tels monstres.



Ces lampes sont magiques.

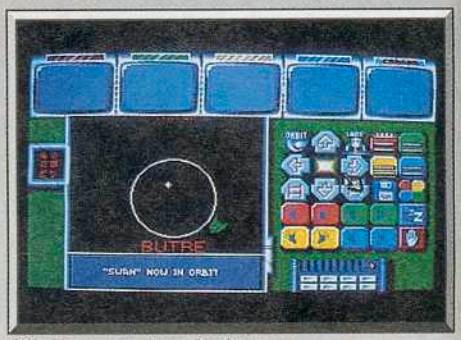


Les monstres de la planète Butre sont redoutables, ne vous y frottez que si vous êtes suffisamment fort.



Des plantes voraces...

Il est temps maintenant de commencer. Ouvrez la porte qui se trouve près du lieu d'atterrissage de votre navette en appuyant sur les quatre boutons dans un ordre déterminé. Vous trouverez tout près de là son code d'ouverture. Vous allez pénétrer dans un complexe souterrain beaucoup plus proche des donjons que de l'univers de la science-fiction. Cette ambivalence est d'ailleurs l'un des attraits du jeu. La porte se referme, vous trouvez de la dynamite et une petite note. Vous voulez aller plus loin ? bernique ! J'ai passé quatre heures à essayer de pénétrer dans le donjon ! C'est le seul point négatif de ce superbe logiciel et j'espère que la notice finale sera plus explicite.
En attendant, voici la solution. Il faut se diriger vers la paroi du fond (celle qui porte à sa base une rangée « d'ampoules ») et avancer en appuyant sur le bouton droit et non le gauche comme pour le reste. Ces parois spéciales (il y en a d'autres dans le donjon) sont en fait mobiles et découvrent quand on les pousse, un passage. Les monstres (lutins et plantes carnivores) ne vont pas tarder à attaquer. C'est le moment de faire connaissance avec les prises électriques. Vous en trouverez une à proximité. Touchez-la du doigt et votre droïde sera doté pendant quelque temps de la possibilité de lancer des boules d'énergie. Mettez cette possibilité à profit pour vous débarrasser de vos attaquants, car vous ne disposez, par ailleurs, que de vos poings pour vous défendre. Mais attention, tant qu'il reste de l'énergie de votre gant, il va détruire tout ce qu'il touche. Déchargez-le avant de ramasser ou de manipuler un objet.
Ce premier donjon d'un seul niveau n'est pas trop difficile. Les monstres sont abordables et les difficultés pas trop corsées, bien que la découverte de la sortie ne soit pas une partie de plaisir. Chaque combat victorieux vous permettra d'améliorer vos capacités et surtout de gagner de l'argent, indispensable chez les marchands. Ils disposent d'un éventail assez large de matériel en tout genre, et sont aussi à même de procéder à la réparation d'outils ou d'organes de robots endommagés. En revanche, il faudra faire très attention à votre énergie, car le prix d'achat en est prohibitif, le reste n'étant d'ailleurs pas donné.
Votre première mission réussie, vous pourrez regagner votre vaisseau pour en entreprendre d'autres, toujours plus difficiles (monstres complexes). La réalisation est de grande qualité. Les graphismes 3D sont superbes, que ce soit en extérieur ou en intérieur, où ils sont même plus beaux que ceux de *Dungeon Master*, la référence en ce domaine. La panoplie de monstres est d'une grande richesse et ceux-ci sont animés et très finement représentés. Les bruitages digitalisés type *Dungeon Master* complètent cette riche ambiance. Quant à l'ergonomie à la souris, elle est, encore une fois, du même niveau que *Dungeon Master*, dont on connaît la formidable qualité. Si vous avez terminé *Chaos Strikes Back*, *Captive* vous tend les bras pour vous plonger dans une aventure tout aussi passionnante. Jacques Harbonn



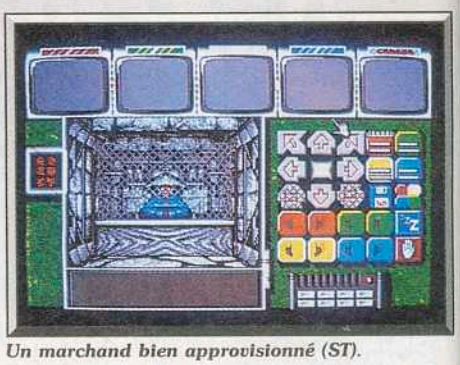
Sélectionnez votre planète.

Type	*jeu de rôle*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Version Atari ST

Les graphismes de la version *ST* sont légèrement moins beaux tout en restant très réussis, les trente-deux couleurs de l'*Amiga* faisant la différence. Pour le reste, ces versions sont identiques. J.H.

Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*n.c.*



Un marchand bien approvisionné (ST).

DU TELECHARGEMENT DES JEUX, DES CADEAUX, DES DIALOGUES EN DIRECT, DES INFOS

3615 TITUS

LE CRIME NE PAIE PAS

LE JEU OFFICIEL DE LA MAFIA

La ville vous tend les bras...
Votre seule loi:
La fin justifie toujours
les moyens.
Le crime ne paie pas ?

AMIGA
ATARI ST
PC/PS

Avec votre clan de mafiosi sans scrupules, italien ou chinois, luttez contre la Justice et l'Ordre. Semez la corruption et le crime pour récolter l'Argent et le Pouvoir..

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

LA VILLE N'EST PAS ENCORE ENTRE VOS MAINS ?
REAGISSEZ, LES CHOSES DOIVENT CHANGER...





Ce jeu d'Aventure Arcade est aussi génial qu'immoral. Dans des scènes d'Action endiablées, affrontez punks et tueurs du clan adverse en évitant les flics... Chargez votre 45 automatique, il vous sera utile...

TITUS SOFTWARE

Neutralisez les notables qui pourraient vous mettre des bâtons dans les roues en leur faisant des propositions qu'ils ne pourront pas refuser!
Pillez les banques, extorquez des documents compromettants et collectez des renseignements dans les 200 pièces de la ville...

LE CRIME NE PAIE PAS? A VOUS DE VÉRIFIER...



Puzznic

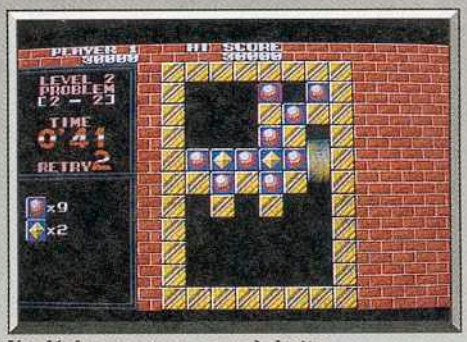
AMIGA

Mains tremblantes et tête fumante, vous entendez presque le tic-tac du temps qui passe. Jeu de réflexion et de stratégie, Puzznic ne fait pas de cadeau : il faut se creuser le citron et agir promptement pour éviter le game over fatidique ! Un défi qui vaut bien des jeux d'arcade !

Ocean.

Depuis le succès de *Tetris*, les jeux d'action/réflexion ont fait une entrée en force dans les salles d'arcade. Taito a suivi le mouvement avec l'excellent *plotting* et plus récemment avec *Puzznic*. Comme l'intérêt de ce type de jeux repose sur le concept et non sur des effets spectaculaires, on ne risque pas d'être déçu. *Puzznic*. est tout aussi passionnant sur micro que sur borne d'arcade et le jeu est totalement identique... à une différence près ! En effet, dans le jeu d'arcade, le mur de briques qui constitue le décor du jeu disparaît au fur et à mesure que vous terminez les tableaux, révélant progressivement de charmantes asiatiques en habit d'Eve. Ne vous emballez pas, sur *CPC* le mur est indestructible et vous allez regarder des briques jusqu'à la fin du jeu.

Le principe du jeu est très simple : vous devez faire disparaître tous les blocs de couleur que renferme chaque tableau, en faisant entrer en collision, plusieurs blocs de la même couleur. Cela ne semble pas bien compliqué au premier abord. Mais chaque tableau renferme des pièges assez subtils. Il faut



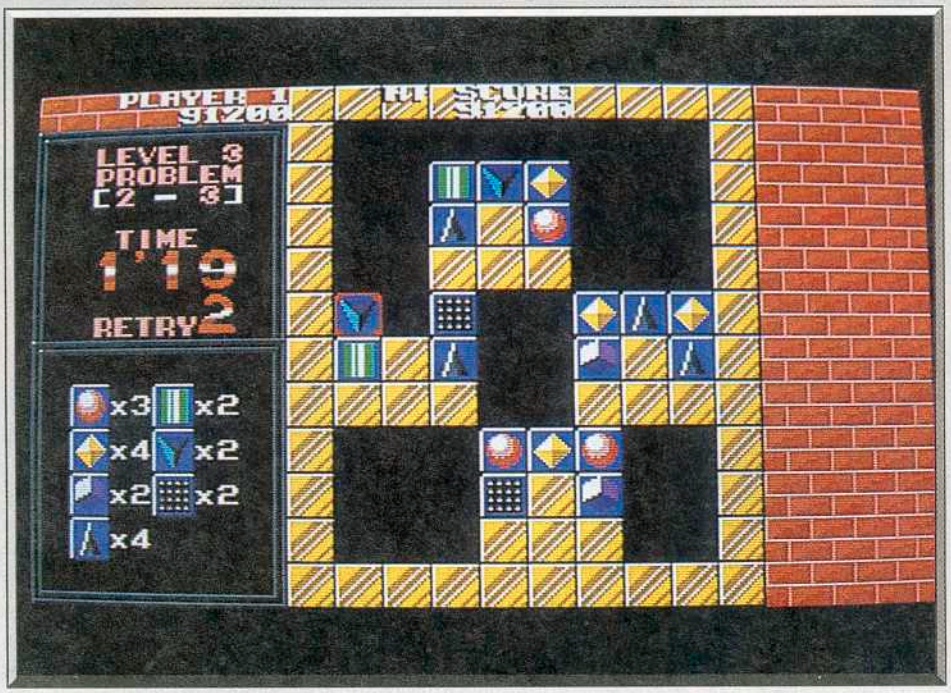
Un déplacement en cours à droite.

éliminer les blocs dans un ordre bien précis et, si vous commettez la moindre erreur, vous vous retrouvez bloqué. Un autre type de problème se pose lorsque les blocs d'une même couleur sont en nombre impair, puisque, pour faire disparaître deux blocs, il suffit de les mettre en contact.

D'autres éléments viennent encore compliquer les choses. Tout d'abord, le temps vous est compté ; il n'est donc pas question de prendre votre temps pour analyser un tableau, avant de commencer à bouger les blocs. Il faut jouer très vite et, bien entendu, on a souvent tendance à commettre des erreurs irréparables en jouant très rapidement. Le



Tableau de deuxième niveau.



Puzznic : un jeu à se prendre la tête pour amateurs de Tetris.

compteur qui tourne vous met vraiment sous pression. D'autre part, si les premiers tableaux ne font appel qu'à la réflexion, les suivants exigent également de l'habileté. En effet, pour amener certaines pièces jusqu'à l'endroit désiré, vous devez emprunter des plates-formes mobiles. Parfois, celles-ci se déplacèrent d'un bout à l'autre de l'écran et vous devez faire tomber votre pièce dessus, au moment précis où elle passe, ce qui exige un timing très rigoureux.

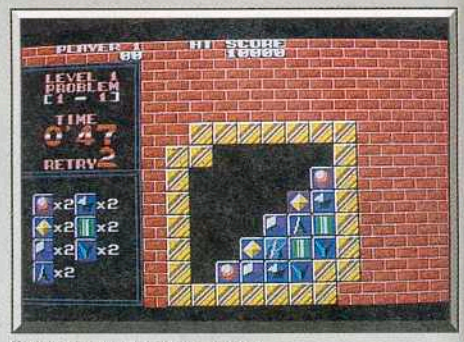


Tableau de premier niveau.

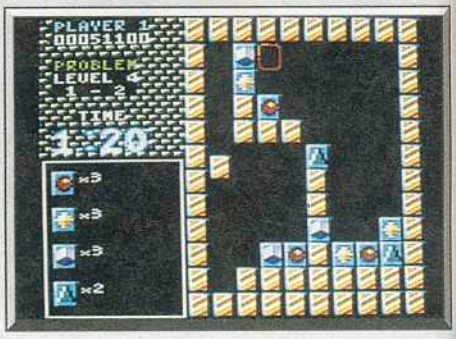
La version *Amiga* de *Puzznic*. reprend tous les tableaux du jeu d'arcade et la réalisation est tout à fait satisfaisante pour ce type de jeu. Si vous aimez les casse-tête, courez tout de suite vous procurer ce programme car vous ne risquez pas d'être déçu. Ce jeu d'arcade est tellement évident que des conversions sont disponibles sur la plupart des formats, des micros aux consoles, de la *PC Engine*, jusqu'au *Game Boy*. Alain Huyghues-lacour

Type — *action/réflexion*
Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — *B*

Version CPC

La version *CPC* de *Puzznic* est tout aussi réussite que la précédente dont elle reprend tous les tableaux. Les amateurs de casse-tête seront séduits par ce programme qui est sans doute le meilleur jeu de ce type sur cette machine. A. H.-L.

Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *B*



Niveau quatre : dur, dur !

MYSTERIEUSES DISPARITIONS EN ECOSSE

PRENEZ LE PETIT TOM PAR LA MAIN
ET PARTEZ A LA RECHERCHE
DE SA MÈRE DANS CETTE
PALPITANTE ARCADE/AVENTURE

TOM and the ghost

EN VENTE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Blue Byte

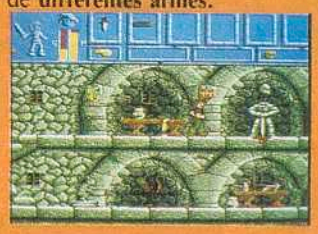
Une conception très originale dotée d'une **excellente jouabilité** d'une **réalisation soignée.**





Un jeu d'arcade/aventure où vous devrez faire preuve aussi bien **d'astuce** que **d'habileté.**

Un univers très vaste où vous rencontrerez **moult ennemis** que vous devrez vaincre à l'aide de **différentes armes.**



ST - PC - AG

UBI SOFT
Entertainment Software
8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois
Tél. : 16.1.48.57.65.52

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" LE CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE TRANQUILLITE: VOTRE MICRO, VOTRE IMPRIMANTE, VOTRE PERIPHERIQUE, VOTRE LOGICIEL PRO, VOTRE MODEM, VOTRE TELEFAX, VOTRE PHOTOCOPIEUR, VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE, ETC... BREF, TOUTE LA MICR... TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...



ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !

En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2ème prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes

Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

3ème prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".

GENERAL

COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS Tél. **42 06 50 50**

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".

Je vous joint un chèque ☐ un mandat ☐ de 35 F.

Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société .....

Nom ..... Prénom .....

Fonction.....

Adresse .....

.....

C.P. ☐☐☐☐☐ Ville .....

Tél. : .....

Ti 84

* sans obligation d'achat

chalenceurs Tél. 47.00.37.36

PARIS

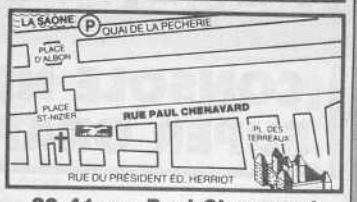


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ 42.06.77.78
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

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

LE NOUVEAU GENERALISTE: 6000 ARTICLES SUR 200 PAGES, DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. COURREZ VITE L'ACHETER.



AMIGA 500

L'ordinateur le plus vendu de sa génération. Motorola 6800, 512 Ko, 4096 couleurs, son stéréo.

AMIGA 500 PROMO	AMIGA 500 COULEUR EXT. 512 Ko	AMIGA 500 COULEUR +
Réf: 0526	Réf: 0446	
3190 FTTC	5490 FTTC	5590 FTTC

ATARI 520 STE

L'incarnation de la technologie de pointe. Motorola 68000, 512 Ko de RAM, prise midi, son stéréo.



ATARI 520 STE PROMO	ATARI 520 STE MONO	ATARI 520 STE COULEUR
Réf: 6126	Réf: 0439	Réf: 0395
3190 FTTC	4190 FTTC	4590 FTTC

DISQUETTES



3"1/2 DFDD
135 TPI
Réf: 0092
2,90 FTTC L'UNITE

SUPER CHARGEUR



Ergonomique et précise, cette manette est dotée de micro switchs.
Réf: 0365
99 FTTC

LECTEUR 3"1/2

LECTEUR EXTERNE FERROTECH POUR ATARI ST OU AMIGA



ATARI
Réf: 2234
AMIGA
Réf: 0199
690 FTTC

DISQUETTES

3"1/2 DFDD 135 TPI Bulk certifiées 100% sans erreurs
Réf: 2773
3,90 FTTC

SOURIS ST/AMIGA

PROMOTION
ATARI ST - Réf: 2234
AMIGA - Réf: 5652
290 FTTC

NOUVEAU :

Des tas d'innovations à des prix vraiment très AMSTRAD !!
Lecteur de cartouches, palette de 4096 couleurs, son stéréophonique, prises Joystick analogiques et digitales.



LES PLUS D'AMSTRAD

CPC 464 + MONO	CPC 6128 + MONO
Réf: 6100	Réf: 6198
1990 FTTC	2990 FTTC
CPC 464 + COULEUR	**CPC 6128 + COULEUR**
Réf: 6102	Réf: 6200
2990 FTTC	3990 FTTC

Photos non contractuelles

GENERAL

PARIS 10e
42.06.50.50
LYON 1er
72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

CONSOLE NEC SUPER GRAPH

+ 1 JEU

REF: 0778



2490 FTTC

CONSOLE NEC CORE GRAPH

+ 1 JEU

REF: 0777

1290 FTTC

ACCESSOIRES

CD ROM & UNITE INTERFACE	REF: 6427	3990 FTTC
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	REF: 0000	199 FTTC
ADAPTATEUR 3 JOUEURS	REF: 6429	249 FTTC
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	REF: 6430	299 FTTC
JOYPAD NE	REF: 6432	299 FTTC
JOYPAD NEC + ADAPTATEUR 2 JOUEURS	REF: 6433	349 FTTC

JEUX SUPER GRAPH ET CORE GRAPH

WORLD BEACH VOLLEY	REF: 6438	299 FTTC
VIGILANTE	REF: 5897	349 FTTC
NINJA SPIRIT	REF: 6442	349 FTTC
PACKS SHINOBI + BLODIA	REF: 6445	399 FTTC
PACKS WAREHOUSE GUY + SPACE HARRIER	REF: 6446	399 FTTC
PACKS DE BALL + PACLAND	REF: 6447	399 FTTC

NEWS NEC

DARIUS +	449 FTTC
GOMOLA SPEED	349 FTTC
DIE HARD	349 FTTC
W RING	299 FTTC
FINAL BLASTER	349 FTTC
AFTER BURNER	349 FTTC
A VENIR	
RABIOLEPUS SPECIAL	349 FTTC
HURRICANE	NC
THUNDER BLADE	NC
SAINT DRAGON	NC
OUT RUN	NC
VIOLENT SOLDIER	NC
THICKY	NC
ALICE ON WONDER LAND	NC
CRAZY CAR RACING	NC
ZIPANG	NC
CYBER COMBAR FORCE	NC
JACKYE CHANG	NC

CONSOLE SEGA MEGA DRIVE

16 bits. Livrée avec 1 jeu



REF: 6104

1690 FTTC

JEUX

RAMBO III	Réf: 5976	369 FTTC
ALTERED BEAST	Réf: 5977	390 FTTC
GHOULS'N GHOST	Réf: 5978	390 FTTC
WORLD CUP SOLDIER	Réf: 5979	369 FTTC
GHOST BUSTER	Réf: 5980	390 FTTC
DJ BOY	Réf: 5981	390 FTTC
SOKOBAN	Réf: 5982	390 FTTC
CURSE	Réf: 5983	390 FTTC
AFTERBURNER 2	Réf: 5984	390 FTTC

CONSOLE LYNX

Livrée avec 4 jeux

REF: 0531



1490 FTTC

JEUX

BLUE LIGHTENNING	Réf: 6213	269 FTTC
CHIP CHALLENGE	Réf: 6214	269 FTTC
ELECTROCOP	Réf: 6215	269 FTTC
GATES OF ZENDOCON	Réf: 6216	269 FTTC
GAUNTLET	Réf: 6217	269 FTTC
RAMPAGE	Réf: 6219	269 FTTC
XENOPHOBE	Réf: 6220	269 FTTC

CONSOLE GX 4000



990 FTTC

Livrée avec 1 jeu et 2 manettes de jeux
4096 couleurs
son stéréo

Réf: 7158

CONSOLE DE BASE SIMPLE

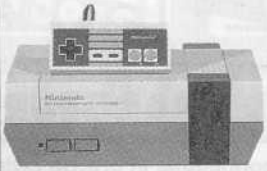
NOUVEAU

JEUX

KLAX	Réf: 6507	349 FTTC
OPERATION THUNDERDOLT	Réf: 6510	349 FTTC
BATMAN	Réf: 6511	349 FTTC
FIRE AND FORGET II	Réf: 6514	349 FTTC

CONSOLES NINTENDO

CONSOLE NINTENDO
Réf: 6455



990 FTTC

CONSOLE DE BASE SIMPLE
Réf: 6244

690 FTTC

JEUX

TO THE EARTH	Réf: 6249	330 FTTC
WILD GUNMAN	Réf: 6250	330 FTTC
BIONIC COMMANDO	Réf: 6251	NC
DRAGONBALL	Réf: 6252	360 FTTC
RYGAR	Réf: 6254	360 FTTC
SUPER MARIO BROS 2	Réf: 6255	390 FTTC
SPY VS SPY	Réf: 6256	NC
PRO WRESTLING	Réf: 6259	330 FTTC
PUNCH-OUT !!	Réf: 6260	360 FTTC
TENNIS	Réf: 6263	290 FTTC
VOLLEYBALL	Réf: 6264	290 FTTC
GHOSTS & GOBELINS	Réf: 6266	330 FTTC
KUNG FU	Réf: 6269	290 FTTC
RUSH'N'ATTACK	Réf: 6271	360 FTTC
TIGER-HELI	Réf: 6272	330 FTTC
SKATE OR DIE	Réf: 6275	NC
DOUBLE DRAGON 2	Réf: 6276	NC
ROBOCOP	Réf: 6277	NC
BATMAN	Réf: 6280	NC
PAPER BOY	Réf: 6282	NC
TETRIS	Réf: 6283	NC

PERIPHERIQUES NINTENDO

ZAPPER
Réf: 6452

330 FTTC



LA MANETTE N.E.S. MAX
Réf: 6453

295 FTTC



LA GAMME BOY

590 FTTC



P A PARIS, LES AXES ROUGES VOUS OUVRENT LA ROUTE DE GENERAL... ... QUI MET A VOTRE DISPOSITION **2 HEURES DE PARKING GRATUITES** POUR TOUT ACHAT EGAL OU SUPERIEUR A 1000 F

PARKING BONNE NOUVELLE AU
N° 2, Rue d'Hauteville
à l'angle du boulevard Bonne Nouvelle

NOEL A DOMICILE

En Novembre et Décembre, GENERAL livre GRATUITEMENT votre micro-ordinateur à domicile le samedi.

(Uniquement Paris et dans les départements 92, 93, 94).



GENERAL
PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96
LE GRAND SPECIALISTE MICRO

NEWS AMIGA

	F.TTC
ADDIDAS CHAMP FOOT	249
AQUAVENTURA	349
ATF 2	249
BARBARIAN 2	249
BARDSTALE 3	249
BAT	299
BATTLE ISLE	249
BETRAYAL	299
BLADE WARRIOR	249
BILLY THE KID	NC
CENTURION	249
CHALLENGER	299
CHAOS STRIKE BACK	249
CHASE HQ 2	249
CHUCK YEAGERS AFT 2	249
DAS BOOT	499
DICK TRACY	NC
DINOWARS	199
DRAGONSBREED	249
E SWAT	NC
ELVIRA	299
EPIC	249
FLIGHT OF THE INTRUDE	299
FULL BLAST	299
GEISHA	279
GOLDEN AXE	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HARPOON	299
HEREOS QUEST 2	NC
KILLING GAME SHOW	249
LES WARRIORS	NC
M1 TANK PLATOON	249
MIG 29 FULCRUM	NC
NARC	249
NIGHTBREED ARC	249
PICK'N PILE	249
POWERMONGER	299
Q 8	249
ROBOCOP 2	249
SAINT DRAGON	249
SIMULACRA	249
SLIDERS	249
SPEEDBALL 2	249
SWIV	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
THE BLUE MAX	499
THE TELLER	199
TOKI	249
TOM AND THE GHOSTS	249
ULTIMA 5	299
UMS 2	299
VROOM	249
WOLFPACK	299
WONDERLAND	299

NEWS ATARI

	F.TTC
ADDIDAS CHAMP FOOT	249
ATF 2	249
BACK TO GOLD THE AGE	249
BADLANDS	249
BARBARIAN 2 PSYGNOSIS	249
BATTLE ISLE	249
BATTLE SQUADRON	199
BETRAYAL	299
BLADE WARRIOR	249
CENTURION	249
CHASE HQ 2	249
CORPORATION	249
COUGAR FORCE (TRAP)	269
DAS BOOT	499
DICK TRACY	NC
E SWAT	NC
ELVIRA	299
EPIC	249
FLIGHT OF THE INTRUDE	299
GOLDEN AXE	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
IT CAME FROM THE DESE	249
JAMES POND	249
KILLING GAME SHOW	249
LES WARRIORS	NC
LOST PATROL	249
M1 TANK PLATOON	249
MIG 29 FULCRUM	NC
PICK'N PILE	199
POWERMONGER	299
Q 8	249
ROBOCOP 2	249
SAINT DRAGON	249
SIMULCRA	249
SLIDERS	249
SPEEDBALL 2	249
SWIV	249
THE BLUE MAX	499
THE TELLER	199
TOKI	249
TOM AND THE GHOSTS	249
TOTAL RECALL	249
TOURNAMENT GOLF	249
UMS 2	299
VROOM	249
WAR JEEP	249
WONDERLAND	299

NEWS PC

	F.TTC
ATF 2	249
BARDSTALE 3	299
BAT	299
BATTLE ISLE	249
BETRAYAL	349
BLADE WARRIOR	249
BLOODWYCH	249
CADAVER	249
CAPTIVE	299
DAS BOOT	499
DICK TRACY	NC
DUGEON MASTER	399
EPIC	299
FALCON 3	349
FLIGHT SIM ATP	399
FULL BLAST	299
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GRAVION	249
GREAT COURTS 2	249
GREMLINS 2	249
GUNSHIP 2000	NC
HEART OF CHINA	NC
IRON LORD	299
IT CAME FROM THE DESE	299
KICK OFF 2	249
MAUPITI	289
MIG 29 FULCRUM	NC
PICK'N PILE	249
PLAYER MANAGER	NC
POWERMONGER	NC
Q 8	299
SIM EARTH	NC
SLIDERS	289
TEENAGE HERO TURTLES	299
TEST DRIVE 3	299
THE BLUE MAX	499
THE TELLER	199
TOM AND THE GHOSTS	249
WING COMMANDER	349
WONDERLAND	349
BADLANDS	249
RICK DANGEROUS 2	249
UMS 2	349

NEWS CPC

	F.TTC DISK/K7
E SWAT	149
CHASE HQ 2 CART	249
CRAZY CARS 2 CART	249
FIRE AND FORGET N° 2 CART	249
NAVY SEALS CART	249
PANG CART	249
PLOTTING CART	249
ROBOCOP 2 CART	249
STUN RUNNER CART	249
SWITCHBLADE CART	249
BACK TO GOLD THE AGE	149
BADLANDS	149
BAT	199
CHALLENGER	229
F 16	199
GRAND PRIX 500 CC 2	199
GRAND PRIX CIRCUIT	169
GREMLINS 2	149
KICK OFF 2	NC
SLIDERS	199
ADDIDAS CHAMP FOOT	149/99
ATOMIC ROBOT KID	149/99
GOLDEN AXE	109/149
IK DELUXE	149/99
LAST NINJA 3	149/99
LES WARRIORS	NC
NARC	109/159
PLAYER MANAGER	NC
Q 8	159/129
SAINT DRAGON	99/149
SWIV	99/149
TEENAGE HERO TURTLES	109/149
TOTAL RECALL	159/109
BACK TO GOLD THE AGE K7	99
SHADOW OF THE BEAST	129 / 159



GENERAL EN FETE

Recevez un bon d'achat de 100 F

Tirage au sort toutes les heures d'un numéro de facture pendant les mois de Novembre et Décembre. La liste des numéros gagnants sera affichée tous les soirs chez Général PARIS et LYON ainsi que dans LE PETIT GENERALISTE des mois de Décembre et Janvier.

Tirage pendant les heures d'ouverture du magasin. Les bons d'achat seront valables pendant une durée de deux mois à compter de leur émission et seront remis sur présentation de la facture justificative du numéro tiré au sort.

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

6 MODES DE RÈGLEMENT 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 60 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2 000 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 CHÈQUE 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 GÉNÉRAL VIDÉO (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 CRÉDIT** : 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 GÉNÉRAL, 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 12-90

RÉF.	DÉSIGNATION	Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE		MONTANTS	
Oui, je désire commander le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE"				35F			

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GÉNÉRAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : _____

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GÉNÉRAL depuis le 01.09.90
OUI ☐ NON ☐
Date _____

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE		
+ FORFAIT DE PORT		
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.		
TOTAL A RÉGLER		

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 professionels, livraison sous 24 heures, réglement 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 COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M.N'GOM, M.DELPIT 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'acquisitionde 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 exercises 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 auprés 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 AMSTI ou MIS ;
7°) une tarification étudié 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.

Photos non contractuelles

challenger s Tél : 47.00.37.38

3615 TILT DECROCHEZ LA LUNE

GAGNEZ VOTRE NEO GEO ET UN JEU*



L'ARCADE CHEZ VOUS

Arrêtez de rêver et passez à l'action ! Ce mois-ci TILT vous offre ce qui se fait de mieux en matière de console : la fabuleuse NEO GEO accompagnée d'un jeu. Avec cette petite merveille, c'est l'arcade qui entre chez vous. Alors donnez-vous les moyens de mener la grande vie en vous connectant sur notre grand jeu de réseau "Torpilles dans le Pacifique". Le premier décrochera ce petit bijou.

ON VOUS DONNE 2 CHANCES:

du 5 décembre au 26 décembre 90
du 27 décembre 90 au 16 janvier 91

1er prix : 1 NEO GEO ET UN JEU
pour les suivants, 2 platines laser, des échiquiers électroniques ...
Dès le 5 décembre.

*** valeur 3490 F + 1990 F**



Ce n'est pas tout ! Avec le Jackpot
Gagnez une NEC et son CD ROM
20 montres Tilt
20 pochettes "range-disquettes"
20 porte-clés TILT

Ils ont gagné !

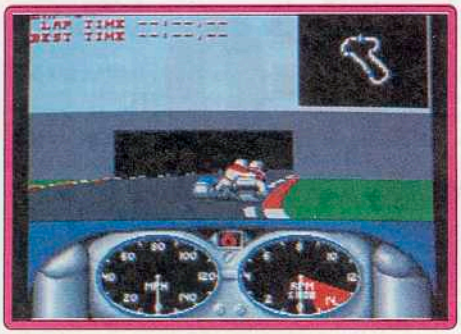


Dominique BRUNSON gagne la Megadrive



Jean-Philippe LOSLIER remporte l'Atari ST et la console NEC

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



Combo Racer

Atari ST, disquette Gremlin

La version *ST* de cette course de side-cars ne déçoit pas. Graphismes, animations et bruitages n'ont rien perdu lors de l'adaptation. Quant au jeu lui-même, son intérêt est variable selon que vous jouiez seul ou à deux. Agréable mais peu original en solitaire, il prend toute sa dimension à deux. Le premier contrôle alors le conducteur, pendant que le second dirige son coéquipier. Coordination et bonne entente sont indispensables. Un soft qui mérite l'achat si vous recevez souvent des amis.

Olivier Scamps

Type	*course de side-car*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Shock Wave

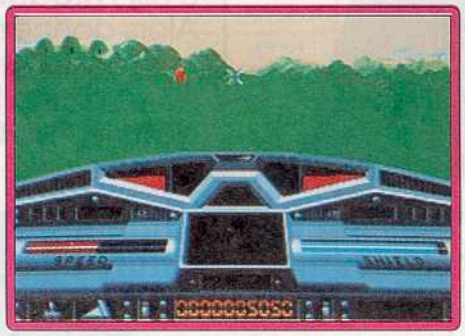
Amiga, disquette Digital Magic Software



Les rebelles installés sur la Lune passent à l'attaque et vous devez protéger la Terre contre cette invasion. A partir du centre de contrôle, vous surveillez la progression des envahisseurs, tout en gérant au mieux vos usines, vos mines et vos raffineries de pétrole. En effet, vous devez veiller à disposer des stocks de carburant nécessaires à vos opérations et, si vous faites bien tourner vos usines, elles vous fourniront de nouvelles armes. Mais lorsque l'ennemi se fait trop menaçant, la réflexion doit céder le pas à l'action. Vous devez partir au combat à bord de votre vaisseau. Ce programme intéressant est principalement axé sur la stratégie, mais les séquences de combat en 3D sont tout à fait convaincantes. Les softs basés sur un mélange entre réflexion et shoot-them-up sont rarement une réussite, mais pour une fois la recette fonctionne. On passe d'une phase à l'autre avec beaucoup de naturel et cette alternance relance sans cesse l'intérêt de jeu.

Alain Huyghues-Lacour

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



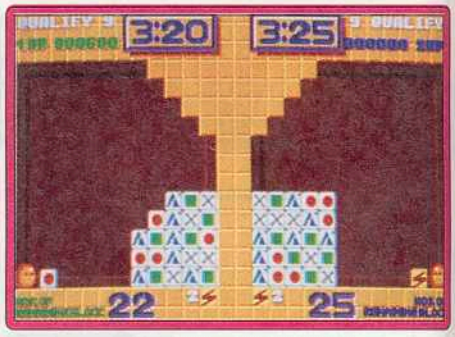
Moonblaster

Atari ST, disquette Loriciel

Pour que votre peuple puisse exploiter les richesses du système des trois lunes, il faudra vaincre les Cyruls dans un combat de chars sans pitié. Des bonus largués par le vaisseau-mère vous aideront. Si le combat venait à mal tourner, éjectez-vous avant l'explosion de votre engin.

L'intérêt majeur de *Moonblaster* réside dans sa superbe réalisation. Les décors bit map, utilisent un nouveau procédé – le *full-vision* – qui leur permet de grossir et de s'incliner avec beaucoup de réalisme. Quant aux vaisseaux, leur animation en 3D surfaces pleines est vraiment très rapide. Malheureusement, passé le plaisir de la découverte on s'ennuie vite dans ce remake de *Battle Zone*. Dommage. Olivier Scamps

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



Plotting

Atari ST, disquette Ocean

Une petite boule projette des carrés ornés d'un symbole. Pour disparaître, ils doivent toucher un carré orné du même symbole. Le but est bien sûr de laisser subsister le moins de carrés possible. Le jeu à deux est passionnant puisque la réussite d'un joueur entraîne une pénalité pour son adversaire. Lorsque vous vous sentirez d'humeur créative, l'éditeur de tableaux vous permettra de prolonger la durée de vie du programme. Un excellent jeu de réflexion.

Olivier Scamps

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

Kick Off II

C 64, disquette Anco

Kick Off avait été à l'origine d'un véritable phénomène social sur micro, *Kick Off II*, testé dans un de nos précédents numéros



sur seize bits, est porteur d'un certain nombre d'améliorations, au niveau de l'intelligence des joueurs (goal plus adroit) et de options de jeu (coup franc, arrêts de jeu, cartons jaunes, présence d'arbitres). La version *C 64* garde le même impact ludique. Néanmoins, certaines options sont désormais absentes (tactiques moins nombreuses, jeu à deux joueurs maxi-

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

mum). Malgré cela, la jouabilité est excellente, grâce à la grande maniabilité des joueurs et la fluidité du scrolling multidirectionnel. Ce logiciel est sans aucun doute le meilleur foot sur 8 bits. Eric Caberia

Type	*football*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Teenage Mutant Ninja Turtles

Game Boy, cartouche Konami

Les tortues mutantes sont en passe de devenir aussi populaires en France qu'aux Etats-Unis et elles n'ont certainement pas fini d'inspirer des jeux. Ce programme est à la fois différent du jeu d'arcade et de celui de la console *Nintendo*. Cette fois, il s'agit d'un beat-them-all dans lequel les quatre célèbres tortues affrontent leurs ennemis de toujours. Lorsque l'une d'entre



elles meurt, vous passez à la suivante et chacune dispose d'une arme différente. Une fois de plus, Konami nous présente un jeu passionnant qui bénéficie d'une excellente jouabilité. Les sprites sont de bonnes tailles et les commandes sont particulièrement souples. Comme dans tout beat-them-all, l'action est assez répétitive, mais les différents niveaux sont variés. Dans les niveaux supérieurs, l'affaire se complique car vous devez sauter d'un camion à l'autre, ou avancer sous l'eau, en repoussant des attaques qui viennent de toutes parts. Une réussite.Alain Huyghues-Lacour

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Nitro

Amiga, disquette Psygnosis

Cette course de voitures, vue de dessus, permet de jouer à trois simultanément. Les parcours, qui défilent en scrolling multidirectionnel, comportent de nombreux obstacles, ainsi que des bonus que vous avez intérêt à ramasser. Avec les gains obtenus lors des courses, vous pouvez améliorer les performances de votre véhicule ou acheter du carburant.

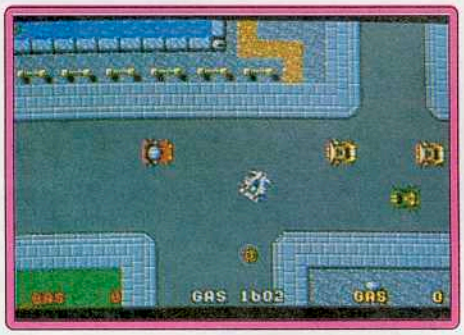


Les courses de type *Super Sprint* reviennent à la mode, car nous en avons eu trois ces derniers temps : *Badlands*, *Off Road Racer* et *Nitro*. Ce dernier présente la particularité de pouvoir se jouer à plusieurs sur des circuits en scrolling. Si vous vous laissez distancer et que vous atteignez le bord de l'écran, l'ordinateur vous ramène dans la course, mais cela vous coûte du carburant. Ce programme innove également en présentant des parcours de nuit, dans lesquels vous ne disposez que de la lumière de vos phares. Un programme très prenant, surtout lorsque l'on joue entre amis. Alain Huyghues-Lacour

Type	*course automobile*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Version Atari ST

Cette version est un peu moins belle que la précédente. En revanche, le niveau de difficulté est plus élevé sur cette machine. Dès le premier circuit, il faut éviter les piétons



qui traversent devant votre voiture. La jouabilité est aussi irréprochable que sur *Amiga* et l'on se prend tout de suite au jeu.

A. H.-L.

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

Blitzkrieg May 1940

Amiga, disquette Impressions

Comme vous le savez sans doute, les troupes allemandes nous ont « mis une sacrée raclée » en 1940. Ce wargame vous permet de démontrer vos talents de stratège en participant à cette campagne éclair, qui est restée dans les annales militaires. Vous choisissez de diriger les envahisseurs ou les troupes alliées. Toutefois, si vous prenez le commandement des forces alliées, votre objectif sera de contenir le plus possible les troupes allemandes, mais il n'est pas possible de les vaincre. *Blitzkrieg 1940* ne séduira pas les wargamers confirmés, mais c'est le programme idéal pour ceux qui désirent s'initier au genre sans trop se prendre la tête. La présentation du terrain d'opérations est très claire, le mode de contrôle est simple et la notice n'est pas trop épaisse. Un programme intéressant et très accessible.

Alain Huyghues-Lacour



Type	*wargame*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	*C*

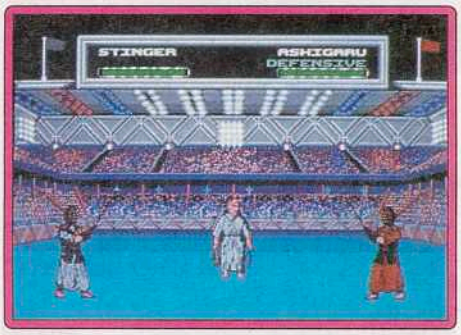
Oriental Games

Amiga, disquette Microstyle

Dommage que ce titre nous arrive en même temps que le grand *Panza Kick Boxing*, testé sous la rubrique Hit de ce même numéro. En effet, s'il offre un ensemble de coups variés et des options de jeu qui permettent de bien doser la difficulté des combats, de choisir entre trois disciplines, que dire devant la rigidité des animations. Sur un ring vaste et moyennement séduisant graphiquement, les combattans n'ont aucune souplesse. Les coups de pied et poing sont certes très rapides et précis. Mais quel manque de réalisme après les superbes animations de *Panza* ! Des trois disciplines offertes par cette simulation, les combats aux bâtons sont assez décevants. Ils offrent des coups réalistes, c'est-à-dire réduits et donc peu ludique. Seule la discipline proche du ka-

raté m'a interessé, même si le jeu y souffre de défauts majeurs, comme c'est trop souvent le cas. Ainsi, le fait que l'on croise sans cesse l'adversaire si l'on avance trop manque vraiment de réalisme. Et pourquoi obliger alors le joueur à se retourner ce qui occupe une des positions de la manette qui régit les coups), une manœuvre qui est automatique chez *Panza*. *Oriental Games* n'est finalement pas un logiciel que j'achèterais. Non pas qu'il soit franchement mauvais, mais plutôt parce que je préfère attendre l'arrivée du hit de Loriciel sur *Amiga*.

Olivier Hautefeuille



Type — ***arts martiaux***
Intérêt — ***13***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — ***B***

Version Atari ST

Oriental Games sur *ST* présente les qualités et les défauts de la version *Amiga*. J'ai apprécié l'épreuve de Kung-fu et la possibilité de redéfinition de joystick. Coup de chapeau également à la notice, très documentée. Mais le soft manque d'originalité



et l'animation aurait pu être plus soignée. A réserver aux inconditionnels du genre.

Olivier Scamps

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

Version CPC

Ce jeu présente des épreuves différentes sur 8 bits : le sumo fait son apparition. En revanche, on perd l'option de programmation du joystick. Par rapport aux possibilités



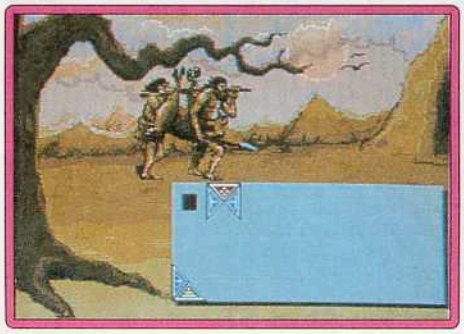
de la machine, la réalisation est plus convaincante. Un soft d'autant plus recommandé sur *CPC* que la concurrence y est moins vive que sur *ST* ou *Amiga*.

Olivier Scamps

Intérêt — ***15***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — ***B***

Time Race

Atari ST, disquette Loriciel



Réalisé par Cistar et commercialisé par Loriciel, ce jeu de réflexion a un petit air de *Tetris*. A l'aide de triangles de couleur différente, il faut former des carrés. Chaque carré formé fait disparaître une portion du terrain de jeu, rendant la tâche plus difficile. Les fonds, représentant des périodes historiques, sont variés et offrent des animations. On regrettera l'absence de musique en cours de jeu. Pas très original, *Time Race* n'est pas un jeu aussi indispensable que *Tetris* ou *Block Out*. Mais les fans l'apprécieront.

Olivier Scamps

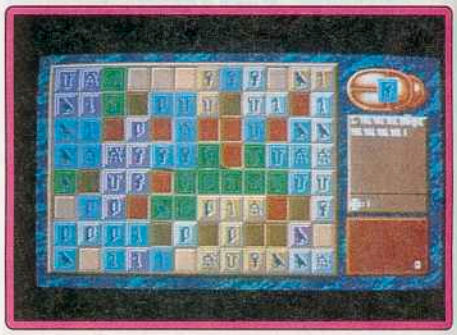
Type — ***réflexion***
Intérêt — ***14***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — ***C***

Ishido

Amiga, disquette Accolade

Ishido est un ancien jeu oriental de stratégie qui s'apparente aux dominos, mais en beaucoup plus fin. Sur un plateau de 92 cases, vous devrez placer 72 pierres qui se différencient par leur forme et leur couleur. Deux pierres ne peuvent se toucher que si elles possèdent en commun au moins l'un de leurs attributs. Vous devez donc tenter de laisser le moins de blanc possible et réaliser des assemblages dans les quatre directions. La réalisation est de grande qualité. Différentes options de jeu sont offertes aux amateurs de réflexion ainsi qu'un vaste éventail de types de pièces ou de plateau. Les graphismes sont variés et bien travaillés. Un jeu prenant et original, qui passionnera ceux qui aiment réfléchir un peu.

Jacques Harbonn



Type — ***réflexion/stratégie***
Intérêt — ***16***
Graphisme — ★★★★★
Animation — -
Bruitages — ★★★
Prix — ***C***

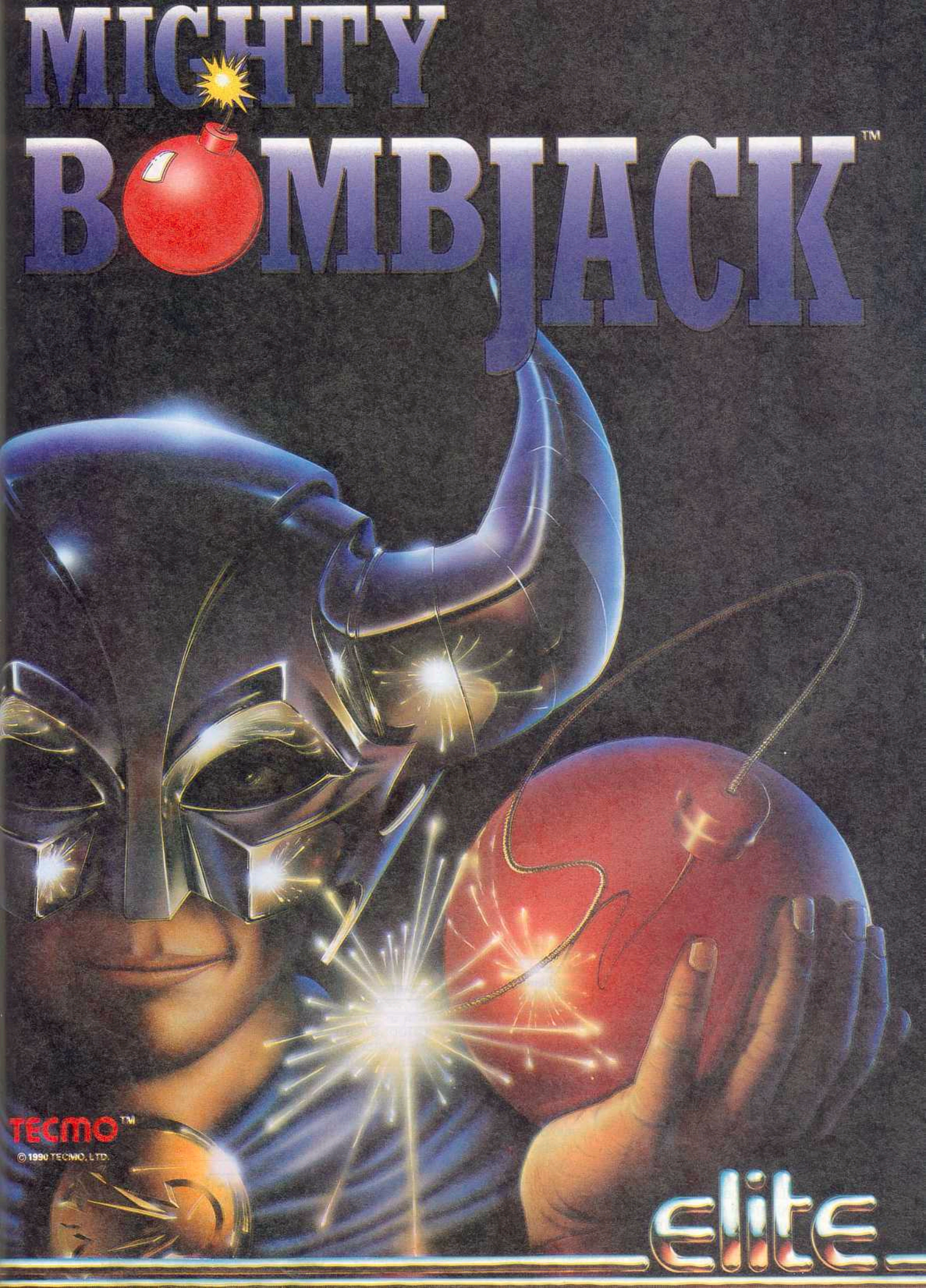
Wings of Death

Amiga, disquette Thalion

Ce shoot-them-up à scrolling vertical se déroule dans l'univers de l'*heroic fantasy* : une sorcière vous a transformé en chauve-souris et vous voulez prendre votre revanche. Vous survolez différentes régions en affrontant toutes sortes de créatures. En chemin, vous récupérez des bonus, ainsi que certains icônes. Ces dernières vous transforment en un animal différent, disposant de caractéristiques et d'armes qui lui sont particulières. Les tirs ennemis traversent l'écran en tous sens, mais heureusement vous ne perdez qu'une partie de votre énergie chaque fois que vous êtes touché. Ce programme s'inspire visiblement de *Dragon Spirit* et l'on retrouve de nombreux éléments de ce jeu, que ce soit au niveau des armes, des adversaires ou



MIGHTY BOMBJACK™



TECMO™

© 1990 TECMO, LTD.

elite

des décors. Mais cela n'est pas trop gênant dans la mesure où *Wings of Death* est meilleur que la conversion de *Dragon Spirit*. Un shoot-them-up agréable, bien que très difficile. Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



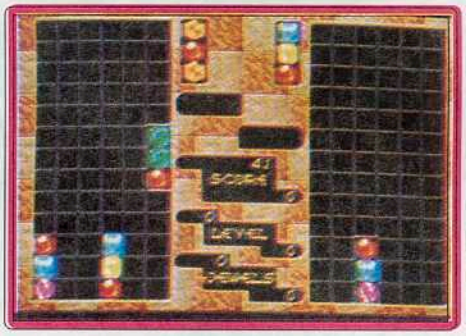
Version Atari ST

Cette version est presque identique à la précédente, à l'exception d'une fenêtre graphique plus petite. Le niveau de difficulté est aussi élevé. A. H.-L.

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

Columns

Megadrive, cartouche Sega



Columns est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega assez différent des autres programmes de cet éditeur. En effet, ce jeu d'action/réflexion se situe entre *Tetris* et *Klax*. Des pièces comportant trois boules de couleur descendent dans un récipient et vous devez les placer de manière à former des lignes de même couleur. Contrairement à *Tetris*, les pièces ne tournent pas sur elles-mêmes, mais vous pouvez modifier l'ordre des couleurs. De temps à autre, une pièce bonus fait disparaître toutes les boules d'une même couleur, ce qui vous permet de souffler un peu. A défaut d'être original, ce programme est vraiment passionnant. Les amateurs d'action/réflexion se régaleront en réalisant des figures compliquées et des enchaînements en cascade. Bien sûr, il est difficile de garder son sang-froid lorsque la vitesse s'accélère. On ne se lassera pas de sitôt de ce programme qui offre différentes options, d'autant plus qu'il est possible de jouer à deux. Alain Huyghues-Lacour

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

Cyberball

Megadrive, cartouche Tengen

Dans cette adaptation d'un jeu Tengen, des robots se lancent dans une partie acharnée de football américain. Choisissez d'abord votre adversaire parmi quatorze équipes aux noms folkloriques (New York Punisher, Miami Terminator...). Vous pouvez également désigner vos robots. Par la



suite, les gains obtenus vous permettront d'améliorer leur équipement. Outre une réalisation moyenne pour une console 16 bits, *Cyberball* présente un gros défaut : le jeu, très tourné vers la stratégie, utilise un système de menus qui casse le rythme de la partie. Si vous aimez la stratégie ou que vous êtes fan de ce sport, vous ne regretterez pas l'achat de cette cartouche. Sinon, essayez-la avant d'acheter.

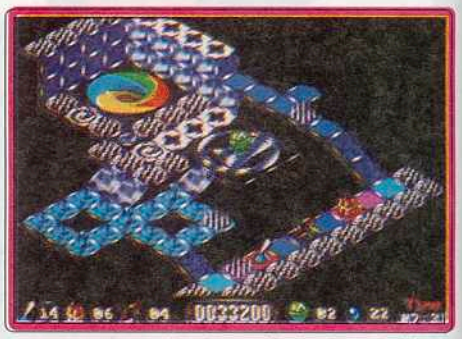
Olivier Scamps

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

Globulus

Amiga, disquette Innerprise

Globulus est un petit bonhomme qui traverse des parcours bourrés d'embûches et avale des billes. Pour franchir les obstacles trop abrupts (pentes...), il dispose de la faculté de faire basculer le terrain de jeu dix fois de suite. Cette option est extraordinaire car elle ouvre la voie à de nombreuses possibilités stratégiques. A la différence des *Q-Bert* et autres *Sweek* qui misent



avant tout sur l'action, *Globulus* privilégie la stratégie. A chaque nouveau tableau, on se torture les méninges pour voir comment passer. La réalisation, très correcte, s'adapte bien à l'esprit du soft. Un excellent jeu qui aurait presque pu figurer parmi les hits. Olivier Scamps

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

Bar Games

Amiga, disquette Accolade

Bar Games vous propose cinq jeux assez variés : un jeu de dés basé sur le bluff, un petit jeu d'action où vous devez asperger les belles habituées en leur jetant un seau d'eau au bon moment, une « simulation » de barman qui doit lancer le bock au client avec la force voulue, un jeu de palet et un jeu de drague. L'intérêt de ces différentes parties est très inégal. Le palet est le plus



réussi et les différents partenaires jouent de mieux en mieux. Le barman et l'arrosage sont agréables sans plus. Le jeu de dés plaira aux amateurs de bluff mais risque de laisser les autres indifférents. Quant à la drague, elle est nulle, car fondée uniquement sur la chance. La réalisation graphique est correcte mais les bruitages un peu réduits. Un jeu dont on risque de se lasser assez vite. Jacques Harbonn

Type	*jeux de bar*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Sous le signe du Serpent

EXPLORA III

NE MANQUEZ PAS LE DERNIER VOLET DE LA TRILOGIE AVENTURE !







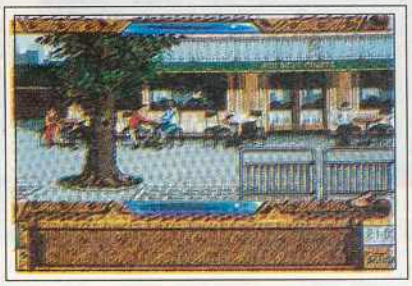
Graphismes exceptionnels et gestion totale à la souris, nouvelle interface encore plus intuitive. Plus de 400 écrans différents, une ville entière avec son métro, ses catacombes et ses égouts. Malgré un suspense à vous couper le souffle quelques notes d'humour vous aideront à affronter les horribles membres de la secte du Serpent, et vous retrouverez enfin EXPLORA.

ATARI ST, AMIGA, PC

Photos d'écran Amiga



Vous allumez votre téléviseur, il est huit heures, le générique habituel annonce le journal télévisé.
Vous écoutez d'une oreille les informations, mais tout à coup vous prêtez attention, votre coeur palpite car le speaker vient de prononcer votre nom.
Ce que vous venez d'entendre va transformer votre vie...



INFOGRAMES

DISTRIBUTION EXCLUSIVE
Cep
25 bis RUE DUGUAY
95 100 ARGENTEUIL
☎ 39 47 29 29

En vente dans les fnac et chez tous les spécialistes

F1 Circus

NEC PC Engine, carte Nichitbuster

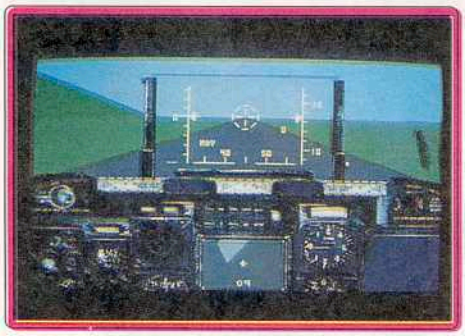
F1 Circus cache bien son jeu. On s'attend à une course de voitures complètement démodée et on se retrouve devant un soft infernal alliant la richesse d'une simulation et le fun d'un jeu d'arcade.
En ce qui concerne l'aspect simulation, le programme administre un nombre impressionnant de facteurs : création de sa voiture, passage des vitesses, gestion des pannes, aléas météo...



Que les fans d'action se rassurent cependant : le scrolling ultra-rapide (aussi bon que celui du début de *Gunhed* !) leur fera éprouver des sensations vraiment infernales.
Pour encore plus de plaisir, deux, trois ou même quatre joueurs peuvent s'affronter sur les circuits. *F1 Circus* est un programme très accrocheur qui vous fera vivre des parties acharnées et ne vous permettra pas de lâcher le volant.

Olivier Scamps

Type	**simulation automobile**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**D**



A-10 Tank Killer

Amiga, disquette Dynamix

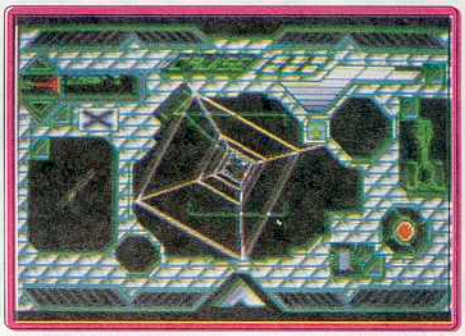
Après le *PC* (*Tilt* n° 78, p. 61), *A-10 Tank Killer* investit l'*Amiga*. Les missions consistent principalement en attaques de chars, mais aussi en tirs sur différentes cibles au sol.
Contrairement aux chasseurs le plus souvent proposés dans les simulations aériennes, l'A-10 n'évolue qu'à faible vitesse, contrepartie de son blindage et de son lourd armement. Bien qu'un peu simplifiée, la simulation reste très agréable, et les missions d'entraînement vous permettront de la prendre rapidement en main. La réalisation est superbe.
Les graphismes 3D surfaces pleines se paient le luxe d'inclure les ombres portées. L'animation est fluide et rapide. En revanche, les bruitages, bien que corrects, sont un peu restreints. A-10 Tabk Killer, avec son originalité, est un excellent simulateur de vol qui change des chasseurs habituels.

Jacques Harbonn

Type	**simulateur de vol**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Magic Fly

Amiga, disquette Electronic Arts



Les émules de scénarios futuristes et de graphismes en 3D seront aux anges en constatant que ce logiciel intègre nombre de caractéristiques qui font d'un programme un jeu de qualité.
Vous devez, aux commandes d'un vaisseau spatial, pénéter au sein d'un planétoïde artificiel bourré de tunnels. Vous devez explorer toute l'installation afin de trouver l'arme atomique qui seule permettra de détruire le complexe spatial désormais aux mains d'une race d'aliens hostiles.
Avant de découvrir cette arme fatale, vous devez détruire les centres de communication et affronter les multiples systèmes de défense de l'ennemi. Une fois la bombe amorcée, vous devez trouver rapidement le chemin le plus court (dans le dédale de tunnels) pour retrouver enfin le calme de l'espace.
Le logiciel dispose de graphismes en 3D surfaces pleines, agrémenté d'effets panoramiques spectaculaires qui donnent une ambiance très cinématographiques aux scènes spatiales.
Les animations dans les tunnels du planétoïde sont rapides et fluides, en particulier en mode fil de fer. *Magic Fly* est un logiciel de bonne qualité.

Eric Caberia.

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

Robocop

NES Nintendo, cartouche Ocean

Le justicier mi-homme, mi-robot veut prendre sa revanche sur ses créateurs. Mais avant, il entreprend une opération de nettoyage dans les bas-fonds de Detroit. Avec ses poings ou à l'aide de son revolver, Robocop doit abattre voyous, chiens, motards, ninjas et robots. Ne traînez pas car le temps vous est compté, mais heureusement, vous pouvez ramasser des capsules qui vous font gagner du temps ou font remonter votre niveau d'énergie.
Pour son premier programme sur cette console, Ocean a eu l'excellente idée de réaliser une conversion de l'un de ses plus grands succès. Hélas ! ce programme est nettement inférieur aux versions micros. Le



graphisme et l'animation ne sont pas particulièrement brillants mais, surtout, l'action est très répétitive. Seules des séquences de tir sur cible viennent rompre la monotonie du jeu. *Robocop* est bien loin d'égaler les grands jeux de cette console.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**D**

No Exit

PC, disquette Tomahawk

Ce soft de combat est bien moins réaliste qu'un *Bruce Lee Lives*. En revanche, il offre, sur *PC*, un jeu rapide et surtout très drôle. Dans une série de combats (qu'il enchaîne tant qu'il parvient à tuer ses adversaires), votre champion boxe l'ennemi à coups de poing et de pied. Il pourra aussi user de roulades et sauts périlleux avant et arrière. *No Exit* ne prétend pas entrer dans le parc des simulations de combat. Il mise plus sur l'arcade, avec des effets sonores

TOP 20



pour Amstrad disque et cassette

SIMULATION

COURSES

AVENTURES

ARCADE

UBI SOFT
Entertainment Software

Un MAX de HITS !!!

20 titres de choix pour une compilation de choc

TOP 20

BATTY © Elite system Ltd 1988. BATTLE VALLEY, LIGHT FORCE SHOCKWAY RIDER © Hewson Ltd. 3D GRAND PRIX © UBI soft 1988. BUGGY 2, DEVIL CASTLE, MLM 3D, ZAXX © Chip 1988. HOTSHOT © 1988 Addictive Game. CHARLIE CHAPLIN © Bubbles Inc 1985. PERMIS DE TUER (Licence to kill) Gun Logo Symbol © 1962 Danjag SA and United Artist Company © 1988 Danjag and United Artists Company. P 47 © 1988 Jaleco. GAME OVER II © 1988 Dinamic. TT RACER © Digital Integration 1986. ASPAR MASTER GRAND PRIX © 1989 Dinamic. ACE © 1988 Artronic Products Ltd. Mange-Cailloux © UBI soft 1990. GRAND PRIX 500 © Microïds 1987. SUPERSKI © Microïds 1988.

DISPONIBLES DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

UBI SOFT
Entertainment Software

8-10, RUE DE VALMY
93100 - MONTREUIL-S/BOIS

TEL. : 48.57.65.52

riches et variés, des animations saccadées mais qui « bougent » vite, et surtout une mise en scène plutôt comique. Qu'il relace sa chaussure pendant le combat ou qu'il périsse en emportant se tête coupée sous son bras (clin d'œil à *Barbarian*), votre



guerrier vous fera plus rire que souffrir ! En fait, *No Exit* n'est qu'un clone du célèbre *Barbarian* dont il ne parvient pas, pourtant, à égaler la qualité, la jouabilité. Cette version *PC* n'use pas de graphismes grandioses (pas de VGA). Le jeu fonctionnera bien sur des petites configurations, *XT* 8 mega ou *AT*. Olivier Hautefeuille.

Type	***combat arcade***
Intérêt	***12***
Graphisme	★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	***B***

de code qui seul permet de passer au niveau supérieur. Restez très vigilant, car vos agresseurs sont particulièrement sournois et n'oubliez pas de visiter les salles de bonus, car vous avez besoin de l'argent qui s'y trouve pour pouvoir acheter divers équi-



pements. Ce jeu de plates-formes bénéficie d'une réalisation très soignée. L'action est assez répétitive, mais on se prend tout de suite au jeu grâce à une excellente jouabilité.

Enfin, le dosage entre jeux de plates-formes et de tir est efficace.

Alain Huyghues-Lacour

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

jouets radiocommandés, passants mal lunés, autres skateboarders combattifs, etc. Fort heureusement, vous trouverez de quoi remonter votre énergie ou gagner du temps. La réalisation est d'un bon niveau : les graphismes de la ville et des person-



nages sont assez variés, l'animation rapide, le scrolling fluide, l'inertie du skateboard bien rendue et la musique fidèle au film. En revanche, les bruitages sont quasi inexistants et l'action trop répétitive, en dépit de la variété des scrollings (horizontal, vertical, diagonal). Un jeu agréable mais sans plus. Jacques Harbonn

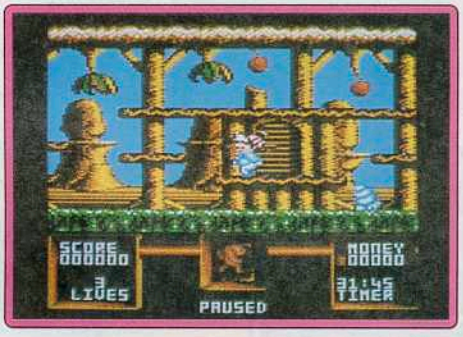
Type	***action***
Intérêt	***14***
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	***C***



Version Atari ST

Peu de différences entre les versions *PC* et *ST* de *No Exit*, si ce n'est bien sûr une bande son plus intéressante sur cette machine. L'animation est toujours aussi vive, mais peu souple. A connaître, si l'on est un inconditionnel. Sinon, non ! O.H.

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



Version CPC

Cette version est également soignée, avec de bons graphismes très colorés. Toutefois, on regrettera l'absence de scrolling, d'autant plus que les sauts d'écran sont assez lents. A. H.-L.

Intérêt	***15***
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★
Prix	***B***



Flimbo's Quest

Atari ST, disquette System 3

Vous traversez différentes régions afin de délivrer votre fiancée (il ne fait pas bon être la fiancée d'un héros ! NDSR). Vous devez vous procurer les lettres composant le mot

Back to the Future II

Amiga, disquette Mindscape

Vous incarnez Marty, aux commandes de son super skate-board volant. Vous devrez rejoindre au plus vite votre destination en dépit de toutes les embûches : voitures,

Time Machine

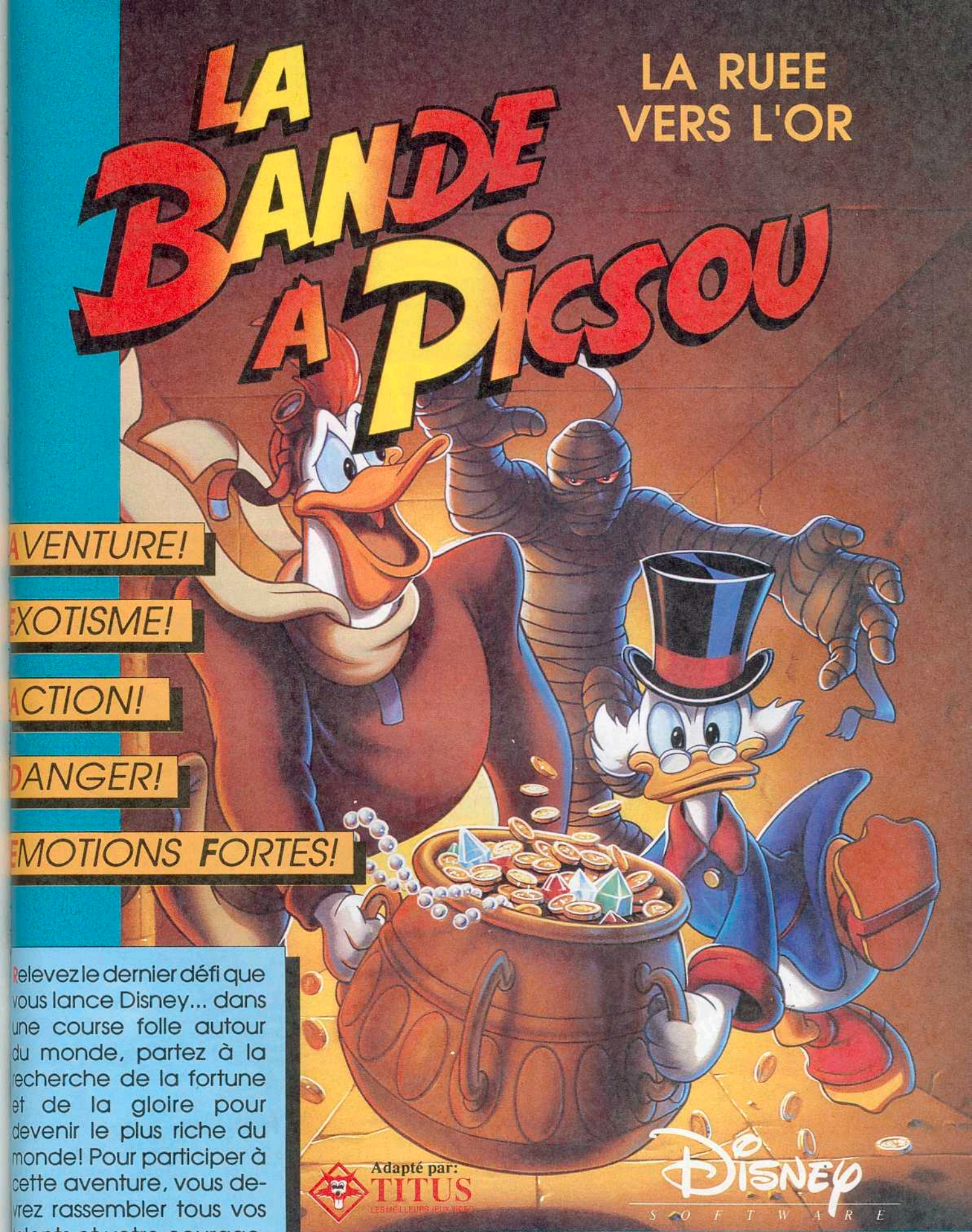
Amiga, disquette Vivid Image

Votre machine à explorer le temps a été détruite lors d'un attentat terroriste et vous vous retrouvez transporté en pleine préhistoire. Vous devez contrôler l'évolution de la planète de manière à recréer le futur dont vous venez. Chaque fois que votre tâche est accomplie, vous avez accès à une autre période historique et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous arriviez à votre époque pour empêcher l'attentat. Vous disposez de modules de téléportation qu'il convient de déposer à des points stratégiques du programme.

Time Machine bénéficie d'un concept particulièrement original. Les fans du genre ne seront pas déçus par les nombreuses énigmes à résoudre et ils n'en viendront

LA BANDE A PICSOU

LA RUEE VERS L'OR



AVENTURE!

EXOTISME!

ACTION!

DANGER!

EMOTIONS FORTES!

Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devrez rassembler tous vos talents et votre courage.

PICSOU SERA-T-IL LE CANARD DE L'ANNEE?

Adapté par: TITUS

LES MEILLEURS JEUX VIDEO

DISNEY SOFTWARE

Disponible sur Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64 - Amstrad® CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum®

Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum sont des marques déposées

© The Walt Disney Company

pas à bout facilement. Sans être extraordinaires, les graphismes ont un certain cachet qui renforce l'atmosphère très particulière de ce programme.

Alain Huyghues-Lacour

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

Nucleus

Amiga, disquette Microtec

Comme tout shoot-them-up qui se respecte, *Nucleus* vous invite à tirer sur tout ce qui bouge. Tantôt dans l'eau et tantôt dans l'espace, il vous faudra réduire à néant des escadrilles entières pour bénéficier de nouvelles armes, si utiles. Les graphismes sont très variés d'un niveau à l'autre, que ce soit pour les décors, très travaillés, ou les vaisseaux ennemis. Le scrolling différentiel sur trois plans n'est pas mal non plus. En revanche, l'animation est beaucoup trop lente et, surtout, les ennemis font preuve d'un total manque d'imagination. Il n'existe en fait que quatre ou cinq tactiques d'attaque qui se reproduisent tout au long des niveaux. Seuls les monstres de fin de tableau s'en tirent un peu mieux. Les graphismes réussis de *Nucleus* ne suffisent pas à en faire un bon jeu.



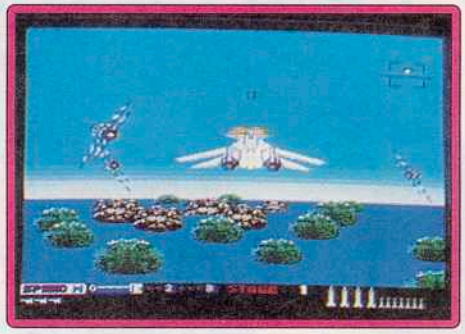
Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Afterburner II

PC Engine, carte Nec Avenue

Vous décollez d'un porte-avions aux commandes d'un chasseur très sophistiqué, afin d'effectuer des raids au-dessus du territoire ennemi. Vous abattez les chasseurs de l'adversaire à l'aide de vos canons, ou encore en utilisant les quelques missiles dont vous disposez. Allez donc savoir pourquoi ce programme se nomme *Afterburner II*, alors qu'il ne présente pas de différences notables avec le programme original ? Ce jeu d'arcade de Sega supporte mal une conversion sur console ou micro, mais cette version est de loin la meilleure, devant celle de la *Megadrive*. L'action est particulièrement répétitive, mais on est séduit par la vitesse et la qualité de l'animation. Faire des loopings pour éviter les missiles ennemis est un véritable régal pour les yeux, on s'y croirait ! On appréciera également la possibilité de modifier certains paramètres de jeu, ainsi que la présence de trois niveaux de difficulté. Un shoot-them-up impressionnant.



Alain Huyghues-Lacour

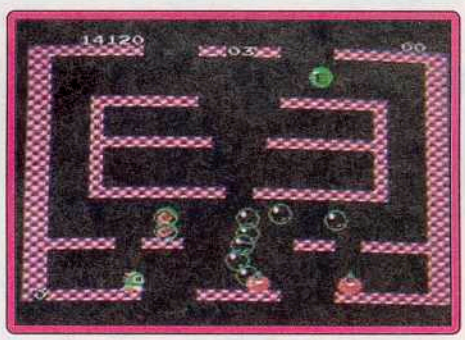
Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Bubble Bobble

NES Nintendo, cartouche Taito

Seul ou à deux, vous devez venir à bout des créatures agressives qui peuplent les cent tableaux que comporte ce programme. On se débarrasse de ses adversaires en les enfermant dans des bulles, mais il ne faut pas rater son coup sinon ils deviendront encore plus rapides. L'intérêt de jeu est soutenu par des bonus de toutes sortes qui apparaissent et disparaissent sans cesse.

Ce grand classique d'arcade de Taito bénéficie d'une réalisation irréprochable sur cette console. De nombreux tableaux et une excellente jouabilité vous garantissent de longues heures de jeu et aucun amateur de plates-formes ne voudrait rater un programme aussi passionnant. Contrairement aux versions micro, vous obtenez un code chaque fois que vous terminez un tableau, ce qui vous permet de profiter pleinement de ce programme. A consommer avec excès et à deux de préférence.



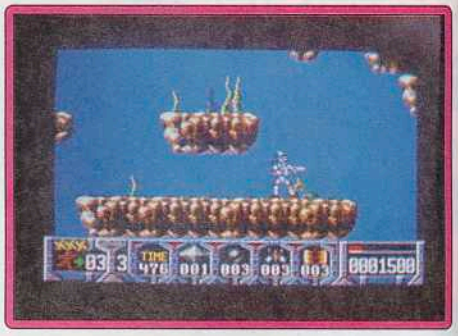
Alain Huyghues-Lacour

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

Turrican

Atari ST, disquette Rainbow Arts

Que les possesseurs de *ST* se réjouissent : *Turrican*, cet excellent shoot-them-up déjà testé en version *Amiga* (*Tilt* n° 79, p. 53) est désormais disponible sur leur machine. Vous allez explorer cinq mondes scindés en deux ou trois secteurs. L'itinéraire n'est pas fixé mais les ennemis fourmillent et la route ne sera pas facile, en dépit de la puissance de vos armes. L'adaptation sur *ST* est parfaite. On retrouve la grande maniabilité du personnage dans l'ensemble de ses mouvements, les graphismes somptueux, l'animation superbe, les bruitages excellents et même les petits « plus » comme le ciel qui s'obscurcit quand on descend. Le scénario est plein de surprises, à la manière des jeux japonais sur consoles. Un excellent shoot-them-up, difficile et prenant.



Jacques Harbonn

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

Hellfire

Megadrive, cartouche Sega

Une fois de plus, vous devez livrer un combat acharné contre les installations ennemies et les escadrilles d'aliens qui les défendent. La particularité de ce shoot-them-up à scrolling horizontal repose sur la présence de quatre armes différentes, dont vous disposez en permanence. Vous passez de l'une à l'autre lorsque vous le dési-

ATARI ST - AMIGA
IBM PC et compatibles - COMMODORE 64
ATTENTION ! Dans la version COMMODORE 64, HIGHWAY PATROL et CHICAGO 90 sont remplacés par GRAND PRIX 500.

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41



RICK DANGEROUS

CHICAGO 90

CARRIER COMMAND



FERRARI



P47



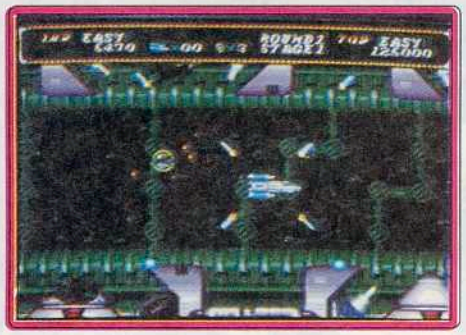
HIGHWAY PATROL

...Eclatez-vous avec cette COMPIL totalement détonnante ! **FULL BLAST : LA COMPILATION CHAMPION POUR TOUS LES DEMONS DE LA SIMULATION ET DE L'ACTION !**

FERRARI Electronic Arts. Ferrari and The Black Horse Rampant are registered trademarks of Ferrari Societa Per Azione Esercizio Fabbriche Automobile Corse. Used by permission. CARRIER COMMAND Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc. Programmed by Realtime Games Software limited. RICK DANGEROUS Firebird 1989 Core Design Ltd. P47 Microprose-Firebird. TALECO licenced from 1988 Taleco. HIGHWAY PATROL Microdeal. CHICAGO 90 Microdeal. GRAND PRIX 500 Microdeal. Février 1991

UBI SOFT
Entertainment Software

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.







rez et vous pouvez parfois avoir recours à une cinquième, encore plus efficace, mais qu'il vaut mieux réserver aux monstres de fin de niveau. A l'instar de la version arcade, cette cartouche n'est pas particulièrement spectaculaire, mais la jouabilité est excellente et l'on se prend tout de suite au jeu. Alain Huyghues-Lacour

Type — *arcade*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — *D*



Aerial Assault

Sega 8 bits, cartouche Sega

Pour sauver l'humanité, un chasseur ultra-moderne se lance à l'attaque des forces du N.A.C. Sur un scrolling vertical, il faudra traverser l'océan, les cieux, le désert et enfin une base souterraine. Les ennemis sont variés et le nombre d'armements supplémentaires très respectable.

L'action, classique mais très prenante, est mise en valeur par une réalisation de qualité : les graphismes sont très beaux, l'animation excellente et la musique très agréable. Face à la taille de certains sprites, on a bien du mal à croire qu'on est en train de jouer sur une face d'une console 8 bits. Un des meilleurs shoot-them-up pour cette machine.

Olivier Scamps

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

The Spy Who Loved Me

Amiga, disquette Domark

Pourquoi Domark sort-il maintenant l'adaptation d'un film vieux de quelques années ? Mystère. Le jeu est divisé en six niveaux, reprenant les principales scènes du film. Deux d'entre eux proposent une action proche de celle d'*Operation Wolf*. Dans les autres, il faut diriger un véhicule (canot, moto ou scooter des mers), sur des parcours accidentés. Au quatrième niveau, vous aurez même droit à un jeu de réflexion. La réalisation est très satisfaisante mais on regrettera la pauvreté des bruitages heureusement compensée par la présence en intro d'un superbe *remix* du célèbre thème musical de James Bond. Un jeu pas vraiment révolutionnaire mais très agréable. Olivier Scamps

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



Version Atari ST

La version *ST* de *The Spy Who Loved Me* présente peu de différences avec la version *Amiga*. Les bruitages en cours de jeu sont moins agréables et la superbe séquence de présentation a disparu. Pour le reste, on est toujours en présence du même jeu sympathique. O. H.

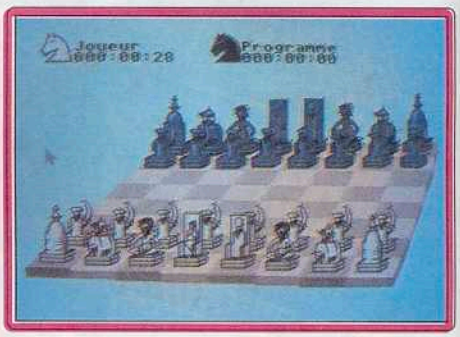
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

Chess Simulator

Amiga, disquette Infogrames

Chess Simulator n'est autre que la version française de *Chess Player 2150* (*Tilt* n° 73, p. 60). Les menus ont été intégralement francisés, mais la synthèse vocale reste en anglais. En revanche, un gros effort a été fait pour le graphisme. Les jeux de pièces ont été redessinés entièrement et sont tout simplement magnifiques. Que ce soit le jeu Staunton, le fantastico-médiéval, l'africain, l'oriental ou le très particulier mécano, tous démontrent une recherche attentive et un souci d'originalité poussé. Pour le reste, on retrouve le vaste choix d'options et la grande puissance de jeu. Le meilleur programme d'échecs avec son grand frère *Chess Champion* (notice et jeu en français). Jacques Harbonn

Type — *échecs*
Intérêt — *18*
Graphisme — ★★★★★
Animation — -
Bruitages — ★★★★
Prix — *C*



Version Atari ST

Les graphismes de cette version de *Chess Simulator* sont légèrement moins beaux que sur *Amiga*, tout en restant très intéressants. Mais on peut dire que les deux versions sont identiques tant par l'intérêt de jeu que par la variété des options proposées. J. H.

Intérêt — *18*
Graphisme — ★★★★★★
Animation — -
Bruitages — ★★★★
Prix — *C*

OPERATION SPRUANCE

The Naval Warfare Simulation

Compatible avec la carte AdLib SOUND

(PC et Compatibles)

Partez dans le golfe iranien à bord de l'un des vaisseaux américains les plus sophistiqués : le USS Spruance.
Sa caractéristique majeure : une capacité défensive impressionnante dans les missions en solo, surtout dans les combats contre les sous-marins.

- Des missions allant de la défense d'un cargo civil au raid aérien à grande échelle.
- Sons samplés, photos des ennemis digitalisées, photos satellite.
- Applaudi par la presse pour son réalisme.

A CLASSER D'ORES ET DÉJÀ PARMI LES TOPS DE LA SIMULATION NAVALE !



AMIGA ET BIENTÔT ST ET PC

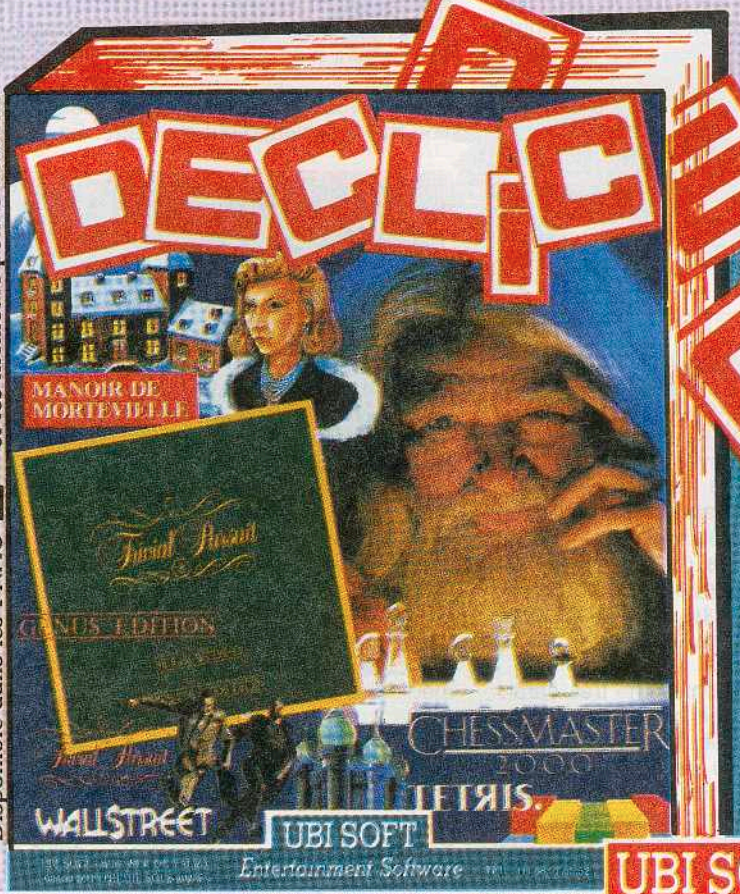
DISPONIBLES DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

PARSEC SOFTWARE

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. 48 57 65 52



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

... ENQUETE, ENIGMES.
REFLEXION, STRATEGIE...

DECLIC: une compilation à vous réveiller les neurones !

contient

- Manoir de Morrevielle
- Chessmaster 2000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

Disponible sur Atari ST, AMIGA, IBM PC et compatibles

DECLIC

UBI SOFT

Trivial Pursuit © 1987 Domark © 1986 Horn Abbot International ; Manoir de Morteville © 1989 Lankhor ; Chessmaster 2000 © 1986 The Software Toolworks ; Wallstreet © 1989 Micro-Partner GMbH ; Tetris © 1987 Andromeda Software, Microsoft Ltd.



Version PC

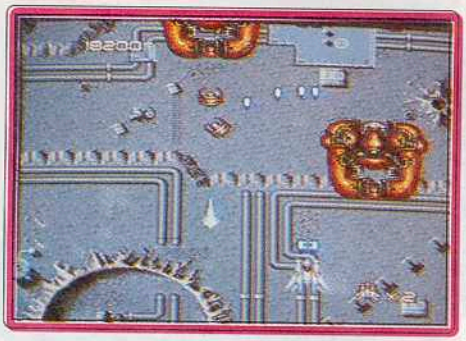
Les graphismes de cette version *PC* de *Chess Simulator*, sont un peu décevants en mode EGA, mais le jeu lui même reste toujours aussi puissant. J.L.

Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	*C*

Final Blaster

PC Engine, carte Namcot

Que peut-on bien faire lorsque l'on dispose d'un vaisseau de guerre, à part « casser de l'alien » ? Ceux-ci sont aussi agressifs que rapides et il faut absolument mémoriser le type d'attaque propre à chaque ennemi. Vous devez ramasser les pastilles qui passent constamment du rouge au bleu. Selon leur couleur, vous augmentez votre puissance de tir ou vous détruisez tous les ennemis présents sur l'écran.
Ce shoot-them-up à scrolling vertical n'est pas le chef-d'œuvre de Namcot, mais il



n'en est pas moins efficace. Les aliens sont très variés et la réalisation est soignée. Vous pouvez ralentir ou accélérer le scrolling selon la position de votre vaisseau sur l'écran, ce qui est assez peu courant. Un bon shoot-them-up, mais sans la moindre originalité.

Alain Huyghues-Lacour

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

Shadow of the Beast

Atari ST, disquette Psygnosis

Sous les traits d'une bête, vous recherchez la créature maléfique qui est à l'origine de votre métamorphose. Vous affrontez sans cesse toutes sortes d'adversaires redoutables, et devez découvrir le bon itinéraire et vous procurer les objets indispensables à votre progression.
Un an après la superbe version *Amiga*,



Shadow of the Beast est enfin disponible sur *ST*. Hélas ! la réalisation est nettement inférieure que ce soit au niveau du graphisme, des couleurs, du scrolling, ou encore de la bande sonore. Cela est d'autant plus gênant que ce programme devait essentiellement son succès à une réalisation irréprochable. Sans ce superbe habillage, il ne reste plus qu'un jeu d'arcade/aventure parmi tant d'autres, et l'on n'est guère motivé pour surmonter le niveau de difficulté particulièrement élevé de ce programme. Dommage !

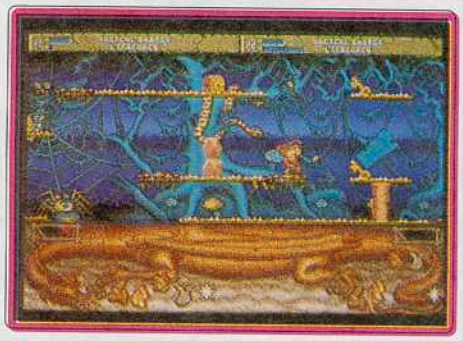
Alain Huyghues-Lacour

Type	*acarde/aventure*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Spellbound

Amiga, disquette Psygnosis

Vous devez traverser huit régions peuplées de créatures agressives pour récupérer votre chat. Seul ou à deux, vous passez d'une plate-forme à l'autre en utilisant des ascenseurs et vous explorez chaque pouce de terrain à la recherche d'objets utiles. Vous avez la possibilité de lancer des sorts, mais, si votre niveau d'énergie magique est trop bas, cela risque de se retourner contre vous.
Spellbound est un programme très caractéristique de Psygnosis : superbe réalisation et niveau de difficulté élevé. L'action est prenante et le jeu ne manque pas de profondeur, dans la mesure où la réflexion joue un plus grand rôle que l'habileté. Il est important par exemple de mémoriser ce que contiennent les coffres, afin d'éviter les



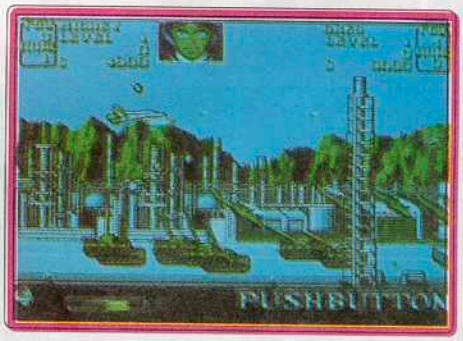
mauvaises surprises. Un programme très intéressant, d'autant plus qu'il est possible de jouer à deux, fait rare sur ce type de soft. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

U.N. Squadron

Amiga, disquette Capcom

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom, vous affrontez des escadrilles ennemies, aux commandes d'un avion de chasse. Il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling horizontal des plus classiques, avec les traditionnelles armes supplémentaires et les inévitable monstres de fin de niveau. Votre appareil peut encaisser un certain nombre d'impacts avant d'exploser, mais il n'en est pas moins difficile de survivre.
Les graphismes sont honnêtes, mais l'action manque nettement de clarté. En effet,



il est souvent très difficile de distinguer les tirs ennemis, qui se fondent dans le décor. Il n'y a rien de plus frustrant que de perdre une vie sans avoir vu ce qui s'est passé ! Un shoot-them-up qui souffre à la fois d'un manque d'inspiration et d'une jouabilité médiocre. Indéfendable!

Alain Huyghues-Lacour

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

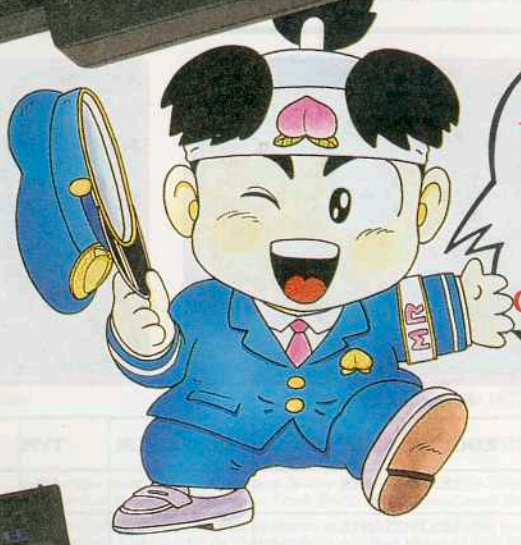
SODIPENG PC ENGINE



"LA SUPER GRAFX EST INCONTESTABLEMENT LA CONSOLE DU FUTUR"
TILT supp.No83

"...LA VEDETTE DE L'ANNEE 91"
JOYSTICK Juillet 90

"ET EN PLUS ELLE EST VENDUE SEULEMENT 1990 Frs AVEC 1 JEU"
SODIPENG Novembre 90



DES IDEES CADEAUX POUR NOEL!!

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*
CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*
CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*
CD ROM
2990 Frs*



IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADE A DOMICILE!!!
PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299Frs A 399 Frs
COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.
GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.
SAV: (16)99.08.90.77
*Prix publics conseillés.



TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS

Distributeurs à l'étranger:
ESPAGNE: *TOUR VISION SA* 358 55 86
BENELUX: *J.P ELECTRONICS* (02)720.93.80
SUISSE: *LOGICOSOFTWARE* 212 65 212

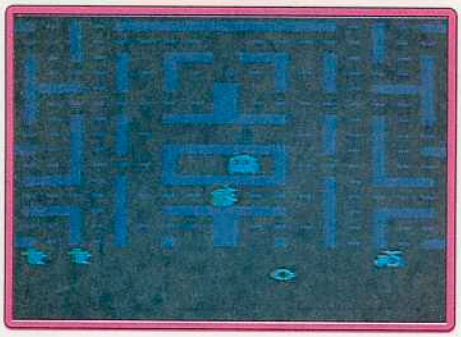
CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE...



Jr. Pacman

VCS Atari, cartouche Atari

Ce programme met en scène le fils du plus célèbre glouton de l'histoire des jeux vidéos. Le principe du jeu bien sûr le même : il faut ramasser toutes les pastilles disséminées dans chaque labyrinthe, en évitant les fantômes.
Bien qu'elle n'apporte pas grand-chose de neuf, cette nouvelle version n'en est pas moins ludique. Les labyrinthes sont beaucoup plus grands que ceux du programme original et ils défilent en scrolling, ce qui est très rare sur console. Indispensable.

Alain Huyghues-Lacour

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



Nightbreed

Amiga, disquette Ocean

Ocean a voulu adapter *Nightbreed* sur nos micros en en faisant un jeu de stratégie/action. Vous allez prendre diverses décisions, et participer, en fonction des circonstances, à un jeu d'action différent (courir pour échapper au vampire, éviter les couteaux qu'on vous lance, fuir les raies mantas, et grimper pour sortir des gouffres). La réalisation est d'un bon niveau, tant pour les graphismes, l'animation ou les bruitages. En revanche, l'intérêt est absent ou presque. Les décisions à prendre relèvent du hasard pur et vous conduisent bien souvent directement à la mort. Les phases d'actions sont rudimentaires. Bref, encore un programme qui pêche par l'intérêt du jeu qui est pourtant l'élément le plus important.

Jacques Harbonn

Type	*action-hasard*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

EXHAUSTILT!

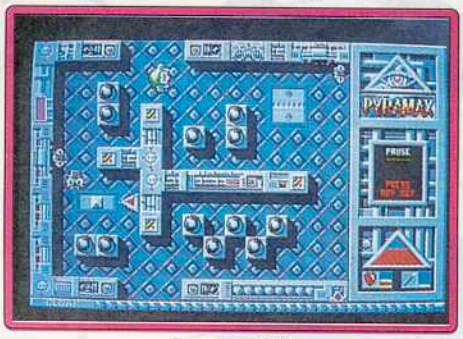
Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, excellents softs ou compilations et logiciels adaptés d'autres machines comme Cadaver *sur* Amiga.



XDR (megadrive)



Ultima IV (Sega)



Pyramax (ST)



Mannix (Amiga)

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	LES BATTANTS Ubi Soft	PC	Action	★★★★	★★★★
A connaître	LES BATTANTS Ubi Soft	CPC	Action	★★★★	★★★★
HIT	CADAVER Image Works	Amiga	Aventure/action	★★★★★	★★★
Bof !	CAPTAIN CRICKET D&H Games	Amiga	Cricket	★★★	★★★
Bof	EAST VS WEST, BERLIN 1948 Time Warp	Atari ST	Aventure/icône	★★★★	★★★
Bof	FLIPIT AND MAGNOSE Image Works	Atari ST	Echelle	★★	★★★
Bof	HEROES Domark	CPC	Action	★★★★	★★★
A connaître	MANNIX Millenium	Amiga	Adresse/réflexion	★★★★	★★★★
Bof !	OSMATUTSJIN Sega	Megadrive	Plates-formes	★★★	★★★★
A connaître	A LA POURSUITE DE C. SAN DIEGO Broderbund	Macintosh	Aventure policière	★★★★★	★★★★
Bof !	PYRAMAX Arc	Atari ST	Action	★★★	★★★
A connaître	SATAN Dinamic	Amiga	Arcade/plates-Formes	★★★★★	★★★★
A connaître	SCENARY DISK 7,11, JAPAN Sublogic	PC tous écrans	Scénario pour *Flight Simulator*	★★★★★	-
HIT	ULTIMA IV Sega	Sega 8 bits	Jeu de rôle	★★★★	★★★★
Bof !	XDR Unipacc	Megadrive	Shoot-them-up	★★★	★★★★



Version Atari ST

Cette version de *Nightbreed* vous permet également d'explorer un complexe souterrain et alterne stratégie et phases d'action variées. Finalement, le soft présente les mêmes qualités et le même défaut rédibitoire que sur *Amiga*. J.H.

Intérêt — ***8***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — ***C***

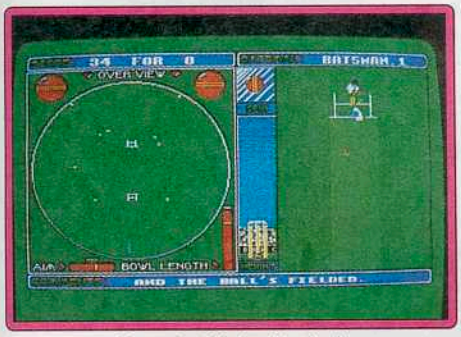
Ports of Call

PC (sauf VGA), disquette Disc Company

Attention, ce titre est une réadaption d'un jeu très ancien développé sur *Amiga*. *Ports of Call* est une simulation de commerce naval qui accepte jusqu'à quatre joueurs. La partie se décompose en trois phases : le travail sur tableaux, les manœuvres portuaires et la traversée en pleine mer.On peut diriger les manœuvres dans le port; en pleine mer, en revanche, le capitaine ne dirige pas le bateau. Il peut rencontrer cependant d'autres problèmes (tempête, naufragé solitaire qu'il faut repêcher, etc...). *Ports of Call* développe une stratégie simple. Tous les textes des tableaux sont en français et le joueur novice va vite comprendre le but de la manœuvre. Un peu « légère » en ce qui concerne le jeu en solitaire, cette partie prend bien plus d'intérêt lorsqu'on lance plusieurs capitaines sur les flots houleux du commerce maritime. Un bon titre donc, mais qui, dans son domaine, n'égale en rien *Sim City*, par exemple. A noter enfin qu'une interface sonore est vendue avec le programme. Connectée au port parallèle du *PC*, elle dispense des bruitages de grande qualité, mais bien trop rares à mon goût. Olivier Hautefeuille



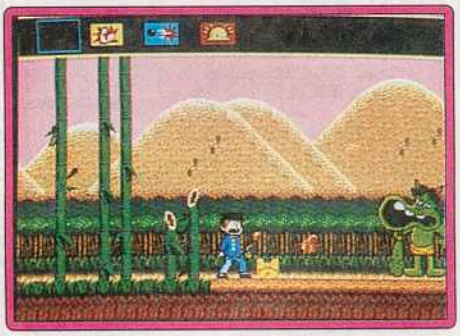
Type — ***commerce naval***
Intérêt — ***13***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★
Bruitages — ★★★
Prix — ***C***



Captain Cricket (Amiga)



Flip it and Magnose (ST)



Osmatutsjin (Megadrive)

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	13	C	Avec cette compilation, les guerriers de tous poils ont la part belle. Des programmes cultes tels que *Rick Dangerous* ou *Savage* ne décevront pas les amateurs d'émotions fortes. *Ikari Warrior* et *Frank Bruno's Boxing* sont aussi présents pour satisfaire les moins exigeants. une bonne compilation. E.C.
★★★★	13	B	Les utilisateurs de *CPC* on plus de chance que ceux de *PC*. En effet, leur compilation *Les Battants* contient davantage de guerriers que la version *PC*. On note la présence toute fraîche de *Commando* et de *Navy Moves* et *Rick Dangerous* et *Savage* sont les deux titres phares de la compilation. E.C.
★★★★	15	B	*Cadaver* est maintenant disponible sur *ST* et *Amiga* en version française. Le test de la version *Atari (Hit dans le n° 83)* s'applique en tout point à ce soft. Seul les bruitages, bien meilleurs sur *Amiga*, apportent un « plus » à l'aventure. Simple à prendre en main, très maniable (icônes), un bon soft. O.H.
★★★	9	C	Cette simulation de cricket n'est pas enthousiasmante, sans être mauvaise pour autant. Les différentes fenêtres permettent d'avoir une idée globale du jeu. La réalisation est correcte, sans plus. Les Français n'étant pas des fans de ce sport, ce programme risque de ne pas attirer les foules. J.H.
–	12	B	La version *ST* de ce logiciel n'apporte rien de plus que le jeu testé (*Tilt* n° 82 page 142) sur *Amiga*. Cette aventure/icône n'est pas vraiment très simple à manier et l'absence étonnante de bruitages n'aide pas à se plonger dans l'ambiance de l'aventure. Une mission bien moyenne. O.H.
★★★	8	C	Pour sauver Mars, vous devrez récupérer de l'eau en échangeant des objets avec des animaux, puis en revenant avec votre précieuse ration. Le jeu n'est pas inintéressant, mais les graphismes sont beaucoup trop petits et parfois un peu confus. Dommage car le scénario est amusant. J.H.
★★★	8	B	L'intérêt de cette compilation se limite à la seule présence de *Barbarian II*, qui dispose de graphismes et d'animations de qualité. En revanche, la réalisation médiocre de *Running Man* est une véritable insulte à la micro. Il vous restera cependant *Star Wars* et *Licence to Kill*. E.C.
★★★★	12	C	Filbert le gros, accompagné de son ami Bilco le bulbeux lors du jeux à deux, parcourt des tableaux représentés en 3D isométrique. Il colorie les dalles en sautant dessus et doit empêcher des grenades de tout détruire. Amusant et correctement réalisé, *Manix* manque cependant d'originalité. O.S.
★★★★	10	D	Dans un pays bizarre, un petit garçon tout droit sorti d'un dessin animé japonais saute et tire sur des créatures. Il souffre d'une réalisation assez moyenne pour cette machine. Si vous voulez un jeu de plate-formes, achetez plutôt *Alex Kidd in Enchanted Castle*. O.S.
★★	14	C	Loriciel nous propose la version française de ce bon jeu d'aventurepolicière destiné aux plus jeunes. La traduction française a été faite avec soin. A mi-chemin entre jeu d'aventure policière et éducatif, *Carmen San Diego* est un soft vraiment amusant au contenu pédagogique certain. O.S.
★★★	7	C	Vous incarnez un petit bonhomme vert qui va tenter de se frayer un chemin au milieu d'une multitude d'obstacles et de robots divers. *Pymax* rappelle un peu *Gauntlet* mais en beaucoup moins bien. Ce jeu à la réalisation graphique très moyenne ne parviendra pas à accrocher le joueur. J.H.
★★★★	4	B	Après les versions *CPC* et *ST*, ce jeu espagnol arrive sur *Amiga*. La réalisation est toujours très réussie avec ses graphismes détaillés et ses animations précises. Les bruitages et la musique bénéficient des capacités supérieures de la machine. Quant à l'action, elle est toujours très agréables. Un jeu réussi. O.S.
–	14	C	Ce produit contient trois disques-scénarios pour *Fligt Simulator*, les numéro 7, 11 et Japon. Les pilotes survoleront la côte est et nord-est des Etats-Unis, ainsi que les fameuses chutes du Niagara. Un soft bien entendu réservé aux possesseurs et grands amateurs de *FS*. O.H.
★★★★	17	C	La célèbre série des *Ultima* arrive sur la Sega 8 bits. On retrouve avec plaisir ce superbe jeu privilégiant les dialogues aux combats. Cette adaptation conserve toute la richesse dujeu original. *Ultima IV* est un très grand jeu de rôle comme on en voit peu sur console. O.S.
★★★★	8	C	Ce difficile shoot-them-up à scolling horizontal ne déchaînera pas les passions. L'action, classique, pourrait séduire si elle n'était pas desservie par une réalisation en dessous de tout. Couleurs hideuses, animation lente, musique moyenne. O.S.

Séquence news

21 place VIARME NANTES
7 cours GAMBETTA LYON

Une passion d'avance



POUR ETRE IN, VENEZ CHERCHER VOS BADGES RANX..

AMIGA

AMIGA 500+EXT 512K	PROMO
DISK 3,5 DFDD BTE 10	44
4D BOXING	249
AIR SUPPLY	199
B.A.T.	299
BADLANDS	249
BARDSTALE 3	249
BATTLE ISLE	249
BETRAYAL	249
BOMBER BOB	299
BOTICS	199
CHAOS STRIKE BACK	249
CHASE HQ 2	249
CHESSMASTER 2100	299
COUGAR FORCE	269
DINOWARS	199
DRAGONSBREED	249
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	299
EUROPEAN JOURNEYS	249
FINAL COMMAND	249
FUTURE BASKETBALL	249
GEISHA	279
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HARD DRIVING 2	249
HARPOON	299
HORROR ZOMBI	249
INDUSTRIAL REBOUND	249
JAMES POND	249
JUPITER MASTER DRIVE	249
MIG 29 FULCRUM	349
NIGHT HUNTER	249
PICK'N PILE	249
POWERMONGER	299
RANX	249
ROBOCOP 2	249
ST DRAGON	249
SWIV	249
SWORD OF SODAN	249
TEENAGE HERO TURTLES	329
THE TELLER	199
THE ULTIMATE RIDE	249
TOM & THE GHOSTS	249
U.M.S. 2	299
ULTIMA 5	299
VENDETTA	249
VROOM	249
WAR JEEP	249
WHITE SHARK	249
WOLF PACK	299
WONDERLAND	249

ATARI ST

520 STE+ EXT 512 KO	PROMO
DISQUE DUR 30 MO	PROMO
HANDY SCANNER TYPE10	2590
IMPRIMANTE STAR LC10 + CABLE	1690
4D SPORTS BOXING	249
4D SPORTS DRIVING	249
AIR SUPPLY	199
BACK TO THE GOLD AGE	249
BADLANDS	249
BATTLE COMMAND	249
BATTLE ISLE	249
BATTLE SQUADRON	199
BETRAYAL	299
CHASE H Q 2	249
CHESSMASTER 2100	299
COUGAR FORCE	269
DINOWARS	199
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	299
ENCHANTED LAND	249
FINAL COMMAND	249
FINAL COUNTDOWN	249
FLIGHT OF INTRUDER	299
FUTURE BASKET BALL	249
GEISHA	279
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HARD DRIVING 2	249
INDUSTRIAL REBOUND	249
JAMES POND	249
JUPITER MASTER DRIVE	199
LAST NINJA 3	249
LEADER	229
LORDS OF CHAOS	199
MIG 29 FULCRUM	349
OOPS UP	249
PICK'N PILE	199
POWER MONGER	299
RANX	249
ROBOCOP II	249
SECOND WORLD	249
ST DRAGON	249
SUPER LEAGUE MANAGER	249
SUPER OFF ROAD RACER	249
SWIV	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
THE TELLER	199
THE ULTIMATE RIDE	249
TOM & THE GHOSTS	249
VENDETTA	249
VROOM	249

COMPILATIONS PC AMIGA ST

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

LES BATTANTS (*) 299
RICK DANGEROUS+ SAVAGE
+COMMANDO + NAVY MOVES
+IKARI WARRIORS

LES FOUS DU FOOT(*) 249
KICK OFF
+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS (*) 269
SUPER WONDERBOY+TOOBIN
+TOM ET JERRY 2
+DYNAMIC DUX +BUGGY BOY

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX+IKARI
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUER

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

HOLLYWOOD COLLECT(*)299
GHOSTBUSTERS 2
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

WHEELS OF FIRE (*) 299
TURBO OUT RUN
+CHASE HQ + POWER DRIFT
+HARD DRIVING

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGHWAY PATROL
+CHICAGO 90

MASTER MIX SEGA (*) 249
TURBO OUT RUN
+CRACKDOWN+ENDURO RACER
+DYNAMIC DUX
+SUPER WONDER BOY

(*)n'existe pas sur PC

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

LIVRET DE FAMILLE 249/NC
MANOIR DE MORTEVILLE
+TROUBADOUR
+RODY ET MASTICO N°1

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE
+NAVY MOVES + COMMANDO
+IKARI WARRIORS
+FRANCK BRUNO BOXING

15 MEGASTARS 219/169
COMMANDO + BOMB JACK
+AIRWOLF + SCOOBIDOO
+GHOST'N'GOBLINS + 1942
+BATTLE SHIPS + BATTY
+NAVY MOVES + EXOLON
+SABOTEUR + BUGGY II
+BATTLE VALLEY
+CREPUSCULE DU NAJA
+TALISMAN D'OSIRIS

CARTOONS 219/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN
+TOM ET JERRY II
+DYNAMITE DUX +BUGGY BOY

DRIVE ME CRAZY 199/149
STUNT CAR + CHICAGO 90
+HIGHWAY PATROL + APB
+ACTION FIGHTER

TOP 20 269/199
LICENCE TO KILL + P47
+CHARLIE CHAPLIN +BATTY
+GAME OVER II + ACE 1
+MANGE CAILLOUX +MLM 3D
+ASPAR GP +DEVIL CASTLE
+SHOCKWAY RIDER+HOTSHOT
+BATTLE VALLEY+BUGGY II
+3D GRAND PRIX + REX
+GRAND PRIX 500 + ZAXX
+SUPER SKY +LIGHT FORCE

CHALLENGER 199/149
STUNT CAR + KICK OFF
GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

DIEUX DU CIEL 229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK
+STRIKE FORCE HARRIER
+ACE + ACE II + A.T.F.

PROMO : DISC AMSOFT 3"
PAR 10

IBM PC

PC COMMODORE, AMSTRAD, DUAL DATA
TOUS LES PC ET AT EN PROMO

CARTE SOUND BLASTER	1750
SOURIS COMPATIBLE	245
JOYSTICK PC + CARTE	189
DISK 5,25 DFDD PAR 10 GRANDE MARQUE	44
IMPRIMANTE STAR LC 24/10 + CABLE	2990
4D BOXING	299
B.A.T.	299
BARDSTALE 3	249
BATTLE ISLE	249
BATTLE SQUADRON	249
BETRAYAL	249
BIG BUSINESS	249
CADAVER	249
CAPTIVE	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSCHAMPION 2175	249
COUGAR FORCE	279
COVERT ACTION	349
DINOWARS	249
ELITE+ GOLD	349
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	349
EUROPEAN JOURNEYS	249
F 29	299
FALCON 3	349
GEISHA	299
GLOBULUS	249
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GREAT COURTS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	249
HARD DRIVING 2	299
IMPERIUM	299
INDUSTRIAL REBOUND	249
IT CAME FROM DESERT	299
KNIGHTS OF THE SKY	399
LORDS OF CHAOS	249
LORDS OF THE RINGS	299
M1 TANK PLATOON	399
MAUPITI ISLAND	289
MIG 29 FULCRUM	399
NIGHT SHIFT	249
NIGHTBREED (ARCADE)	299
OOPS UP	249
OPERATION SPRUANCE	299
OTHELLO KILLER	199
PICK'N PILE	249
PRIVATE PROPERTY	249
RANX	249
RIDERS OF ROHAN	249
RORKES DRIFT	249
SECOND WORLD	249
SECRET WEAPON LUFTWA	349
SILENT SERVICE 2	349
STUN RUNNER	299
SUPER PUFFY	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
TEST DRIVE 3	299
THE SPY WHO LOVED ME	249
TIME WARP	249
TOM & THE GHOSTS	249
TWINWORLD	249
U.M.S. 2	349
WARHAMMER	249
WRATH OF THE DEMON	249
XYPHOS	249

TOUS LOGICIELS PRO AUX PRIX SEQUENCE NEWS

BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à
SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03 **TEL : 78 62 22 45**

NOM ADRESSE Ti 84

VILLE CODE POSTAL Tél

N° CB | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'expiration - - / - - Signature

TITRES MACHINE	PRIX
Participation aux frais de port et emballage	+ 18 Frs
Précisez cassette ☐ disk ☐ TOTAL à payer:	Frs

REGLEMENT: je joins
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ mandat-lettre
Envoi COLISSIMO

Pour achat de matériel nous consulter
Séquence se reserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis.
Articles livrables dans la limite des stocks disponibles.

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY+1JEU	590
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BOXING	245
BURAI FIGHTER	195
CARD GAMES	195
DEAD HEAT SCRAMBBLE	195
DOUBLE DRAGON	195
DR MARIO	245
F1 BOY	245
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GREMLINS 2	245
LOCK'N CHASE	195
NEMESIS	195
PIPE DREAM	195
PITMAN	195
POPEYE	175
R TYPE	245
RED ALIMER	195
ROBOCOP	245
RED ALIMER	195
SKATE OR DIE	245
SOLAR STRIKER	195
SPACE INVADERS	245
SPIDERMAN	245
SUPER MARIO LAND	195
TASMANIA STORY	195
TEENAGE MUTANT TURT.	245
TENNIS	195
TETRIS	195

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX + 4 JEUX	1490
BLUE LIGHTNING	275
CHIPS CHALLENGE	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENDOCON	275
GAUNTLET	275
KLAX	275
MS PACMAN	275
PAPERBOY	275
RAMPAGE	275
ROAD BLASTERS	275
SLIME WORLD	275
XENOPHOBE	275
ZERLOG MERCENARY	275

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 3490 F

BASEBALL STAR	1790
BOWLING	1990
CYBER LIP	1990
MAGICIAN LORD	1790
NAM 1975	1790
NINJA COMBAT	1790
PUZZLED	1990
RIDING HEROE	1990
SUPER SPY	1990
TOP PLAYER GOLF	1990



LOCATION à partir de:
CONSOLE 169 F
JEU 80 F

AMSTRAD CPC K7/D

AMSTRAD 6128+ COULEUR + 1 COMPIL + 1 CARTOUCHE + 1 MANETTE 3990 F		AMSTRAD 464+ COULEUR + 1 COMPIL + 1 CARTOUCHE + 1 MANETTE 2990 F	
ARMALYTE	129/149	NIGHT SHIFT	99/199
ASTRO MARIN CORP	129/179	NINJA REMIX	99/149
BACK TO GOLD AGE	169	PUZZNIC	109/159
BADLANDS	99/149	Q 8	129/159
BOTICS	199	RICK DANGEROUS 2	99/149
CELICA GT4 RALLYE	109/149	ROLLER BALL	199
CHESSMASTER	99/149	SAGA	199
DRAGON'S BREED	99/149	SAINT DRAGON	99/149
EXTERMINATOR	109/149	SATAN	99/169
FLIMBO'S QUEST	99/149	SDAW	149
GOLDEN AXE	109/149	SHADOW OF BEAST	129/159
GRAND PRIX 500 (2)	/199	SLIDERS	/199
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169	STAR CONTROL	99/169
GUNBOAT	99/169	STORMLORD 2	99/149
HAGAR THE HORRIBLE	99/149	STRATEGO	169
HELTER SKELTER	109/149	SUBBUTEO	99/149
IK DELUXE	99/149	SUPER CARS	109/149
IRON LORD	229	SUPER LEAGUE MAN.	109/149
KICK OFF 2	109/179	SUPER OFF ROAD R.	109/149
LIVERPOOLL	99/149	STUN RUNNER	99/149
LORDS OF CHAOS	99/149	SWAP	199
LOTUS ESPRIT CHAL	109/149	SWITCHBLADE	99/149
MANCHESTER	129/169	SWIV	99/149
MONTY PYTHON	99/149	TEENAGE HERO TURT.	109/149
NARC	109/159	TIME WARP	99/149
NARCO POLICE	99/149	TOTAL RECALL	109/159
NEW YORK WARRIORS	99/149	TWINWORLD	140/180
NIGHT BREED (ARC)	109/159	ULTIMATE GOLF	149/179
NIGHT HUNTER	/149	UN SQUADRON	99/149

7 cours GAMBETTA LYON TEL 78 60 33 60



GX 4000

CONSOLE GX 4000
+ 2 MANETTES
+ 1 JEU GRATUIT
BURNING RUBBER
990 F

CABLE DE CONNEXION GX4000-MONITEUR CPC	290
BADLANDS	295
BATMAN	295
COPTER 271	295
COUGAR FORCE	295
DICK TRACY	295
DOUBLE DRAGON	295
KLAX	295
NO EXIT	295
PRO TENNIS TOUR	295
SHADOW WARRIORS	295
SPIDERMAN	295



INEDIT...
VENEZ
LA DECOUVRIR

CONSOLE
GAMEGEAR SEGA
+ 3 JEUX 1990 F

SUPER MONACO G. PRIX
PENGO
COLUMS

21 place VIARME NANTES TEL 40 35 42 42

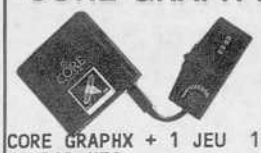
SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE
+ 1 JEU 1290 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1890	REVENGE OF SHINOBI	365
ALEX KIDD	295	SUPER HANG ON	365
BATMAN	375	SUPER MONACO GP	375
BATTLE SQUADRON	365	SUPER THUNDERBLADE	365
BUDOKAN	365	SWORD OF SODAN	365
DYNAMITE DUCK	365	TETRIS	375
E SWAT	375	WORLD CUP SOCCER	295
FORGOTTEN WORLD	365		
GHOSTBUSTERS	365		
GHOULS'N GHOSTS	445		
GOLDEN AXE	365		
KLAX	375		
MASTER GOLF	445		
MYSTIC DEFENDER	369		
NEW ZEALAND STORY	365		
NINJA WARRIORS	365		
PHELIOS	375		
POPULOUS	365		
RAMBO III	295		



PC ENGINE CORE GRAPH X



CORE GRAPHX + 1 JEU	1290
JOYPAD NEC	299
AFTERBURNER 2	349
ALICE IN WONDERLAND	349
BATMAN	349
BOMBER MAN	349
CYBER COMBAT FORCE	349
F1 CIRCUS	349
FORMATION SOCCER	349
GOMOLA SPEED	349
HURRICANE	349
JACKY CHAN	349
LODE RUNNER	299
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
OUT RUN	349
PC KID	349
RABIO LEPUS SPECIAL	349
RASTAN SAGA 2	349
RYUKYU	349
SAINT DRAGON	349
SPIN PAIR	349
THUNDERBLADE	349
TRICKY	349
VIOLENT SOLDIER	349
WARABI	349
WINNING SHOT	349
WORLD BEACH VOLLEY	299
WORLD COURT TENNIS	349
ZIPANG	349

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD ALTERED BEAST	499
CD CRAZY CARS RACING	449
CD DEATH BRINGER	399
CD DEKO BOKO	399
CD FINAL ZONE 2	449
CD GANPURA	449
CD GOLDEN AXE	449
CD RANMA	399
CD RED ALERT	449
CD SHANGAI 2	399
CD SIDE ARMS	449
CD SUPER DARIUS	449

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399
+ LES JEUX CORE GRAPH X	

Des packs et une façon d'offrir plusieurs dans un seul paquet.



PACK CARTOUCHE
- DOUBLE DRAGON
- POLE POSITION
- COMMANDO

Pour ATARI VCS 2600

299 F
Les 3 cartouches

COMPILATION
DE 5 JEUX
"FESTIVALIA"
- P 47
- TRIVIAL PURSUIT
- SUPER WONDERBOY
- ACTION FIGHTER
- GREAT COURTS

Pour COMMODORE C 64
SPECTRUM, AMSTRAD CP

149 F
La cassett

Prix valables jusqu'au 31 décembre 1990.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

compilations, cadeaux

COMPILATION 5 JEUX

"FESTIVALIA"
- STUNT CAR
- TRIVIAL PURSUIT
- SABOTEUR 2
- CHUCK YEAGER'S
- CHARLIE CHAPLIN

Pour PC 5,25 et 3,5

249 F

La disquette



Pour CPC

199 F

La disquette

Pour ATARI ST et AMIGA

249 F

La disquette

PERRE CONTACT 2439

Tank'il y aura des tank'il y aura des tank'il y...



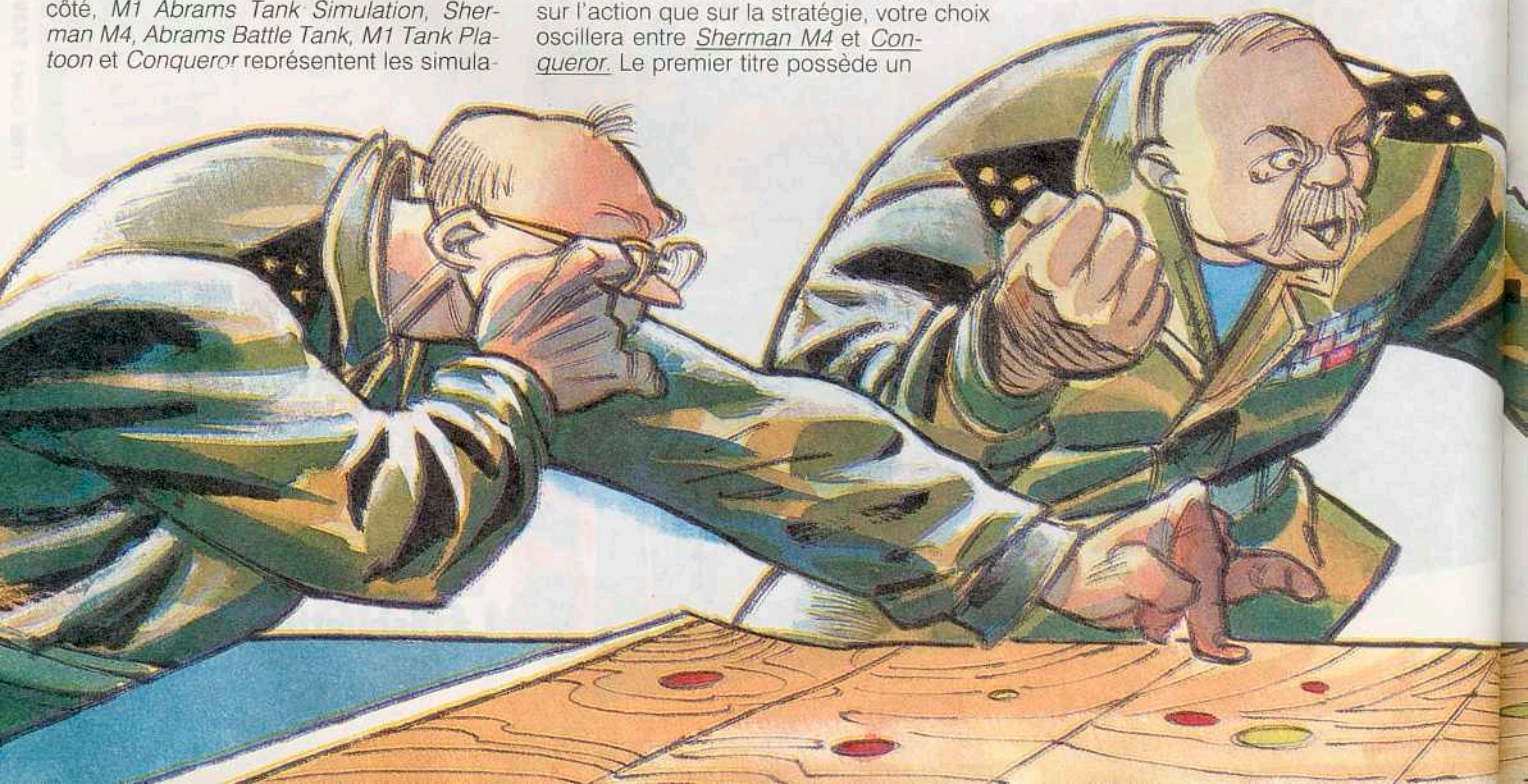
1990 : une année fertile en blindés. De l'arcade d'un *Sherman M4* à la stratégie d'un *M1 Abrams Tank Simulation,* du char unique d'*Abrams Battle Tank* aux vingt engins, du plus puissant des softs testés ici, les fanas de la tourelle, les maniaques de la chenille, bref les obusiers de *Tilt* vont s'en donner à cœur joie. O.H. part en guerre pour un challenge destructeur !

Avant que les simulateurs de tanks de 1991 envahissent vos champs de bataille, le temps est venu pour tous les pilotes et stratèges de faire le point sur la chaude compétition que se livrèrent, tout au long de l'année 1990, les chars de *Sherman M4* (Loriciel, disponible sur *ST, Amiga* et *CPC*), *M1 Abrams Tank Simulation* (Mirrorsoft, *PC*), *M1 Tank Platoon* (Microprose, *PC*), *Abrams Battle Tank* (Electronic Arts, *PC*), *Conqueror* (Rainbow Arts, *Amiga* et *ST*) et *Dark Century* (Titus, *PC, ST* et *Amiga*). De tous ces programmes, certains sont devenus des incontournables. Ce challenge différencie deux types de combats. D'un côté, *M1 Abrams Tank Simulation, Sherman M4, Abrams Battle Tank, M1 Tank Platoon* et *Conqueror* représentent les simulateurs *hard*, c'est-à-dire très réalistes, et portés tout autant sur la stratégie que sur l'action. *Dark Century* sera inclus dans cette comparaison en fin d'article, car son scénario et son mode de jeu sont bien différents. Nous voici donc à pied d'œuvre. Entre vos mains, le manche qui pilote la tourelle. Face à vous, un bunker et deux panzers... Que le meilleur gagne !

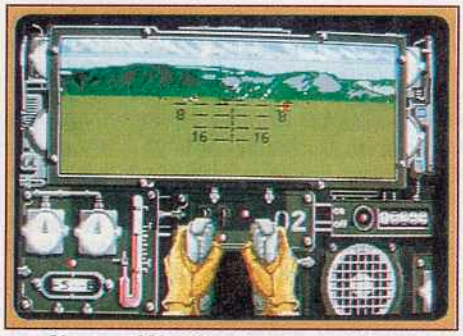
PRISE EN MAIN ET DIFFICULTÉ
Quel est le public visé ?

Si vous cherchez un simulateur plus axé sur l'action que sur la stratégie, votre choix oscillera entre *Sherman M4* et *Conqueror*. Le premier titre possède un graphisme très arcade et son maniement simplifié facilite la prise en main. *Conqueror* offre, de même, un jeu essentiellement visuel. Peu de stratégie sur carte et surtout une 3D qui décoiffe, c'est le soft action par excellence.

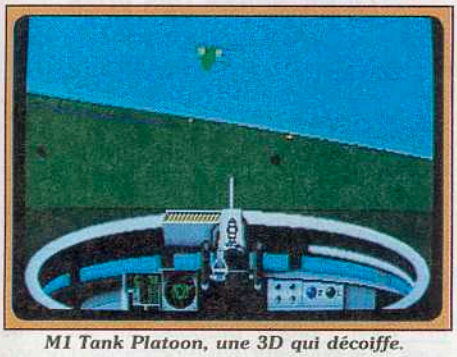
Les trois autres programmes que sont *M1 Tank Platoon, M1 Abrams Tank Simulation et Abrams Battle Tank* sont avant tout des simulateurs. Il faudra apprendre à contrôler un grand nombre de touches au clavier, à jongler avec une stratégie sur carte, proche des wargames. Enfin, *Dark Century* est le soft le plus récent. Il use d'un scénario fu-



turiste et traite essentiellement de la programmation de char. Beaucoup de stratégie donc et un aspect résolument moderne dans le graphisme, les scénarios.
Le choix de votre simulateur de blindé préféré est aussi dicté par le micro que vous possédez. Si aucune console n'est à même de procurer aux pilotes la moindre petite tourelle, ce sont les *PC* qui sont les mieux équipés, une sorte de règle non écrite, en matière de simulation. Sur 16 bits, il faudra choisir entre *Sherman M4*, *Conqueror* ou Dark Century. Pas d'alternative à *Sherman M4* sur *ST* ou *Amiga*. Les commandants de 8 bits sont, quant à eux, lésés. Mis à part *Sherman M4* sur *CPC* et *Steel Thunder* sur *C 64* (un titre pas assez performant pour paraître dans ce challenge), rien à se mettre sous la dent !
Un bon simulateur de char, c'est... un graphisme précis et des vues extérieures modulables (zoom, orientation), un terrain de jeu accidenté, un pilotage qui différencie l'orientation du char et de la tourelle, une stratégie sur carte pointue lorsque l'on contrôle plusieurs chars et, bien sûr, une notice détaillée. Nous allons juger les six softs sur ces points.



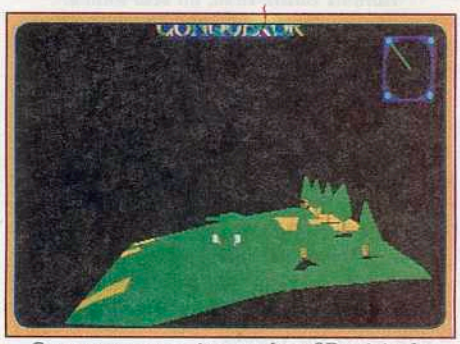
Sherman M4, joli mais peu stratégique.



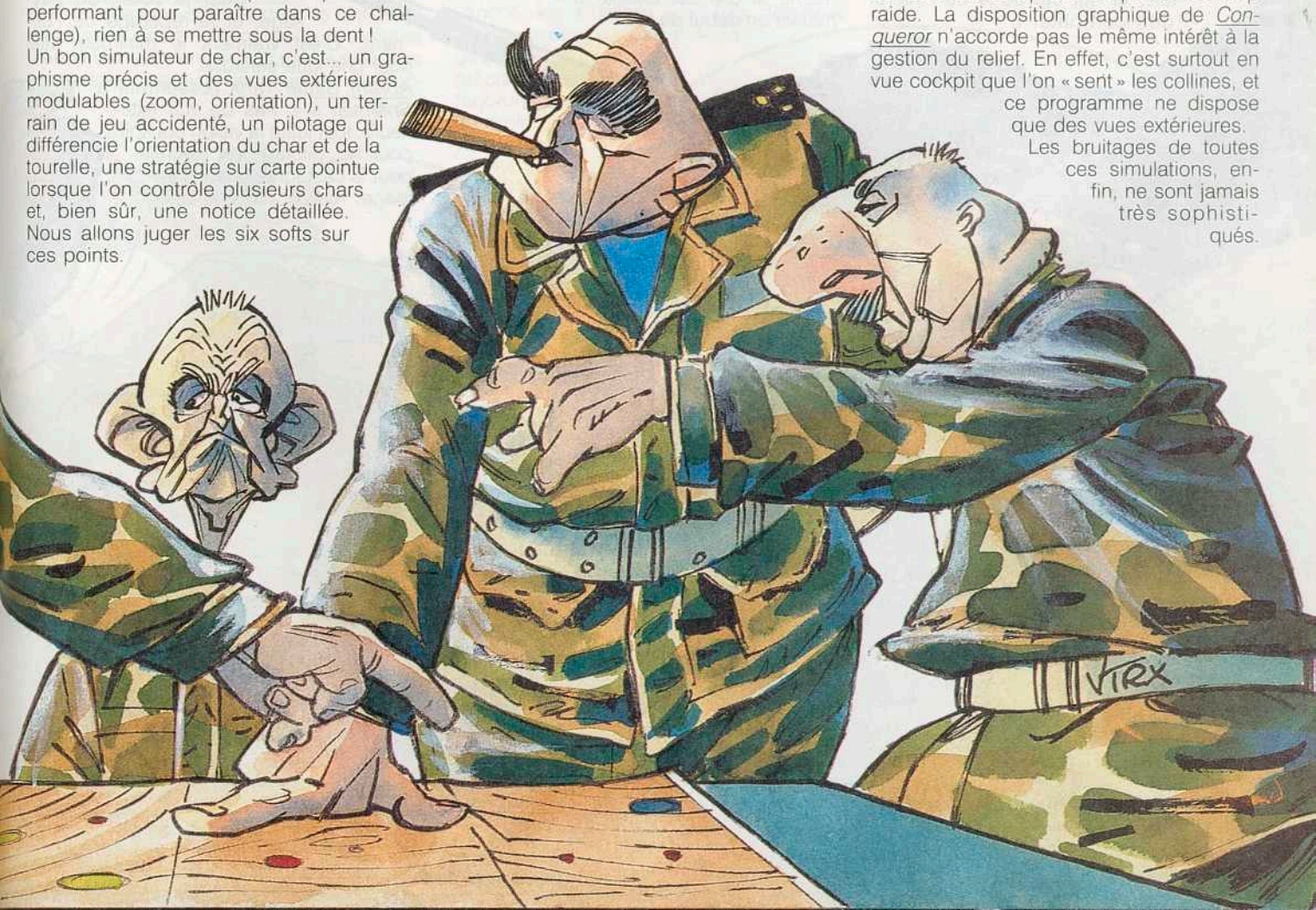
M1 Tank Platoon, une 3D qui décoiffe.

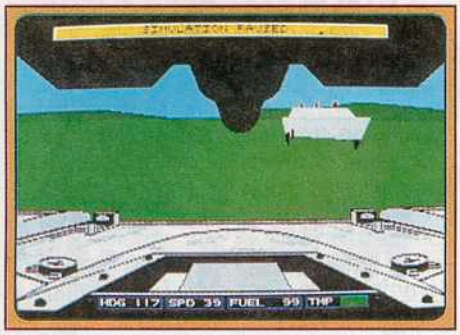
ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE ET SONORE
Si le relief vaut le décor...

M1 Tank Platoon est le seul simulateur de tank à proposer sur *PC* le mode graphique VGA. Résultat, les effets de matières sont superbes sur tous les tableaux de bord de vos appareils. *Sherman M4* offre un résultat équivalent sur *ST* ou *Amiga*. *Abrams Battle Tank* et *M1 Abrams Tank Simulation*, deux programmes qui n'utilisent que l'EGA, présentent bien moins de détails pour les instruments de bord.
En ce qui concerne les graphismes extérieurs, la lutte est bien plus serrée. *Sherman M4* a séduit bon nombre d'utilisateurs par la présence, sur le terrain de manœuvre, d'un grand nombre d'arbres, de maisons, etc. Certes, cette richesse accentue le réalisme de l'action, surtout lorsque l'animation très fluide du programme fait défiler ces éléments de décor devant vous lors d'un slalom sur les plaines ennemies. En revanche, *Sherman M4* ne tient pas compte d'un facteur prépondérant : le relief du terrain.
Abrams Battle Tank, *M1 Tank Platoon* et *M1 Abrams Tank Simulation* sont les grands gagnants dans ce domaine. Il est vraiment possible ici de se cacher derrière une colline, ou de voir souffrir les chenilles de son blindé quand la pente est trop raide. La disposition graphique de *Conqueror* n'accorde pas le même intérêt à la gestion du relief. En effet, c'est surtout en vue cockpit que l'on « sent » les collines, et ce programme ne dispose que des vues extérieures.
Les bruitages de toutes ces simulations, enfin, ne sont jamais très sophistiqués.



Conqueror, une mise en place 3D originale.





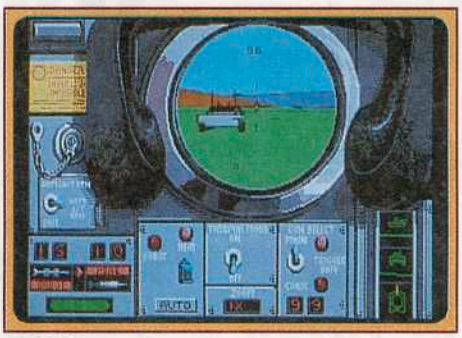
Abrams Battle Tank, un seul blindé.

PILOTAGE
Quatre vitesses et tourelle mobile

Si presque tous ces simulateurs vous permettent de contrôler les chars à partir de la carte stratégique du jeu, c'est le pilotage 3D sur le terrain qui est, bien sûr, le plus passionnant. Sur ce sujet, les meilleurs atouts d'un simulateur de combat blindé sont l'orientation de la tourelle et la gestion d'une boîte de vitesse.

Sherman M4, en ce qui concerne la tourelle, a pris « un grand coup de vieux dans les mirettes ». Impossible d'orienter la tourelle autrement que dans l'alignement du blindé, une aberration monumentale, et qui ôte 50 % de l'intérêt des combats. Il est impossible, par exemple, de fuir l'ennemi en tirant quelques salves vers l'arrière pour couper la poursuite... Comme c'est dommage !

A l'inverse, *M1 Abrams Tank Simulation*, le logiciel de Mirrorsoft est le plus doué pour le pilotage. Il est possible d'orienter la tourelle, en même temps que l'on contrôle le cap suivi par le blindé. De plus, la maniement du char fait appel à une boîte de vitesses extrêmement précise. La marche arrière permet de se sortir d'un mauvais pas. A l'approche d'une colline abrupte, le pilote pourra, de même, passer en petite vitesse, puis jongler avec neuf régimes moteur. Cette complexité est la bienvenue, même si elle est difficile à manier en début de jeu.



M1 Abrams Tank Simulation, vision jumelle.

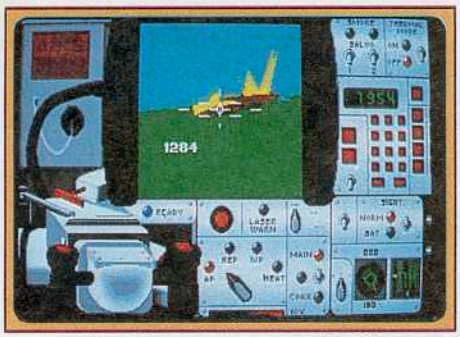
M1 Tank Platoon et *Abrams Battle Tank* offrent moins de réalisme et ne présentent pas toutes les options de pilotage de *M1 Abrams T.S.* Cependant, ils permettent d'orienter la tourelle pour des tirs de côté. *Conqueror* propose quant à lui un maniement complet char + tourelle, mais le contrôle de ces deux données est difficile, puisqu'il faut jongler avec les touches du clavier et que l'on ne voit pas toujours très bien ce qui se passe à l'écran, tant le sprite de votre char est petit.

LA RICHESSE DES VUES
Des jumelles au champ panoramique

Sherman M4 souffre décidément de nombreux défauts. En effet, aucune vue extérieure n'est disponible lors des combats. Il est, de ce fait, impossible d'embrasser d'un seul coup d'œil l'ensemble de l'assaut, de repérer au plus vite la disposition de vos quatre blindés face à l'ennemi, autrement que sur la carte, bien sûr.

M1 Tank Platoon propose un panel de vues plus puissant. Il est possible d'observer un tank de l'arrière, en mode « suivi ». S'ajoutent une vue cockpit classique et deux fenêtres, tourelles pour le tir et jumelles pour le zoom du paysage, et le repérage de l'ennemi. C'est vraiment le minimum vital pour une lutte sérieuse.

Abram Battle Tank ressemble à *Sherman M4*. Pas de vue extérieure, tout juste la vision cockpit pour le pilotage et tourelle pour la castagne. C'est dommage, mais il est vrai que



M1 Tank Platoon et sa superbe VGA.

ce simulateur essuya les plâtres de ce nouveau type de combat. Autre excuse, *Abrams Battle Tank* représente sur son cockpit de nombreuses données, un atout que l'on ne rencontre pas ailleurs. Ainsi, le pilote peut visionner, sur le bas de son tableau de bord, la carte du territoire, la vision de son tank, de son cap et de ses avaries et, surtout, l'écran de repérage et localisation des cibles, un radar équivalent à ce que l'on trouve sur les simulateurs de vol comme *F19* de Microprose.

Conqueror ne prend pas en compte cette notion de vue extérieure. En effet, la représentation 3D des écrans de jeu use systématiquement d'une vue éloignée et globale de l'action. Pas de cockpit, pas de fenêtre tourelle...

M1 Abrams Tank Simulation est enfin le soft le plus convaincant dans le domaine. Voici sans doute le simulateur de combat blindé visuellement le plus précis et le plus complexe. Chacune des touches de fonction du *PC* ouvre en effet une vue différente, gauche, droite, arrière, carte, etc. Le zoom qui permet d'affiner chacun de ces écrans est de plus d'une très grande puissance. Imaginez, par exemple, que vous grossissiez l'écran de vision satellite. Le curseur vise un point qui sera le centre du zoom. Ensuite, le décor s'approche en vue aérienne pour bientôt se déformer en une vue 3D. Souple, très précis, de quoi remarquer une mouche endormie sur le galon du sous-lieutenant de votre troisième char ! Dans les niveaux de jeu « débutants », il est ainsi possible de visionner n'importe quel point du territoire, avec ce même type de vue 3D. Idéal pour localiser une cible ou un ennemi embusqué.

LES MISSIONS ET LES OPTIONS
Du choix, du choix, mais le dosage...

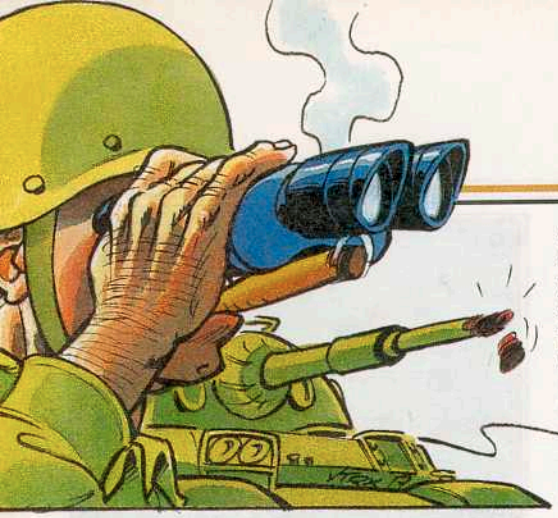
M1 Abrams Tank Simulation offre quinze scénarios dont cinq représentent des missions d'entraînement. Il permet aussi de moduler la résistance ennemie selon trois niveaux de difficulté. La progression de cette difficulté est malheureusement trop complexe à mon goût. Dès que l'on a dépassé les scénarios d'entraînement, on se voit très vite écrasé par une armée ennemie trop bien gérée par l'ordinateur. En revanche, les attaques sont très détaillées dans la notice, sur plusieurs pages et avec toutes les précisions qui rendront peut-être possible la victoire finale.



Une bonne gestion de la difficulté pour Sherman.

Sherman M4 découpe son jeu en trois batailles distinctes. Et ces trois batailles représentent, en fait, plusieurs missions qu'il faut résoudre dans un enchaînement précis. Impossible donc de s'attaquer à des scénarios trop complexes si l'on n'a pas fait ses preuves lors de simples combats. Un mode de jeu réaliste. De plus, il faudra, entre chaque attaque, refaire le plein de carburant, réparer les avaries et réarmer toutes les unités de tir. Cela accentue la continuité du jeu. *Sherman M4* est aussi le plus performant des simulateurs de combat blindé en ce qui concerne les options de jeu. Pour moduler la difficulté de vos parties, vous pourrez agir en détail sur le nombre de blindés sur le champ de bataille, le moral des troupes ennemies, l'option munitions infinies ou encore





le mode de chargement rapide des canons de vos engins.

M1 Tank Platoon travaille sur quatre types de missions distincts : lutte contre des cibles statiques, combat contre cibles mouvantes, affrontement simple ou campagnes complexes. Le tout est aussi modulé par quatre niveaux de difficulté. Comme tous les softs de Microprose (et notamment les simulateurs de vol *F19* ou *F15*) *M1 Tank Platoon* offre aussi des descriptifs de mission très fouillés. Avant le combat, les objectifs seront étudiés sur carte, de même que les conditions météo, la puissance des bases ennemies, etc.



M1 Abrams TS, stratégie sur carte complexe.

Abrams Battle Tank, enfin, est un peu particulier puisqu'il ne met en scène qu'un seul blindé. Résultat, les missions sont plus simples. Là où *M1 Abrams Tank Simulation* vous oppose à une armée entière, ce programme vous ordonne de protéger un convoi, de détruire un pont, etc. Des missions stratégiquement moins complexes mais aussi plus ludiques, car plus directes. Ainsi, le soft compte huit scénarios qui pourront ensuite être enchaînés dans des campagnes générales. Le tout se module aussi selon trois niveaux de difficulté, bien dosés mais moins précis cependant que ceux d'un *Sherman M4*.

LA STRATEGIE ET LA CARTE
Du simulateur au wargame

Conqueror offre deux modes de jeu distincts. Le premier, strictement arcade vous oppose à quatre chars ennemis pour un combat éclair. Etant donné la qualité de mise en place graphique de ce programme (rappelez-vous l'ancien *Virus* sur *Archimedes*...), c'est ce type de mission qui tire le mieux profit de la mise en scène du soft. Le deuxième utilise la même mise en scène, mais place cette fois quatre blindés sous vos ordres. Il faudra alors jongler entre l'écran action et la carte pour agir tour à tour sur chacun des tanks. Ce mode de jeu est certes passionnant. Il ne profite malheureusement pas de toute la précision carte d'un *M1 Abrams Tank Simulation* par exemple. Résultat, il est parfois trop difficile à manier et risque de décourager l'acheteur de *Conqueror*, un joueur à coup sûr plus arcade que stratégie.



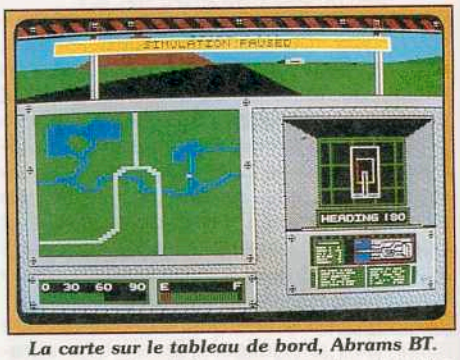
Sherman M4 vous propose aussi le contrôle simultané de quatre tanks. Le travail sur carte est intéressant et l'on y retrouve toutes les options classiques de programmation des blindés. En revanche, la carte est bien trop simple, comparée à celle d'*M1 Abrams Tank Simulation* ou de *M1 Tank Platoon*. Le dessin y est stylisé en un classique quadrillage. On y constate bien sûr l'absence cruelle de relief sur le terrain. La stratégie semble délaissée par ce titre plus « arcade » que ses confrères.



M1 Tank Platoon, la plus belle carte du challenge.

Abrams Battle Tank ne propose pas de stratégie particulière sur carte, pour la simple raison qu'il vous donne le contrôle d'un seul blindé. Rappelons tout de même qu'une carte est disponible sur le tableau de bord.

M1 Abrams Tank Simulation et *M1 Tank Platoon* sortent largement vainqueurs du challenge en ce qui concerne la stratégie des combats. Le premier place sous vos ordres une vingtaine de tanks. Qu'il est difficile alors de contrôler toutes les unités ! Seule l'aide d'un copilote vous permettra de remporter rapidement des victoires, et encore... Cette surenchère stratégique est un peu poussée à mon goût, et comme mise en place pour détrôner, aux yeux d'un public peu méfiant et avide de nouveauté et de sensationnel, le plus ancien *M1 Tank Platoon* qui n'offre que quatre blindés. Mais fi des querelles de nombre, la stratégie est passionnante pour ces deux titres. La carte de *M1 Tank Platoon* est de loin la plus réussie du challenge. Son dessin tient compte des reliefs, si importants pour la mise en place de vos offensives, des cours d'eau, etc. En plus, il sera possible d'y pointer chacune des unités visibles pour obtenir d'un seul coup d'œil le type des appareils visionnés, les ordres programmés sous lesquels ils agissent, leur état mécanique, etc. On peut vraiment jouer ici la partie sans jamais appeler les vues 3D, en pur stratège, comme dans un véritable wargame. Ce n'est certes pas le but de l'aventure, mais il est des pilotes que cela



La carte sur le tableau de bord, Abrams BT.



VENEZ DECOUVRIR
LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX,
LE CD ROM ET TOUTES LES
DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES

BOUTIQUE PC ENGINE SODIPENG

LES CONSOLES ET LES JEUX PC ENGINE SONT EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

05 PAPETERIE BURLE
30, Rue Pasteur
05000 Gap
Tél: 92.52.30.14

PAPETERIE GENERALE
Bd du General De Gaulle
05100 Briançon
Tél:92.21.11.37

06 ESPACE SORBONNE
22, rue Masséna
06000 Nice
Tél: 93.88.31.32

GAME'S
67, Bd du Maréchal Juin
06800 Cagnes s/ Mer
Tél: 93.22.55.21

13 C.I.M
59, Bd Jean Mermoz
Immeuble le Versailles
13007 Marignane
Tél: 42.77.73.70

DIGITAL DREAM
1, rue du Dragon
13006 Marseille
Tél: 91.81.26.44

MEGASTORE
75, rue St Férreol
13006 Marseille
Tél: 91.55.55.00

BIRD'S
58, Bd Baille
13006 Marseille
Tél: 91.78.08.25

CARREFOUR
Av. Pierre Mérimée
13014 Marseille
Tél: 91.98.90.07

DELTA LOISIRS
84, Av. Cantini
13272 Marseille
Tél:91.79.91.15

C.B.I
6, rue Mazarine
13100 Aix en Provence
Tél: 42.27.00.40

CARREFOUR VITROLLES
RN 113 Quartier Griffon
13127 Vitrolles
Tél: 42.75.82.00

AUCHAN AUBAGNE
Route de Gemenes
13400 Aubagne

20 BLANC MUSIQUE
6, rue Stepnanopoli
20000 Ajaccio
Tél: 95.21.07.62

26 ETS JOLIVET
113, rue P. Julien
26200 Montélimar
Tél: 75.51.05.74

27 LABYRINTH
13, rue du Quai
27400 Louviers
Tél: 32.40.28.61

CHIC CHIC VIDEO
C.C La Rocade
27500 Pont Audemer
Tél: 32.41.36.08

33 MEGASTORE
Place Gambetta
33000 Bordeaux
Tél:56.51.10.98

34 COCONUT
C.C Le Triangle niveau bas
34000 Montpellier
Tél: 67.58.58.88

34 SORO
8/9, rue Fourrier
34500 Beziers
Tél: 67.28.40.56

35 RALLYE RENNES
route de St Malo
35760 St Grégoire
Tél: 99.59.21.51

38 COCONUT
8, Cours Berriat
38000 Grenoble
Tél: 76.50.99.41

42 MICROSPOT
56, rue du 11 novembre
42100 Saint Etienne
Tél: 77.33.12.52

48 TROPIC
06, rue Chaptal
48000 Mende
Tél: 66.65.05.41

56 LA BOUQUINERIE
7, rue du Port
56100 Lorient
Tél: 97.21.26.12

59 CARREFOUR DOUAI
Ancienne RN 43
59128 Flers en Escrebieux
Tél:27.96.00.09

CONTINENT
59, Av. du Grand Cottigny
59290 Wasquehal
Tél: 20.72.44.21

AUCHAN ENGLOS
RN 352
59320 Haubourdin
Tél:20.92.92.33

AUCHAN ANZIN
RN 45
59410 Anzin Petite Forêt
Tél:27.46.86.54.

DIGIT CENTER
C.C V2
59650 Villeneuve D'Ascq
Tél: 20.47.44.23

60 MAJUSCULE
20,rue St Pierre
60000 Beauvais
Tél: 44.45.50.50

PIQUANT BUROTIC
Point PIBI Rue Arago
ZAC Dether
60000 Beauvais
Tél:44.05.28.28

QUENEUTTE
22, rue de la République
60105 Creil
Tél: 44.25.04.26

62 MAJUSCULE DUMINY
48, rue Faidherbe
62200 Boulogne s/ Mer
Tél: 21.87.43.44

AUCHAN NOYELLES GODAULT RN43
62950 Noyelles Godault
Tél:21.20.36.36

63 NEYRIAL
1, Cours Sablon
63800 Clermont Ferrand
Tél: 73.93.94.38

64 BASE 4
11, rue Samonzet
64000 Pau
Tél:59.83.78.78

BASE 4
43, Av. J.L Laporte
64600 Anglet
Tél:59.52.47.51

65 BASE 4
57, Bd Lacaussade
65000 Tarbes
Tél:62.51.36.13

67 RADIO TELE PHILIPS
100, Grande Rue
67100 Saverne
Tél: 88.91.14.39

68 HYPERMEDIA
17, rue Jean Monnet
68100 Wittenheim
Tél: 89.50.35.30

CORA HYPERDORNACH
258, rue de Belfort
68200 Mulhouse
Tél: 89.59.55.00

69 GENERAL VIDEO
39/41, rue Paul Chenavard
69001 Lyon
Tél: 72.00.96.96

MAJUSCULE LYON
7, Cours Gambetta
69003 Lyon
Tél: 78.60.33.60

AUCHAN ST PRIEST
ZAC du Champs du Port
69800 St Priest
Tél: 78.41.81.18

74 NEURONES BOUTIQUE
11, rue de la Préfecture
74000 Annecy
Tél: 50.51.58.70

TEMPS X
Galerie Royal Center
74000 Annecy
Tél: 50.45.46.19

75 MEGASTORE
52/60 Av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél:(1)40.74.06.48

GENERAL VIDEO
10, Bd de Strasbourg
75010 Paris
Tél:(1)42.06.50.50

COCONUT
13, Bd Voltaire
75011 Paris
Tél:(1)43.55.63.00

COCONUT
41, Av. de la Grande Armée
75016 Paris
Tél:(1)45.00.69.68

SHOOT AGAIN
145, rue des Flandres
75019 Paris
Tél: (1)40.38.02.38

76 ALPHA 01
8, rue Félix Faure
76430 St Romain
(ouverture fin novembre)

UNIVERS INFORMATIQUE
21, rue de Verdun
76600 Le Havre
Tél:35.24.20.93

77 BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 Monterau Fault Yon
Tél:(1)64.32.22.10

HYPERMEDIA
C.C Les Villiers
77195 Dammarie les Lys
Tél: 64.87.64.87

HIGH SCORE
C.C Boissenart 13 rue du Fer
77176 Melun Sénart
Tél: (1)64.41.88.98

CONTINENT TORCY
Route de Croissy
77200 Torcy
Tél:(1)60.05.90.05

78 CONTINENT
RN 13
78240 Chambourcy
Tél: (1)39.65.56.66

AUCHAN PLAISIR
Chemin départemental 161
78370 Plaisir
Tél: (1)30.55.80.35

84 AUCHAN AVIGNON
RN 542 ZAC du St Tronquet
84130 Le Pontet
Tél: 90.23.20.20

BOULANGER AVIGNON
C.C Auchan
84130 Le Pontet
Tél: 90.31.46.38

86 MAJUSCULE
3, bis rue de l'Eperon
86000 Poitiers
Tél: 49.41.05.53

91 MAJUSCULE
C.C Art de Vivre
rue J. Cocteau
91100 Corbeil
Tél: (1)64.96.94.62

CONTINENT
La croix St Jacques
91620 La Ville Du Bois
Tél:(1)69.01.20.04

92 HAZARDOUS AREA
6, rue d'Aguesseau
92100 Boulogne Billancourt
Tél: (1)48.25.39.83

AUCHAN LA DEFENSE
C.C Les 4 Temps
92800 Puteaux
Tél:(1)47.76.43.03

94 AUCHAN FONTENAY
Av. Charles Garcia
94120 Fontenay sous Bois
Tél:(1)43.94.84.0

CONTINENT ORMESSON
Route nationale 4
94490 Ormesson
Tél: (1)45.76.96.40

95 MAJUSCULE
C.C Art de Vivre
rue du Bas Noyer
95160 Eragny
(ouverture novembre)

CONTINENT ST BRICE
Av. Robert Shuman
95350 St Brice La Forêt
Tél: 39.92.66.83

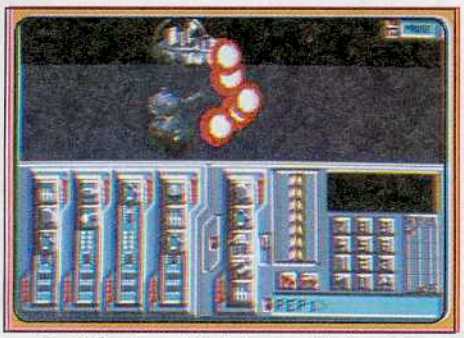
CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE CONTACTEZ LA HOT LINE AU (16)99.08.95.72
..... POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE.

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: *SODIPENG* (16)99.08.89.41 DISTRIBUTEUR: *GIS* (16)99.08.90.88

intéressera sûrement. La carte de *M1 Abrams Tank Simulation* est moins jolie mais tout aussi précise tant pour le repérage des unités que pour la programmation des ordres. Là encore, il est possible de jouer 100 % stratégie.

DARK CENTURY
Un programme à part...

Il était impossible de ne pas mentionner ce titre dans ce challenge. Pourtant, la mise



Dark Century, futuriste, un soft à part...

en scène de *Dark Century* ne permettait en aucun cas qu'on le compare directement aux autres softs. Développé autour d'une technique graphique spéciale (le Ray Tracing), il mise à fond sur l'aspect visuel des combats. Les chars, plus futuristes que ceux des simulateurs « classiques », ont des carlingues aux reflets savants, des animations 3D qui décoiffent. En contrepartie, rien dans le paysage austère des missions ne peut rappeler le réalisme d'un *M1 Abrams Tank Simulation*. Côté stratégie, la très complexe programmation des blindés de *Dark Century* n'a rien à voir avec l'utilisation des collines, d'une unité aérienne de reconnaissance ou d'un bunker qu'il faut détruire avant de se réapprovisionner en carburant. Voici donc un grand logiciel, très original, dont vous relirez le test complet dans le numéro 78 de *Tilt* mais qui n'apparaîtra pas plus que dans le Tiltoscope qui clôture ce dossier.

SUR 8 BITS
De rares, trop rares blindés...

Seul *Sherman M4* est disponible sur *Amstrad CPC*. Il s'agit d'une excellente version, si l'on tient compte des possibilités techniques de cet ordinateur. Les programmeurs ont conservé dans cette version l'important choix d'options qui permet de doser en souplesse la difficulté du jeu. De même, le défilement des arbres sur les bords du cockpit est de grande qualité et conforte l'aspect arcade de cette simulation. Un titre à ne pas laisser passer.
Sur *Commodore 64*, seul *Steel Thunder* occupera vos loisirs en tourelles. Ce logiciel, testé sur *PC* (*Tilt* n° 70) et sur *C 64* (*Tilt* n° 78), n'était malheureusement pas assez performant pour figurer dans ce challenge, aux côtés des grands. Mais, puisque c'est le seul titre disponible sur le vieux mais néanmoins performant *C 64*, sachez qu'il propose quand même des missions complexes, comparables à celles d'*Abrams Battle Tank*. Un bon logiciel, bien décevant en revanche sur *PC*, où il est en compétition avec d'autres softs.

CONCLUSION
Du nouveau sous les blindages ?

Merci tout d'abord à tous les éditeurs et programmeurs qui se sont penchés sur ce type de combat. La simulation blindée a sorti bon nombre de pilotes de la relative lassitude qu'ils pouvaient ressentir face aux très nombreux simulateurs de vol qui paraissent chaque année. En développant le contrôle simultané de plusieurs engins, ces même créateurs ont à coup sûr élargi la réflexion de tous les programmeurs de simulation. Nous avons vu, pour la première fois cette année *Wolfpack* dans le domaine sous-marin, ou *Flight of the Intruder* pour l'aviation.
Quant au choix du meilleur simulateur de simulation blindée, il se porte à mon sens vers *M1 Tank Platoon* et *M1 Abrams Tank Simulation*, les deux plus performants offerts cette année. Bien que plus « joli », *Sherman M4* n'arrive pas à la cheville de ces deux grands hits. *Abrams Battle Tank* est très séduisant pour son contrôle d'un seul tank, mais il date déjà et ne saurait à long terme intéresser le joueur comme les deux titres phares. *Conqueror* est un produit très spécial dont l'achat ne se justifie que si vous craquez devant la représentation 3D de ces combats (voir photo). Pas pour les stratèges en tout cas. Quant à moi, sachez que je m'éclate à fond la tourelle sur *M1 Abrams Tank Simulation* et *M1 Tank Platoon*, en attendant les versions 16 bits de ces titres, et les nouveauté annoncées pour 1991 ! Olivier Hautefeuille

Cinq simulations blindées au Tiltoscope

Soft	Editeur	Versions	Trait dominant	Environnement graphique	Pilotage	Richesse des vues	Missions, options	Stratégie	Carte	Pour	Contre
SHERMAN M4	Loriciel	Atari ST, Amiga	arcade, stratégie faible	★★★★★	★★★	★★	★★★★★	★★★	★★★	La jouabilité du soft, ses graphismes très soignés, sa très bonne adaptation sur *Amstrad CPC*.	Absence des reliefs et de vues extérieures au sol, peu de stratégie, pas de contrôle différencié de la tourelle et du cap.
M1 TANK PLATOON	Microprose	PC tous écrans	arcade, stratégie poussée	★★★★★ (VGA)	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	Les graphismes VGA et les reliefs, la stratégie poussée et la carte détaillée.	A quand les versions 16 bits ?
ABRAMS BATTLE TANK	Electronic Arts	PC tous écrans, sauf VGA	arcade, stratégie moyenne	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★	Ses missions ponctuelles, sa gestion du relief.	Un soft ancien, qui ne contrôle qu'un seul blindé, pas de stratégie sur carte.
M1 ABRAMS TANK SIMULATION	Mirrorsoft	PC tous écrans sauf VGA	arcade, stratégie très poussée.	★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	Pilotage puissant, vues très détaillées et belle stratégie poussée.	Le contrôle des vingt chars est trop complexe, pas de mode VGA, difficulté mal dosée.
CONQUEROR	Rainbow Arts	Atari ST, Amiga	arcade, stratégie faible	★★★★★	★★★	★	★★★	★★★	★★★	L'originalité de la 3D, son aspect arcade.	La visibilité et le contrôle délicat des chars, la pauvreté des vues.

the AMAZING SPIDER-MAN®

Partez sur les traces de Spiderman, le super-héros des Comics Marvel dans cette course éffrenée pour sauver Mary-Jane des mains de Mysterio.

★ **Rampez à travers des égouts infestés de rats. Prenez garde aux changements constants de gravité.**

★ **Défendez-vous face à des momies mécaniques dans des tombeaux antiques.**

★ **Combattez Godzilla sur les Buildings de Manhattan. Explorez des mines d'or en évitant les charges d'explosifs.**

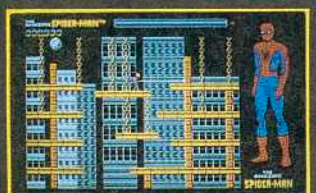
★ **Balancez-vous de toile en toile au-dessus des douves infestées de requins et au-dessus de trous de feu.**

★ **Plate-formes mouvantes, murs illusoires, sols électrifiés et robots intelligents.**

265 SPRITES POUR L'ANIMATION DE SPIDERMAN • CONTRÔLE COMPLET DE LA FORMULE SECRÈTE DE PETER PARKER • TIR DANS 8 DIRECTIONS • DÉTRUISEZ LES ROBOTS • ESCALADEZ ÉVITEZ LES PIÈGES ET EMBUSCADES POSÉES PAR MYSTERIO.

C+VG HIT!

"GET YOUR TEETH INTO THIS GAME AND YOU'LL SOON FIND YOUR SELF WELL AND TRULY ADDICTED!" C + VG 87%







SCREEN SHOTS ARE FROM THE AMIGA VERSION

Spider-Man, Mysterio and all Marvel characters and the distinctive likenesses thereof are Trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission

THE AMAZING SPIDER-MAN WILL HAVE YOU CLIMBING UP THE WALL

DISTRIBUTION EXCLUSIVE *par*

TITUS

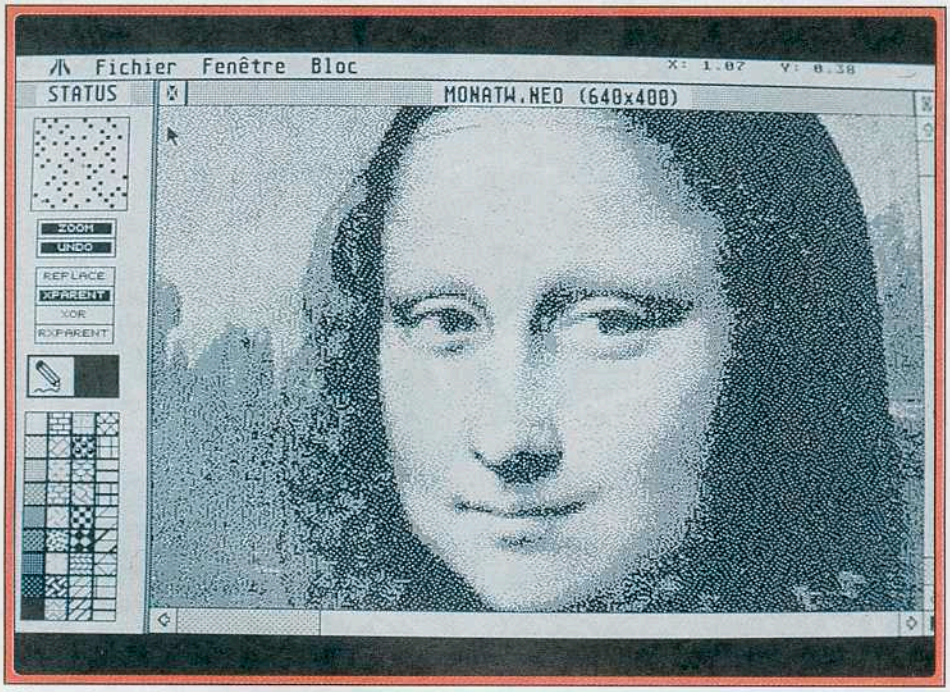
EMPIRE

THE AMAZING SPIDER-MAN is produced under license from the Marvel Entertainment Group Inc.

EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99

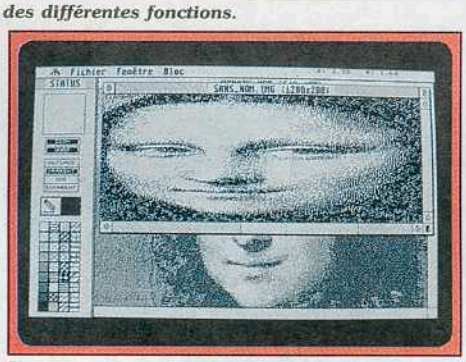
Image

Bien que très honorable, ce logiciel de dessin monochrome travaillant en image virtuelle, n'a rien en soi d'extraordinaire. Tout son intérêt réside, en fait, dans son prix modique et les multiples formats d'image qu'il accepte, y compris les fontes GEM. Avec un *Mega ST 4*, il permet de réaliser des images jusqu'à 6 000 × 4000 points. Etonnant, non ?



L'écran de travail avec la loupe temps réel et l'état des différentes fonctions.

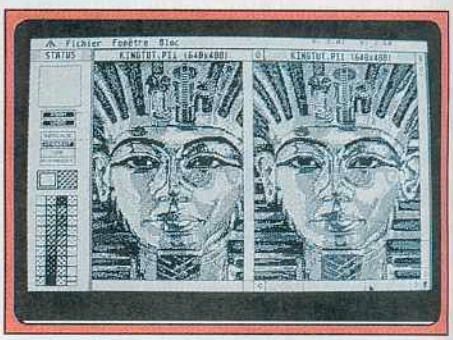
Image, logiciel de dessin monochrome pour *Atari ST*, peut travailler dans la résolution de l'imprimante et donc sur des images virtuelles dépassant largement les 640 × 400 du mode haute résolution. Sur une machine dotée de 4 Mo de mémoire, on peut ainsi aller jusqu'à des écrans de 6 000 × 4 000 points ! Il accepte cependant de fonctionner sur un *520*, mais la taille maximale des images sera alors limitée. Le scrolling au sein des images virtuelles s'effectue par les classiques ascenseurs, les flèches curseur, et peut se mettre en place automatiquement pour le tracé des figures prédéfinies. *Image* peut travailler sur sept images simultanément (le maximum accordé par le GEM). L'écran de travail est assez agréable. La plus grande partie est dévolue à la fenêtre graphique pour votre dessin. La barre de menu gère les opérations fichiers, les manipulations d'image et les fonctions de bloc. Une petite fenêtre de statut rappelle l'outil en cours, le motif de remplissage sélectionné, l'ensemble des trames et motifs chargés, le mode de dessin (remplacement, transparent, ou exclusif et remplacement transparent). Elle est complétée par une petite loupe temps réel annulable au besoin, et par un état de l'Undo. Nulle trace des outils eux-



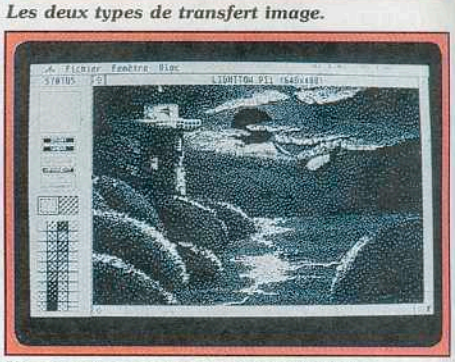
Un agrandissement non proportionnel.

mêmes, qui seront appelés par un simple clic droit à l'endroit du curseur. Presque toutes les fonctions se gèrent à la souris et quelques-unes grâce à une touche de fonction et de nombreux raccourcis-clavier accélèrent le travail. *Image* accepte de charger des images aux formats GEM IMG (bitmap), GEM Line Art (vectoriel), GEM Fontimage (fontes GEM, si toutefois elles ne sont pas trop petites), Degas et Degas Elite compressé ou non, STAD, Doodle, Neochrome et le format GEM particulier de *Calamus*. Les images couleur seront automatiquement converties en monochromes 640 × 400 selon deux méthodes avec des résultats variables. Ce logiciel est donc bien pourvu dans ce domaine, et les possibilités de retravail de fontes ou d'images *Calamus* très utiles. La sauvegarde s'effectue aux formats GEM IMG, Degas, Doodle, et GEM Fontimage, ce qui autorise une compatibilité avec la très grande majorité des logiciels d'impression.

Les outils de dessin prédéfinis sont assez complets. Outre le classique dessin à main levée, on retrouve les ellipses, rectangles et droites qui bénéficient d'un certain nombre d'options complémentaires : choix de l'épaisseur du trait et de la forme des extrémités, carré et cercle forcé, arrondissement des angles des rectangles, remplissage automatiquement avec la trame en cours. Il y manque cependant les courbes de Beziers, si pratiques. Le mode de dessin est bien pensé, puisque l'on positionne finement la figure après l'avoir tracée. Trente brosses sont disponibles, toutes redéfinissables grâce à un éditeur assez performant : saisie directe d'une zone de l'image, couper-coller, inversion, gras, scrolling cyclique (ce qui déborde d'un côté se retrouve de l'autre), réglage de l'espacement vertical et horizontal lors du tracé (pour obtenir un tracé continu ou irrégulier). Les jeux de brosses sont

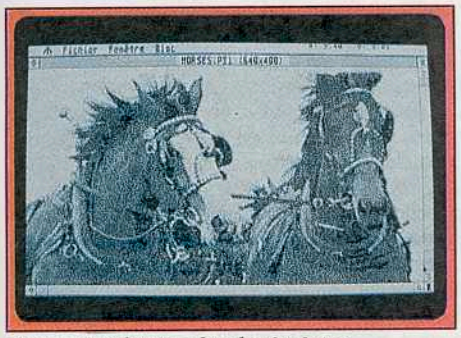


Les deux types de transfert image.



Un bon rendu pour une image couleur.

sauvegardables, ce qui permet de s'en constituer une bibliothèque en fonction des dessins. Un second jeu de brosses est d'ailleurs présent sur la disquette. Une fonction-ligne particulière dédiée aux brosses autorise de multiples effets. Le remplissage peut s'effectuer sur une zone délimitée ou directement sur toute l'image, ce qui peut donner d'intéressants résultats en conjonction avec certains modes de tracé. Trente-six motifs sont à votre disposition, éditables et sauvegardables comme les brosses, et quatre autres jeux sont proposés sur la disquette. Le spray, qui pulvérise des motifs, est



Bonne reproduction des demi-teintes.

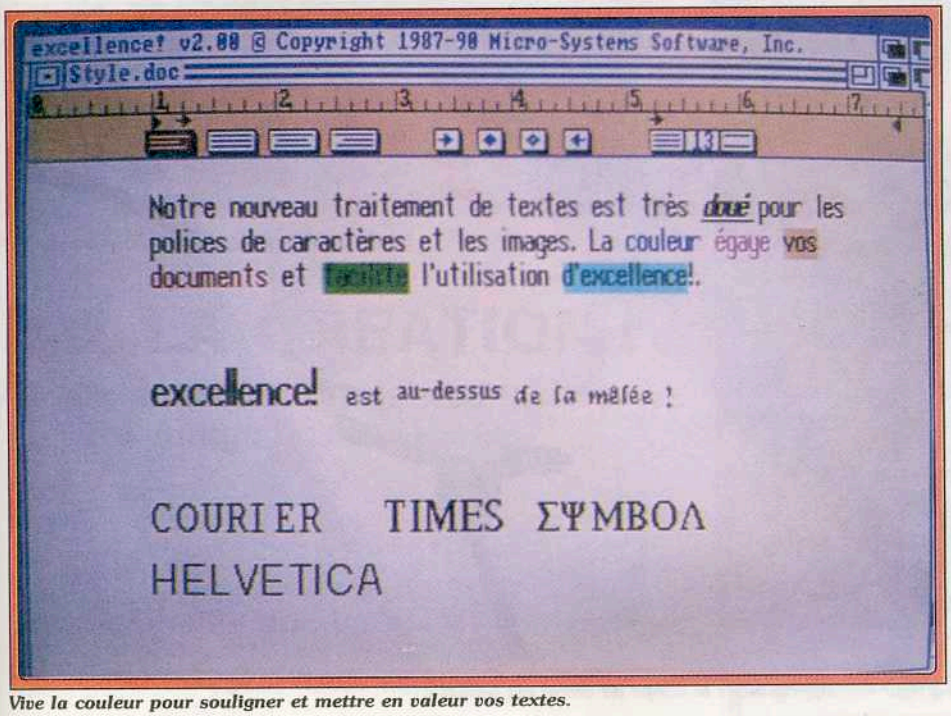
réglable en taille mais pas en débit. La loupe dispose d'un très fort grossissement non paramétrable, malheureusement et ne permet pas non plus l'usage des outils.
Les fonctions texte disposent de l'ensemble des fontes GDOS chargées au démarrage, ainsi que de divers attributs (gras, souligné, italique, grisé et contour), mais pas du choix du sens d'écriture. Le mode dégradé est assez particulier. Il travaille sur l'ensemble des motifs de remplissage mis en ligne. On définit tout d'abord l'étendue de cette « palette », puis le sens du dégradé. Il ne reste plus qu'à tracer le rectangle qui le contiendra. Puisqu'il est possible de choisir les motifs concernés, on peut ainsi obtenir des effets très variés. En revanche, cette possibilité de dégradé ne peut s'appliquer au remplissage.
Les blocs, définis par rectangle ou au lasso, permettent le transfert de portions d'image d'un dessin à l'autre, ainsi que l'inversion, l'épaississement des lignes ou l'effet de contours. Les autres manipulations concernent l'ensemble de l'image : miroir, rotation d'un quart ou d'un demi-tour, changement d'échelle. L'impression sous GDOS est possible directement, au sein du programme, ou par un utilitaire fourni, plus complet. Le manuel explique assez clairement chaque fonction mais aurait pu être plus étoffé.
Si *Image* ne révolutionne pas le domaine des logiciels graphiques travaillant en image virtuelle, il possède cependant nombre de fonctions intéressantes. Son prix ajusté lui confère un atout supplémentaire (disquette Arobace ; *Atari ST* ; prix : E).

Jacques Harbonn

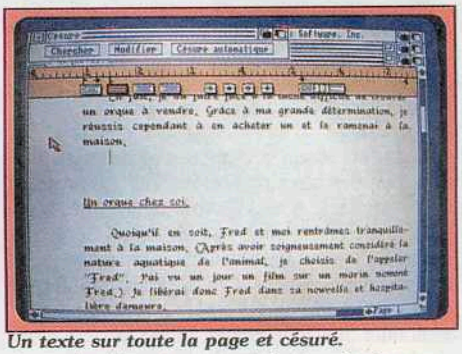
Excellence 2.0

L'*Amiga* se rapproche sensiblement de ses concurrents avec ce traitement de texte pro : multicolonnage, dictionnaire intégré, césure automatique, multifonte, multitaille, la complète !

Jusqu'à présent, l'*Amiga* ne disposait d'aucun traitement de texte réellement professionnel, pouvant rivaliser avec les grands ténors sur *ST*, *Mac* ou *PC*. Cette lacune est désormais comblée avec le version 2.0 d'*Excellence*. Le programme accepte de travailler sur un *Amiga 500* sans extension mémoire mais certaines fonctions nécessitent cependant 1 Mo. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème grâce au petit programme dédié.
Excellence permet de travailler sur de nombreux textes simultanément, la seule limitation étant la place mémoire. A ce propos, les auteurs ont doté les fenêtres d'un gadget de pleine ouverture (comme sur *ST*), bien pratique lorsque l'on passe d'un texte à l'autre. Le logiciel travaille dans un format qui lui est propre mais peut charger et sauvegarder dans l'universel ASCII. Le programme fonctionne selon le système désormais classique des règles qui régissent une grande partie des caractéristiques d'un paragraphe : largeur de page (en pouces ou centimètres), tabulation de paragraphe, tabulation décimale, justification gauche, droite, centrée ou complète et interlignage.
Excellence permet le multicolonnage (jusqu'à quatre colonnes) défini de manière automatique, mais actif pour l'ensemble du document. Haut de page, bas de page et notes de bas de page sont au rendez-vous.
La frappe s'effectue bien évidemment au kilomètre, le clavier agréable de l'*Amiga* prenant ici tout son intérêt. L'affichage écran suit très bien, le buffer clavier évitant de toute manière la perte de caractère si vous êtes un virtuose de la frappe. Une fonction originale à bascule permet d'annuler ou, au contraire, de restituer les dernières modifications apportées à un paragraphe. Le déplacement au sein du document s'effectue grâce aux ascenseurs et se montre rapide. Il est complété par l'accès direct à la page de son choix et par différents raccourcis-clavier pour se positionner directement en début ou fin de texte, aller de page en page, de mot en mot, etc.
L'absence de rappel de la position ou curseur (ligne et colonne) et du nombre de signes du texte (accessible cependant par l'analyse du texte)

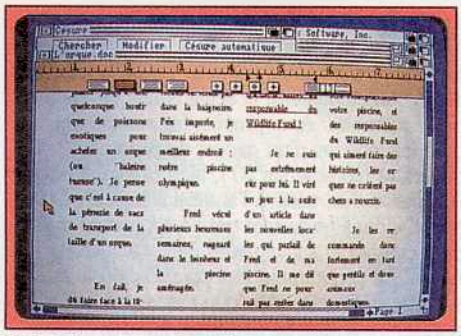


Vive la couleur pour souligner et mettre en valeur vos textes.



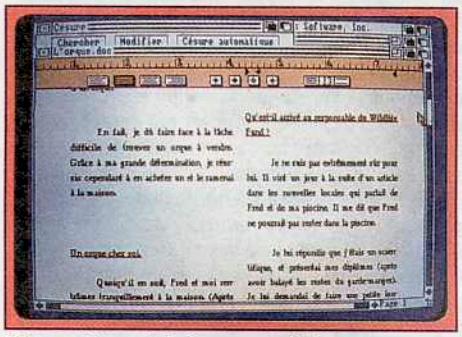
Un texte sur toute la page et césuré.

risque de décevoir ceux qui font profession d'écrire (les journalistes en particulier).
Excellence est livré avec onze polices variées et accepte l'ensemble des polices du Workbench. Ces polices (jusqu'à 250 par document) peuvent être mélangées au sein d'un même paragraphe, voire d'une même ligne, et rien ne vous empêche de faire aussi varier les tailles. Toutefois, la gamme de tailles proposées (de 8 à 24 points) est un peu réduite. Pas de surprise au niveau des styles : gras, italique, souligné, indice et exposant.
Les fonctions complémentaires habituelles sont présentes à l'appel. *Excellence* accepte de



Multicolonnage automatique.

charger des images IFF de résolution quelconque, adapte automatiquement le nombre de couleurs (HAM excepté) et permet de les recadrer. Les images sont gérées comme des caractères géants, ce qui facilite leur manipulation. Le recherche-remplacement est assez complet. On dispose d'une trentaine de caractères pour entrer ses critères, la recherche s'effectuant sur mot entier ou partie de mot, en avant, en arrière ou en boucle à partir de la position du curseur (tout le texte sera examiné sans que l'on ait besoin de se positionner



L'impression est de bonne qualité.

préalablement en début de texte), en tenant compte ou non des majuscules. On aurait cependant aimé disposer de jokers et de la possibilité de recherche sur les attributs et les polices. *Excellence* offre bien sûr le couper-coller. De nombreux raccourcis-clavier facilitent la création des blocs correspondants. Le presse-papier est d'ailleurs mis à profit pour toutes les opérations d'effacement, ce qui permet de recoller facilement un bloc effacé par mégarde. Le programme dispose d'un dictionnaire français de 136 000 mots, ce qui est déjà bien. Il peut fonctionner directement à la frappe (avec 1 Mo de mémoire), un bip signalant les mots incorrects, ou en vérification finale. Ce dernier mode n'est malheureusement pas très rapide, la recherche s'effectuant sur disque. De plus, la structure classique adoptée pour le codage du dictionnaire (entrée séparée pour chaque forme d'un mot ou d'un verbe) ouvre la porte à la non-reconnaissance de féminins ou de pluriels de mots connus du programme, et plus encore pour les temps moins usités des verbes. On aimerait voir se généraliser la structure intelligente du dictionnaire du *Rédacteur 3*, le seul à pouvoir éviter ce genre de chose. Le module de césure ne fonctionne qu'en travail final et n'est pas très rapide. En revanche, il gère correctement les nombreuses exceptions de la difficile langue française.

D'autres fonctions sont plus originales. *Excellence* dispose de facilités pour la création de sommaire et d'index, les options de recherche pouvant aussi être mises à profit dans ce dernier cas. Il permet encore le tri alphanumérique en ordre croissant ou décroissant. Cette fonction se montera très utile à tous ceux qui doivent gérer une bibliographie. Enfin, il est à même d'effectuer directement certains calculs simples (addition, soustraction, multiplication et division) sur l'ensemble d'un bloc sélectionné, les entrées texte n'étant pas prises en compte. Le résultat est transféré dans le presse-papier, ce qui permet de le positionner ensuite où l'on veut. En ce qui concerne l'impression, le programme utilise les drivers du Workbench. Il autorise la prévisualistaion de la page avant l'impression et le publi-postage. L'impression peut s'effectuer en mode brouillon, qualité courrier ou mode graphique (avec choix de la densité d'impression), le seul à respecter le WYSYWYG. Le manuel, en français, est assez didactique avec une première partie d'initiation et une seconde partie détaillant chaque fonction. En conclusion, en dépit de quelques imperfections somme toute mineures, *Excellence 2.0* est un très bon traitement de texte qui permet enfin à l'*Amiga* d'accéder à une utilisation professionnelle dans ce domaine (disquette Micro-Systems Software ; *Amiga* ; prix : F.)

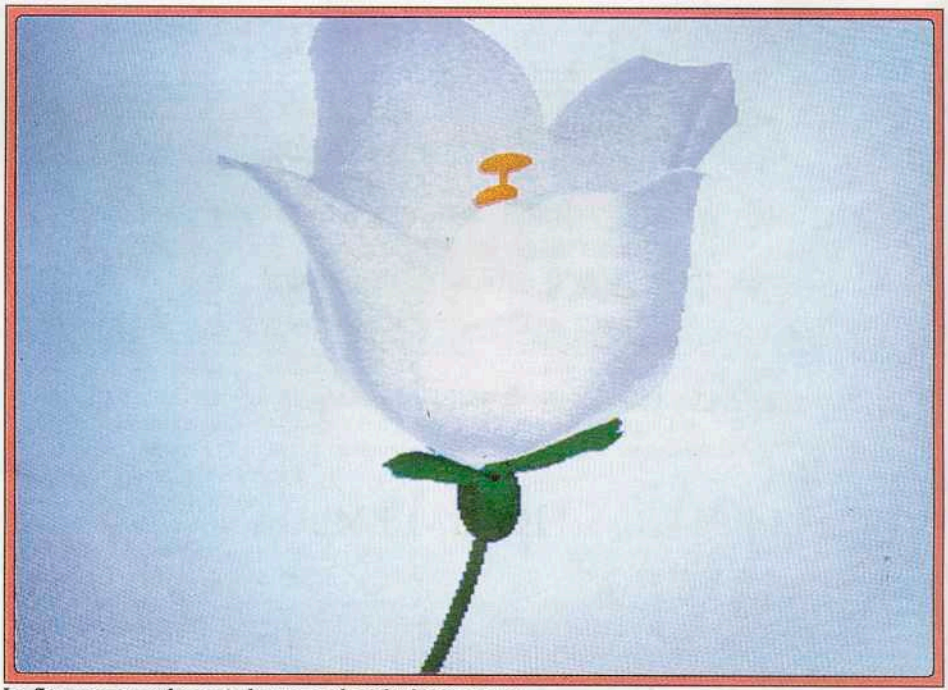
Jacques Harbonn

Volumm 4D

Modeleur professionnel, *Volumm 4D* vous permettra de créer sur votre *Amiga* de superbes animations à condition toutefois de disposer d'une configuration lourde : 3 Mo de mémoire, disque dur et carte accélératrice sont ici plus que souhaitables !

Volumm-4D est un modeleur, c'est-à-dire un programme capable de créer des objets en relief puis de les animer éventuellement. Il fonctionne sur tout *Amiga* doté d'un minimum d'1 Mo de mémoire mais le triple sera nécessaire pour des animations un peu conséquentes et une carte accélératrice sera la bienvenue pour diminuer les temps de calcul. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème grâce au petit programme dédié, tout comme la protection, assurée par un dongle se connectant sur le port joystick.

Le programme se compose en fait de trois modules indépendants. Le premier, qui va servir à la création proprement dite des objets, ne fonctionne qu'en représentation fil de fer, sans calcul des faces cachées. La résolution par défaut est le mode entrelacé, mais vous pourrez revenir à l'affichage classique pour ménager vos yeux, au prix bien entendu d'une perte de résolution verticale. La création peut s'effectuer de trois manières différentes. La plus simple consiste à recourir aux primitives fournies : plan, cube, disque, cylindre, sphère et anneau. Pour chacune, vous pourrez définir l'importance du



La fleur est superbe mais le temps de calcul est pesant...

DATABASE
EDUCATIONAL
SOFTWARE

fun school 3

DE L'APPRENTISSAGE...

FUN SCHOOL 3 pour les plus de 7 ans
- Résolution de problèmes : premiers pas
- Découverte du monde et du voyage





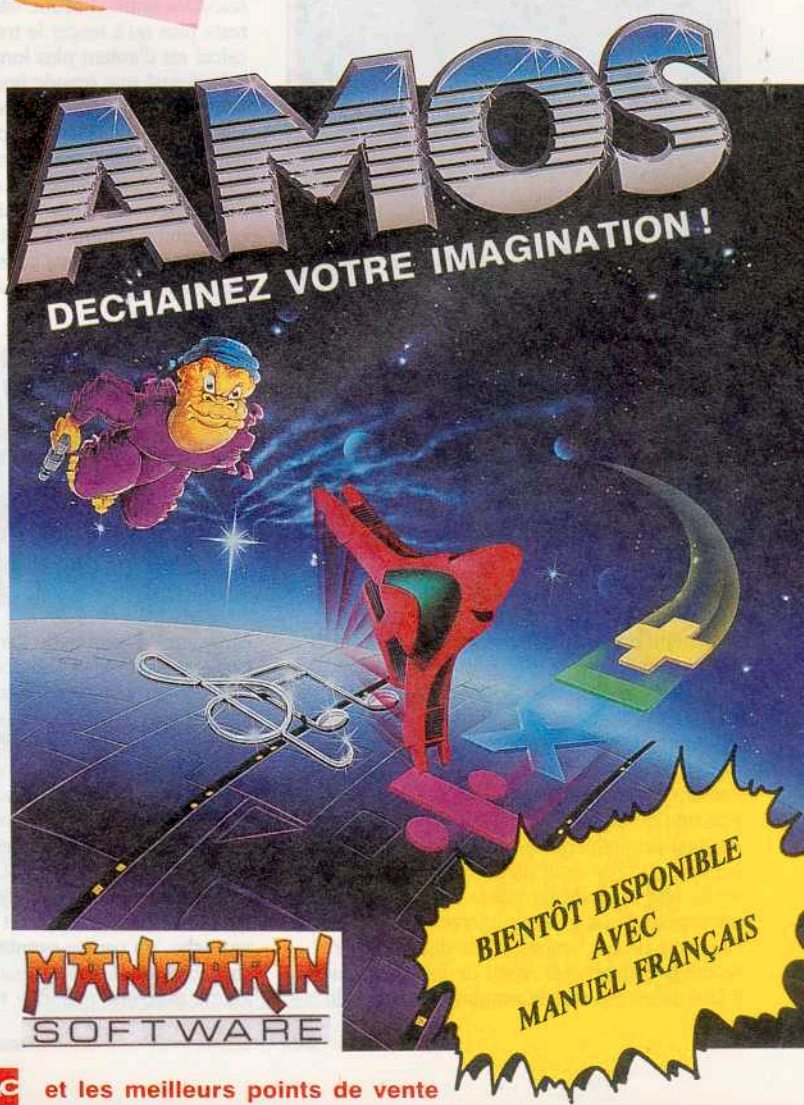
FUN SCHOOL 3
ST, AMIGA, PC 3 1/2 ou 5 1/4
AMSTRAD Disc ou K7



FUN SCHOOL 3 de 5 à 7 ans
- Nombres et calculs
- Les objets et leur utilité
- Introduction à la géométrie

FUN SCHOOL 3 pour les moins de 5 ans
- La découverte des formes et des couleurs
- Introduction aux nombres et aux lettres





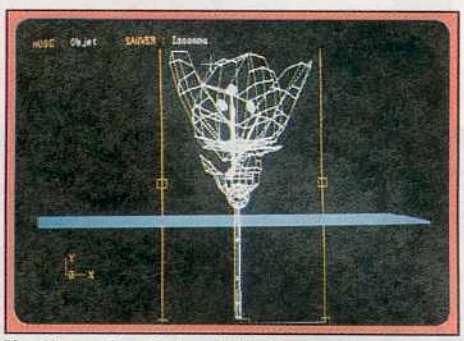
... A LA CREATION !

Utilisez au maximum les capacités de votre Amiga !

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 - MONTREUIL-S/BOIS
TEL. : 48.57.65.52

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

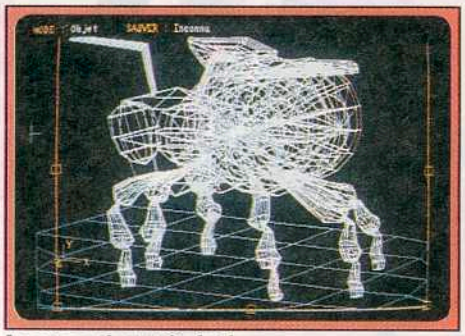
maillage, qui va intervenir sur le rendu des arrondis mais aussi demander plus de temps de calcul. Pour les objets à symétrie axiale, vous pouvez utiliser le tour. Il suffit de dessiner le demi-profil de l'objet, placer l'axe de rotation et laisser ensuite le programme calculer le reste automatiquement. La troisième méthode a recours à l'extruder qui va donner du relief à la forme que vous dessinerez (un peu comme si l'on découpait une figure dans plusieurs épaisseurs de carton fort). La visualisation s'effectue directement en mode 3D, avec toutes les possibilités de zooming, rotation, déplacement et perspective. Pour travailler plus facilement, dans certains cas, vous serez amené à utiliser l'une des trois vues planes (de face, de côté ou du dessus). Vous pourrez modifier les lignes constituantes d'un objet, en lier deux l'un à l'autre, les couper, les dupliquer ou les reproduire en miroir. Chacun dispose de ses propres attributs : couleur, mapping (application d'une image IFF qui va épouser les contours de l'objet), texture (brillante, granuleuse, métallique, plastique) et rendu (lisse ou anguleux). Toutes ces particularités ne sont pas visualisables au sein de ce module, le programme se contentant d'afficher sur l'image l'option sélectionnée. Si



Une étape de création de la fleur.

vous voulez réaliser ultérieurement une animation avec les objets que vous aurez créés, vous devrez commencer par les positionner tous à leur place de départ, effectuer les transformations requises (zoom, rotation, changement d'échelle, etc.) et créer une nouvelle image pour chaque temps important. Il faudra vous arranger pour que la différence d'aspect entre chaque image sauvegardée soit toujours du même ordre, pour qu'il n'y ait pas d'accélération brusque lors de l'animation. Il n'est pas possible de rajouter ou de faire disparaître un objet en cours d'animation, mais on peut contourner cette difficulté en jouant sur sa taille. Ainsi, pour le faire disparaître, il suffira de réduire sa taille au minimum et éventuellement de le cacher au sein d'un autre objet.

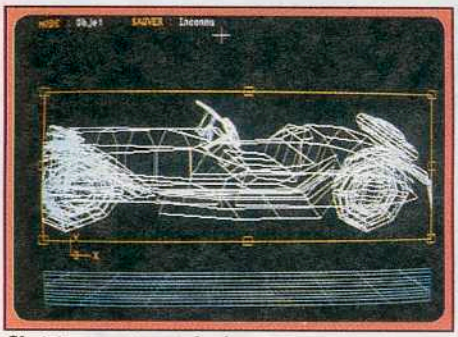
Passons maintenant au deuxième module qui s'occupe de la visualisation complète, et de la création proprement dite de l'animation. Quatre lampes, que l'on peut placer à son gré, améliorent le rendu du relief. Toutefois, il est regrettable de ne pouvoir intervenir sur l'intensité de ces lampes, ni de disposer d'un éclairage d'ambiance. Avant de lancer le travail, il faut définir un certain nombre d'options : la



Le retravail est très facile.

résolution de l'image (basse, moyenne, HAM ou haute), sa taille (timbre poste, quart de l'écran, plein écran et overscan), et son rendu (fil de fer, très proche du premier module, polygone, avec calcul des faces cachées et pixel, de loin le plus performant). Vous pourrez encore utiliser les options spéciales : usage d'un avant ou arrière-plan, bouclage de l'animation entre la dernière image et la première et surtout création d'images au format IFF-24 bits, ce qui permet d'accéder à 16 millions de couleurs dans une résolution maximale de 1 024 × 1 024 points. Ces images ne sont évidemment pas visualisables sur l'*Amiga* de base.

Pour l'animation, il faudra encore choisir le nombre d'images intermédiaires (de 1 à 500), calculées entre chacune des principales. Il ne reste plus qu'à lancer le travail. Le temps de calcul est d'autant plus long que vous aurez sélectionné une grande image, une résolution fine, un rendu pixel, et des attributs spécifiques. Ces calculs peuvent ainsi prendre jusqu'à deux heures par image. On comprend tout l'intérêt des cartes accélératrices. Les *Amiga 2500* et *3000* disposent d'une version spécifique du programme (fournie à l'achat). Pour votre premier essai, je vous conseille donc de commencer petit, surtout si vous utilisez



Choisissez votre angle de vue.

l'animation. On oublie ces temps de calcul très longs quand on voit les images obtenues, superbes, en particulier dans le mode pixel avec attributs. Les images de l'animation sont sauvegardées automatiquement à mesure de leur création (prévoyez donc de la place). Le format utilisé est l'universel IFF, ce qui permet de recharger ces séquences avec la plupart des logiciels d'animation.

Le troisième module se charge d'ailleurs de visualiser l'animation obtenue, avec possibilité d'intervention sur sa vitesse. Le manuel, en français, contient toutes les informations utiles, mais se montre assez peu didactique. Il faut en effet avancer assez loin avant de comprendre que le calcul des faces cachées ne peut pas s'effectuer dans le premier module.

Volumm-4D est un excellent modeleur qui permet en outre d'obtenir de superbes animations en HAM ou IFF-24 bits. Il demande, cependant, une configuration lourde pour une utilisation vraiment efficace et la séparation en modules indépendants ne facilite pas la tâche. De plus, il est regrettable que le module de création ne dispose pas d'une visualisation avec calcul des faces cachées, même simplifiée (disquettes Volumm ; *Amiga* 1 Mo ; prix : I).

Jacques Harbonn

Calligrapher Junior

Pour qui ne dispose que de 512 Ko sur son *ST*, *Calligrapher Junior* est un traitement de texte intéressant grâce à ses fonctions inhabituelles, puissantes et diverses. Les autres auront toutefois intérêt à se tourner vers la version pro.

Nous vous avions parlé dans le numéro 80 de *Calligrapher Pro*, ce superbe traitement de texte sur *Atari ST* offrant en outre de puissantes fonctions de PAO. La version *Junior* qui, elle, accepte de tourner sur un *520 ST*, vient de sortir. On retrouve les grandes options du programme : multifonte, multitaille (polices vectorielles ou GDOS) et multicolonnage. Les en-têtes, bas de page, notes de bas de page et commentaires non imprimés sont au rendez-vous. La recherche est toujours aussi riche (possiblité d'inclure style et codes spéciaux). En revanche, un certain nombre de fonctions ont dû être abandonnées pour que le programme tourne avec une mémoire réduite. Le dictionnaire n'est plus que 80 000 mots, face aux 500 000 de la version *Pro*. Le publipostage n'existe plus, pas plus que les feuilles de style, la création de formules mathématiques, la création automatique de tableau, le processeur d'idées, le glossaire, l'encadrement automatique, les filets horizontaux et les outils de dessin. Enfin, l'impression sur imprimante laser n'est plus implémentée. *Calligrapher* reste cependant un excellent traitement de texte pour qui ne dispose que d'une configuration réduite. Ceux qui disposent d'1 Mo préfereront, sauf en cas d'activité typographique limitée à quelques lettres, la version Pro (disquettes Upgrade ; *Atari ST* ; prix : F).

Jacques Harbonn

3615 TILT
DÉCROCHEZ LA LUNE

GAGNEZ VOTRE NEO GEO* ET 1 JEU

DÈS LE 5 DÉCEMBRE SUR NOTRE JEU DE RÉSEAU
***VALEUR 3490F + 1990F**



BELEBEAU & VRANCKX

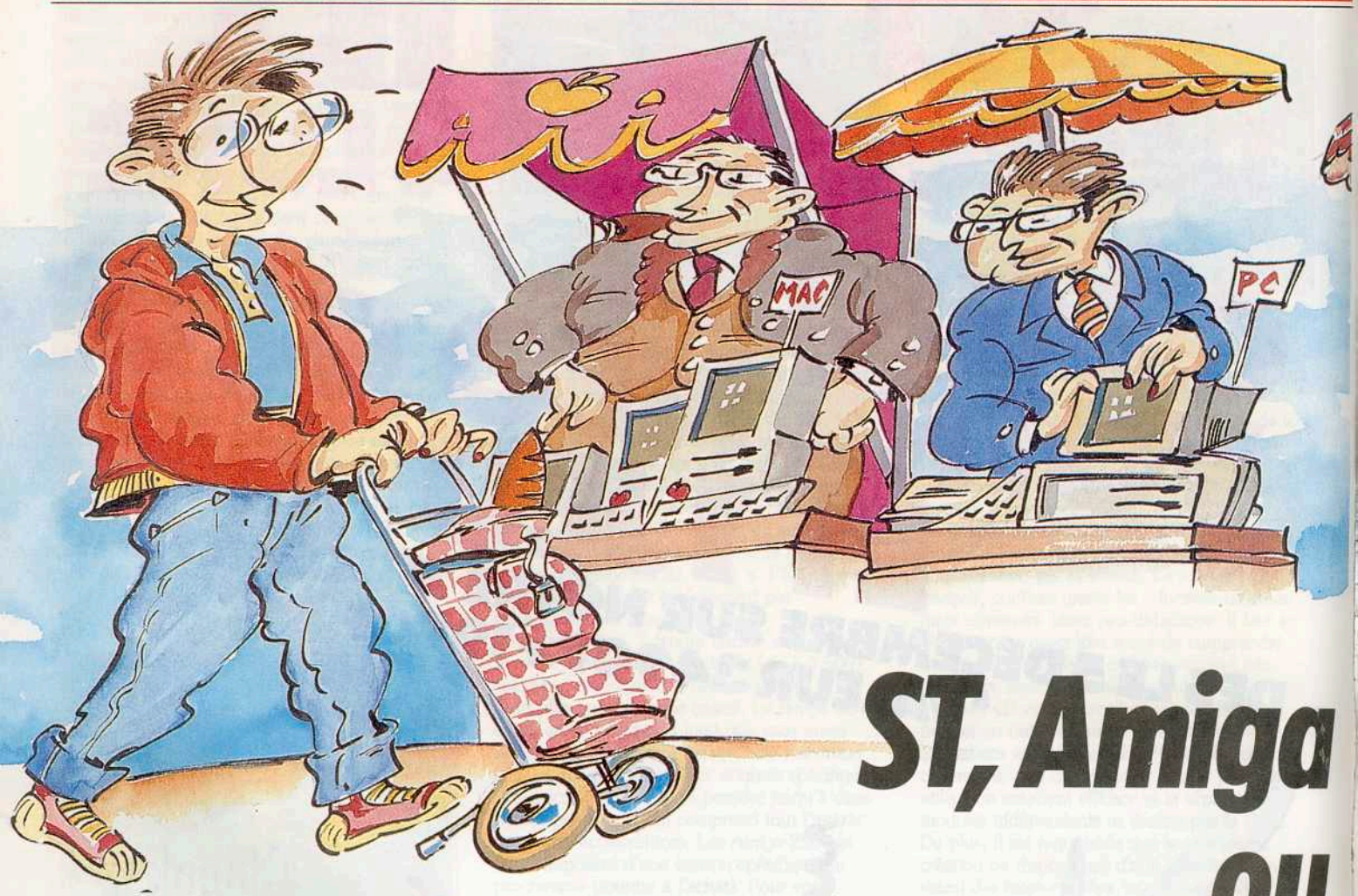
Chipokaz a plus d'une fonction.

Neuf - Occasion
Dépôt-vente - Reprise
Financement - V.P.C.
S.A.V. - Logithèque
Bric à brac - Conseils.

43 21 51 00
107 rue de la Tombe-Issoire 75014 Paris

42 08 12 90
8 boulevard Magenta 75010 Paris

98 46 02 85
8 rue Jean-Marie Le Bris 29200 Brest



ST, Amiga ou



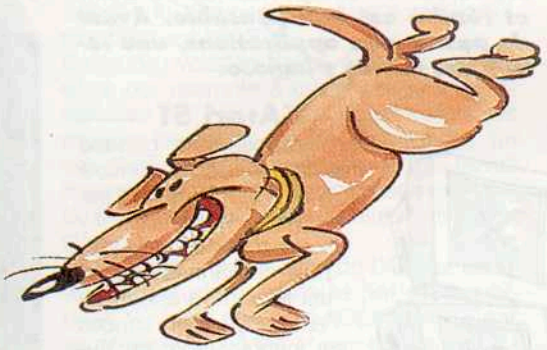
La fin de l'année, avec son cortège d'étrennes, est une période propice à l'acquisition d'un micro. La publicité s'intensifie, chaque vendeur fait du chaland pour lui vanter son produit. Quatre machines se disputent maintenant vos faveurs : les compatibles PC, devenus compétitifs face aux Atari ST *et aux* Amiga *d'office.* Tilt *déblaie le terrain pour vous aider à y voir plus clair.*

La micro-informatique de loisirs, pour beaucoup, ne se borne pas au maniement frénétique du joystick. Même si elles ne sont pas les seules, graphisme, animation, vidéo, musique, programmation, bidouillages divers et bureautique personnelle font aussi partie de leurs activités. Les consoles, déjà limitées à certains types de jeux, ne peuvent à elles seules contenter ces amateurs éclairés. Un micro-ordinateur s'impose. Oui, mais lequel ? Il y a quelques années, le « hobbyiste », comme on disait alors, avait des sueurs froides rien qu'à l'idée de choisir. De nombreux fabricants décidés à s'imposer sur un marché encore balbutiant s'opposaient à grand renfort de nouvelles machines. Chacun, du plus grand au plus petit, mettait en vente ses propres micros, avec son propre système, évidemment incompatible avec les autres. Le temps a passé. Beaucoup ont disparu, des petits comme Oric, aux plus grands commme Thomson. Une bonne partie des survivants se sont ralliés au standard Ms-Dos (les compatibles *PC*). Comme Tandy, pour ne citer qu'un seul des grands d'antan. En dehors de ceux-là, ne restent plus en compétition que quelques constructeurs plus costauds, ou plus malins, que les autres. Les 8 bits, derniers représentants d'une race en voie d'extinction, continuent à faire carrière surtout grâce à Amstrad qui, après avoir fait la révolution en sortant le *CPC*, premier micro pas cher et prêt à l'emploi, continue à presser un citron qui a déjà donné pas mal de jus. L'antique *C64* poursuit en s'essoufflant une longue histoire d'amour avec les jeunes Allemands. Le *Spectrum* vivote en Angleterre. Les *MSX* ne passionnent plus qu'un dernier quarteron d'aficionados. De toute façon, ces machines en fin de course ne peuvent contenter les gens de progrès.

Ah, comme la vie était belle en 1989 pour le joueur ! Le *CPC* avait déjà perdu sa su-



contre PC... Mac ?



de promotions est une micro-ordinateur. La constructeur interpelle le standards se disputent PC *et les* Macintosh *sont* Amiga. *Aucun n'est à écarter à choisir celui qui vous correspond le mieux.*

perbe des années précédentes. *Archimedes* et *Apple II GS*, trop chers, pas assez répandus et mal distribués, ne pouvaient intéresser qu'une infime minorité de programmeurs fous. Les *PC* et les *Macintosh* restaient financièrement hors de portée. Résultat : *Amiga* et *ST*, triomphants, se partageaient seuls un marché juteux face à des consoles 8 bits qui ne faisaient pas le poids !

Cette suprématie s'est peu à peu effritée au cours de cette année. *Amiga* et *ST* doivent maintenant se battre sur deux fronts : celui des nouvelles consoles qui proposent des jeux magnifiques et celui des compatibles *PC* et des *Mac* qui, venus du monde professionnel, commencent à pénétrer, à coups de baisses de prix, chez les particuliers.

Soyons clairs. Il n'est pas question ici de participer à une lutte qui opposerait micros et consoles. Même si *Amiga* et *Atari ST*, souvent utilisés comme consoles, posent des problèmes particuliers, on peut considérer qu'il s'agit maintenant de deux mondes tout à fait différents. Rien ne vous empêche de posséder, en même temps, un micro et une console. Certaines activités et certains choix imposent pratiquement cette solution.

Quels sont donc actuellement les choix possibles ?

Ils sont au nombre de quatre, divisés en deux groupes de deux. D'un côté, *Atari ST* et *Amiga* ont conquis un marché composé d'un grand nombre de joueurs et d'une minorité de gens qui « font autre chose avec leur micro ». De l'autre, les compatibles *PC* et les *Macintosh* ont d'abord conquis les bureaux avant de commencer à s'introduire chez les particuliers. On assiste actuellement à un chassé-croisé entre les deux groupes. PC et Apple, à coups de baisses de prix significatives, s'appuient sur leur implantation professionnelle pour

TILT ET LES MICROS

Les journalistes de* Tilt, *lorsqu'ils sont chez eux, écrivent et travaillent sur micro, vous vous en seriez douté. Leurs choix sont aussi divers que leur personnalité et prouve bien qu'il n'y a pas de mauvais ordinateur, mais uniquement des ordinateurs différents.

***A tout seigneur, tout honneur, notre rédacteur en chef, Jean-Michel Bottière, qui a longtemps écrit sur un* Apple IIc, *passe allègrement de son* Mac SE 30 *à son* PC, *un* Compaq 386 S.

Dany Boolauck, accroché à son vieux* Mac, *veut acheter une nouvelle machine et balance maintenant entre un nouveau* Mac *et un* PC. *Mais il ne se séparerait pas de son* Amiga *pour un empire.

Acidric Briztou, qui ne fait rien comme tout le monde, a commencé tout jeune avec un* Aquarius, *remplacé ensuite par un* CPC. *Puis il a tout essayé avant d'acheter son* PC, *ce qui ne l'empêche pas de couver son* Archimedes *d'un œil jaloux. Il attend maintenant avec impatience la sortie du* Mac LC *pour se l'offrir.

***Olivier Hautefeuille se balade entre musique et simulateurs, entre* Atari ST *et, surtout,* PC.

***Alain Huyghues-Lacour profite de l'entraînement que sa main a acquis en maniant le joystick pour taper ses articles sur son* Atari ST.

***Jacques Harbonn, qui conserve pieusement son* Apple II +, *valse entre* Amiga *et* Atari ST. *Eric Caberia vient tout juste d'acquérir un* PC *portable, mais il a gardé son* ST.

***Olivier Scamps, malgré sa passion pour les consoles, ne jure que par son* Mac. *Le petit dernier de* Tilt, *Jean-Loup Jovanovic, vote pour le* PC *et François Hermelin regrette la solitude de son* Apple II GS.

***Juju sait tout faire, mais préfère travailler sur* Atari ST.

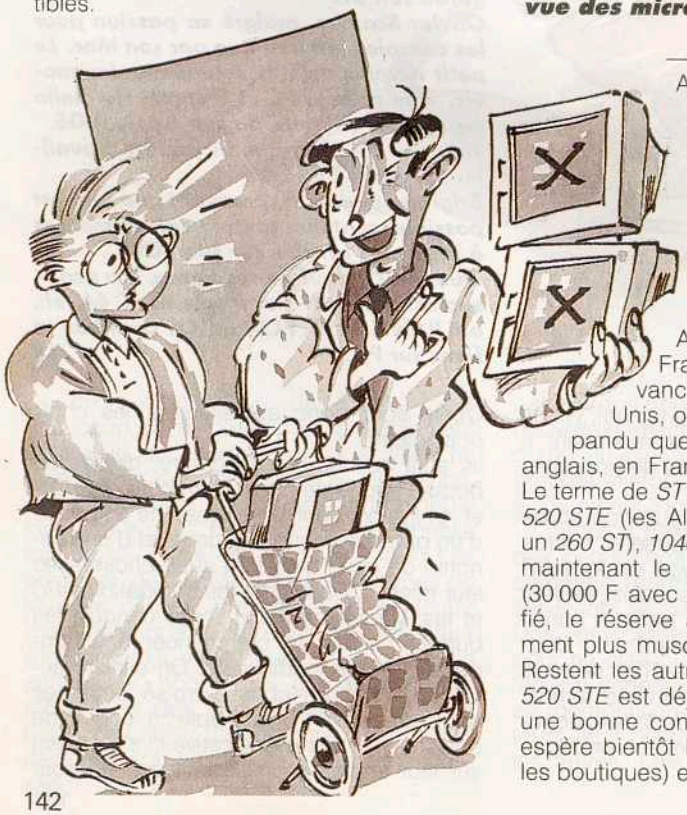
***Brigitte Soudakoff, prouvant que tout est possible, continue contre vents et marées à taper ses articles sur son* PCW.

Quant à l'auteur de ces lignes, il a écrit – successivement – sur* Apple IIe, C 64 *(eh, oui !),* CPC 6128, PCW *et* TO9 *avant de se fixer sur* PC. *JLR

s'introduire subrepticement dans les foyers. Atari et Amiga, à l'inverse, désireux de conquérir quelques créneaux professionnels (musique, vidéo, PAO, etc.), font le forcing pour gommer leur image ludique. Remarquez que Commodore et Atari ne donnent pas l'impression d'être sûrs de leur coup : tous deux fabriquent des compatibles *PC*. Et pas seulement pour faire comme les copains. Commodore, au niveau mondial, fait plus de chiffre d'affaires avec ses *PC* qu'avec ses *Amiga* !
Techniquement parlant, il serait plus juste d'opposer les microprocesseurs : Motorola (*Macintosh, Atari, Amiga*) contre Intel (*PC*).



Le 68000 de Motorola (remplacé peu à peu par le 68020, puis le 68030) était au départ plus performant que les 8088 et 8086 d'Intel. Cet antagonisme tend à s'estomper avec la montée en puissance et en rapidité des processeurs d'Intel.
Les 80286 (*PC-AT*) et 80386 (*PC-386*) ont aujourd'hui remplacé les primitifs 8088 (*PC-XT*) en voie d'extinction complète. Quoi qu'il en soit, ces évolutions ne remettent rien en cause. Les micro-ordinateurs d'une même gamme restent compatibles.

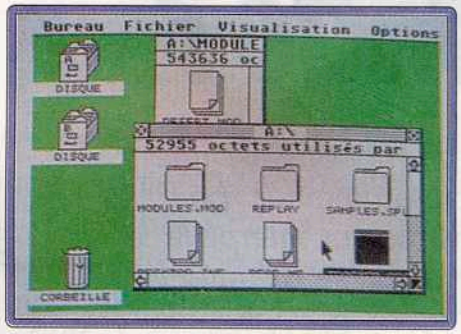


LES MICROS

Ce qu'un micro peut faire dépend de sa puissance. Les capacités des micros sont donc primordiales. Deuxième point important (ô combien !), le prix. Même s'il est permis de rêver, gardons les pieds sur terre. Un compromis entre désir et réalité est indispensable. Avant de passer aux applications, une revue des micros s'impose.

L'Atari ST

Atari propose une gamme très large : de la console *VCS* au *TT* en passant par la *Lynx* et le *Portfolio*, il y a un monde. Mais depuis des années, le *ST* est le porte-drapeau de l'entreprise. Son succès est incontestable en Europe, particulièrement en Allemagne, mais aussi en France. Il a connu en revanche un revers aux États-Unis, où le *ST* est à peine plus répandu que *l'Archimedes*, l'ordinateur anglais, en France.
Le terme de *ST* recouvre toute une famille : *520 STE* (les Allemands ont même connu un *260 ST*), *1040 ST*, *Mega ST* (1, 2 ou 4) et maintenant le *TT*. Le prix de ce dernier (30 000 F avec écran), même s'il est justifié, le réserve à une clientèle financièrement plus musclée.
Restent les autres. En bas de gamme, le *520 STE* est déjà un outil intéressant,... et une bonne console de jeu ! Son prix (on espère bientôt le *520 STE* à 2 000 F dans les boutiques) est à peine supérieur à celui d'une console 16 bits. Le *1040 ST* est identique au *520 STE*, mais sa mémoire grimpe de 512 ko à 1 Mo et le prix à 4 000 F. C'est la configuration idéale pour du traitement de texte et de nombreuses autres applications. Les *Mega ST* disposent d'une mémoire plus étendue (1, 2 ou 4 Mo) mais qui n'est pas extensible. Quoi qu'en dise Atari, il est à prévoir que le *Mega ST*, coincé entre *1040* et *TT*, disparaîtra un jour ou l'autre. En attendant, il y aura sûrement des affaires à faire lorsqu'on videra les stocks.
Les *ST* se connectent indifféremment sur un écran couleur ou monochrome. Le moniteur couleur peut être remplacé par un récepteur de télévision équipé d'une prise Péritel. Si n'importe quel moniteur couleur du commerce (environ 1 500 F) fait l'affaire, le moniteur monochrome relié au *ST* par un câble spécial est obligatoirement de marque Atari. L'écran monochrome Atari est un bon marché et de bonne qualité. Il est en même hautement recommandé pour nombre de programmes utilitaires qui, parfois, ne fonctionnent qu'avec lui.
La mémoire des *520* et *1040 STE*, respectivement 512 ko et 1 Mo, ne permet pas grand-chose dans certains domaines créatifs : animation, vidéo, PAO, etc.
Si vos moyens ne vous autorisent pas l'achat d'un *Mega ST*, *a fortiori* d'un *TT* !, il vous reste la possibilité de gonfler la mémoire. Vous trouverez aisément des boutiques prêtes à réaliser l'opération. Mais il faut alors ouvrir la machine et la société Atari n'aime pas ça : elle fait automatiquement sauter sa garantie. Nombreux sont ceux qui prennent cependant ce risque.



Le GEM de l'Atari ST, géré à la souris, est très simple à utiliser et à apprendre.

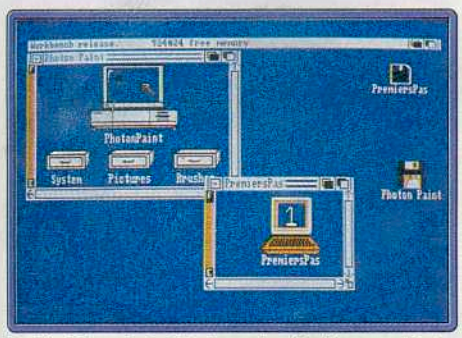
Sorties série, parallèle, MIDI, son, joysticks, souris, les *Atari ST* sont bien équipés pour communiquer. Nombre de sociétés se sont spécialisées pour offrir des périphériques (lecteurs de disquettes, disques durs, digitaliseurs, etc.) à des prix généralement abordables.
Si les *ST* acceptent n'importe quelle imprimante, ils disposent cependant de la laser Atari. Mais attention, cette laser se sert de la mémoire du micro-ordinateur lui-même et même un *1040* est un peu juste.
Le système d'exploitation, le TOS, a connu

quelques avatars dus à ses évolutions successives. Il semble aujourd'hui que ce soit réglé : tous les logiciels nouveaux fonctionnent normalement. Ce système d'exploitation est accessible grâce à une interface graphique gérée par la souris, le GEM. Un peu trop limité au goût de certains, le GEM présente au moins l'avantage d'être simple. Quelques minutes suffisent pour maîtriser ce système.

L'Amiga

La gamme Amiga ressemble à celle d'Atari, avec un choix moins étendu. L'*Amiga 500* – officiellement 3 500 F, en réalité moins de 3 000 F – est le seul accessible aux petits budgets. Comparable au *520 STE*, il est souvent utilisé comme console de jeux. Mais il autorise bon nombre d'activités annexes, surtout s'il est équipé d'une extension mémoire. L'*Amiga 2000* vaut plus cher (6 500 F), mais il ouvre des horizons nouveaux. Outre la passerelle *PC*, qui en fait un vrai *PC*, ses capacités mémoire lui permettent l'animation, la vidéo, la PAO. Mais les options, nombreuses et indispensables, sont chères. L'*Amiga 3000*, encore à ses débuts, vise particulièrement le domaine de l'image animée. Mais, au même prix que le *TT* Atari, il ne peut intéresser que les pros et les passionnés argentés.

L'*Amiga 500*, pas très cher au départ, peut



Le Workbench de l'Amiga : des fenêtres multiples pour un micro multitâche.

évoluer facilement vers plus de puissance grâce à des extensions nombreuses (mémoire, lecteur externe, disque dur, etc. ; et il est facile à installer. Contrairement au *520 STE*, *l'Amiga 500* dispose en effet de deux bus d'extension. Commodore propose une série de produits additionnels connectables. Ils sont toujours assez chers. Mais des fabricants indépendants se sont engouffrés dans la brèche et ont créé des produits concurrents qui sont presque toujours moins chers. N'hésitez pas à chercher chez les importateurs et distributeurs.

Les *Amiga* ont la particularité d'être multitâche, c'est-à-dire qu'ils ont la possibilité d'effectuer plusieurs opérations en même temps. Tout cela est bel et beau mais,



dans les faits, sauf pour quelques programmeurs, son utilité n'est pas évidente. Les logiciels ne s'en servent presque jamais. N'est-il pas révélateur que Commodore qui, au début, faisait tout un cinéma autour du multitâche, est devenu très discret et n'y fait plus allusion qu'incidemment, au moins pour *l'Amiga 500*.

Les différents modes graphiques de *l'Amiga* lui donnent un avantage supplémentaire sur les *STE*.

En mode overscan haute résolution, on accède par exemple à un affichage impressionnant de 768 × 580 pixels ! Mais les modes les plus élevés provoquent un scintillement de l'écran qui rend tout travail impossible, à moins de disposer d'une carte Flicker-Fixer et d'un moniteur multisynchro.

Le système d'exploitation de *l'Amiga*, facile au premier abord, déroute par son ambiguité. A la fois proche du GEM du *STE* par sa gestion en icônes et semblable au Ms-Dos des *PC*, il demande au débutant un petit effort de compréhension. Mais rassurez-vous : on s'y fait très bien.

Le Compatible PC

Le *PC* est, par excellence, la machine avec laquelle on peut tout faire. Il suffit d'ajouter ici ou là un truc ou un bidule pour faire de la musique ou de la vidéo comme avec un *ST* ou un *Amiga*. La structure ouverte du *PC* permet tout ! Oui, mais quel *PC* ? Entre le *PC-XT* en CGA et le *386* en VGA, il y a de la marge, en performance comme en prix ! La réponse dépend des utilisations envisagées. Partant du principe que nous sommes tous, peu ou prou, des joueurs, on peut quand même dégrossir le sujet à partir de quelques éléments simples.

La vitesse, par exemple, si elle est insuffisante, peut transformer un jeu passionnant en longue épreuve nerveuse. L'idéal est un 80386, mais un *PC-AT* (processeur 80286), beaucoup moins cher, convient largement. Les *PC-XT* (processeur 8088 ou 8086) sont à écarter. Le disque dur est de plus en plus indispensable, à l'heure où de nombreux jeux (et la plupart des autres logiciels) occupent une dizaine de disquettes. L'écran, pour le jeu, est obligatoirement couleur. Le mode CGA, avec ses quatre couleurs, est à éviter absolument. Le mode EGA (16 couleurs), suffisant pour presque tous les jeux actuels, est en perte de vitesse. Le mode VGA (jusqu'au 256 couleurs), qui semble bien parti pour régner quelques années, sera préférable.

Nous avons ainsi déterminé une configuration minimale : un *PC-AT* avec disque dur et écran VGA couleur. Vous allez vite vous apercevoir, en feuilletant les catalogues ou en visitant les boutiques, que des dizaines de micros correspondent à ces impératifs. Pire, leurs prix s'ouvrent en un éventail qui va de 10 000 à 20 000 F ! Les différences de prix s'expliquent parfois par des avantages réels : taille mémoire, nombre de slots, souris, sortie joystick, taille du disque dur, logiciels fournis, etc. En fait, les prix dépendent de la politique des marques. Un Compaq ou un IBM valent plus qu'un compatible *PC* dont les pièces, *made in Korea*, sont assemblées dans une arrière-boutique parisienne. Ce dernier a d'ailleurs autant de chances de bien marcher que ces illustres concurrents. Mais, en cas d'ennuis, un, deux ou trois ans après, vous avez l'assurance que Compaq ou IBM pourront vous dépanner alors que la boutique aura peut-être arrêté de faire des *PC*, ou aura tout simplement disparu ! Il n'y a pas de règle fixe pour faire son choix. C'est question de tempérament.

FAUT-IL ACHETER UN PC AMSTRAD ?

Les* PC 1512 *sont complètement dépassés et sont à éviter à tout prix (même s'il est petit !). Carte et écran CGA, difficiles à remplacer, vous feront immanquablement enrager.

Les* PC 1640, *en mode EGA, posent le même problème. La qualité d'écran est meilleure, mais toute évolution est bloquée.

Les nouveaux compatibles* PC *d'Amstrad de la série des* 2000 *et maintenant* 3000, *à l'inverse, sont d'un très bon rapport qualité/prix et soutiennent tout à fait la comparaison avec leurs plus prestigieux concurrents. Si votre choix se porte sur un* PC, *vous pouvez les mettre sur la liste sans arrière-pensée.



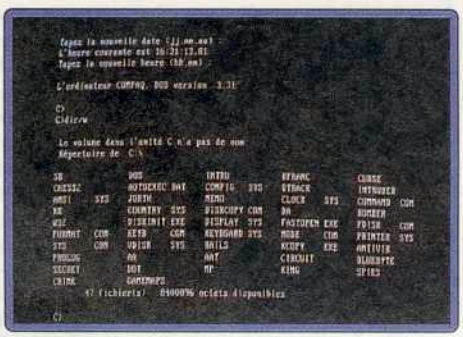
Il y a ceux qui, audacieux de nature, préféreront l'économie à la sécurité, et ceux qui, peut-être déjà échaudés, n'hésiteront pas à dépenser plus pour s'assurer un avenir tranquille.

Le monde PC est en tout état de cause une jungle où il est difficile de trouver son chemin. Faites-vous conseiller par un connaisseur. Le principe de base, la compatibilité des logiciels, est généralement respecté. Ce n'est pas toujours le cas pour les extensions et les périphériques. Les *PC 1512* et *1640* d'Amstrad, par exemple, sont alimentés en courant électrique par l'écran, ce qui complique singulièrement le remplacement éventuel du moniteur. Ils sont d'ailleurs en bonne compagnie puisque il en est de même du tout nouveau *PS/1* d'IBM. Ce dernier a néanmoins l'excuse d'être en VGA. Certaines marques, plus rusées ou plus gourmandes, s'arrangent pour que leurs *PC* n'acceptent que des extensions maison. Les Tandy, par exemple, ne peuvent recevoir que des disques durs de la marque. Bien sûr, ils sont plus chers que ceux qu'on trouve dans le commerce !

C'est le nombre incalculable de ses logiciels qui donne toute sa valeur au *PC*. Il y a de tout et on les trouve partout.

Tous les autres micros se sont résolument rangés dans le camp des disquettes 3 pouces 1/2. Seul le PC est encore doté de lecteurs de disquettes 5"1/4. Pour peu de temps. Lentement mais sûrement, les disquettes 3"1/2 équipent les *PC*. Dans certains cas, vous n'avez pas le choix : les *PC 1512* d'Amstrad ne proposent que des lecteurs 5"1/4, les *PS/1* d'IBM vous contraignent au 3"1/2. De nombreux autres fabricants laissent le choix. Si vous envisagez l'avenir, aucune hésitation, préférez les 3"1/2. Si vous voulez échanger des disquettes avec des copains, vous ne pouvez échapper aux 5"1/4. Si vous désirez posséder les deux, rien de plus facile. Un second lecteur de disquettes coûte environ 500 F.

Le système d'exploitation des *PC*, appelé Ms-Dos, est particulièrement archaïque, mais il est constamment amélioré par des versions successives. Un certain temps d'apprentissage est cependant nécessaire pour commencer à le maîtriser. L'obligation de compatibilité entre les différents types de *PC* ne simplifie pas les choses. Prenons un exemple (presque) au hasard : les disquettes. Pour les utiliser, il faut les mettre au format *PC*, les formater. Mais il existe maintenant des lecteurs de disquettes pour *PC* qui peuvent formater en 360 ko, 720 ko, 1,2 Mo ou 1,4 Mo. La commande FORMAT devient donc de plus en plus compliquée. Et tout à l'avenant. Pour tenter de simplifier les choses, on a donc créé d'abord des « managers » qui facilitent ces commandes. Il faut bien dire que ce ne sont pas de grands succès. On a aussi adapté des intégrateurs graphiques. On peut ainsi gérer son *PC* comme un *Atari ST* avec GEM. Faute d'applications spécifiques, cela ne sert pas à grand-chose. Seul Windows, au moins dans sa dernière version, semble performant. Oui, mais pour qu'il donne sa pleine mesure, il faut un *PC* rapide, un *80386*. Un utilisateur de *PC*, s'il veut multiplier ses logiciels, doit faire un effort, comme un automobiliste contraint de mettre le nez dans le moteur de son véhicule.



Le Ms-Dos des PC : un système austère, paradis des programmeurs.

Le Macintosh

Le *Mac*, c'est la Rolls de la micro, l'ordinateur de l'élite, objet de tous les désirs. Désirs exacerbés par des prix prohibitifs. Le *Mac* n'aurait figuré qu'accessoirement dans ce dossier si Apple n'avait inopinément changé son fusil d'épaule en lançant une nouvelle gamme à des prix très acceptables. Inventeur de la « convivialité », le *Macintosh* a été imité par les autres sans jamais être égalé. C'est du moins ce que pensent tous ceux qui l'utilisent. C'est tout à l'honneur d'Apple d'avoir réussi à susciter une telle passion chez ses utilisateurs.

La gamme s'ouvre sur le *Classic*, un *Mac* digne de son nom qui ne risque pas de dérouter par son aspect le Macmaniaque invétéré. Le prix (6 500 F ou 10 000 F avec disque dur) n'est pas excessif. Son écran monochrome en fait malgré tout un piètre compagnon de jeu. Le *LC*, qui va sortir en janvier, risque à l'inverse de devenir un formidable support de jeu avec ses 2 Mo de RAM, son processeur 68020, son disque dur de 40 Mo et ses 32 000 couleurs. Le tout pour environ 17 000 F. Mais



Crystals of Arborea



- ATARI ST, STE Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES









Silmarils

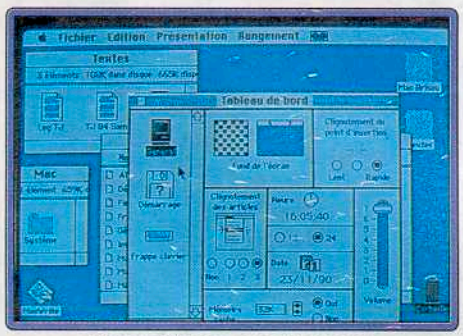
SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

c'est un pari sur l'avenir. Cela dépend des ventes du *LC* et de la promptitude des éditeurs à adapter leurs jeux. On en reparlera dans un an. Le *SE 30*, survivant de l'ancienne gamme et condamné à disparaître, va inévitablement voir son prix diminuer. Une affaire à suivre. Les autres *Mac*, tous d'une valeur supérieure à 20 000 F, ne sont pas accessibles au porte-monnaie du hobbyiste moyen.

Ajoutons qu'Apple a toujours pratiqué une politique de prix très favorable aux étudiants et aux enseignants. Le gros hic, c'est le prix des logiciels, en général plus élevé que chez les concurrents.

Les périphériques sont très faciles à connecter mais, eux aussi, sont chers. Le cas des imprimantes est révélateur. Le système graphique des *Mac*, c'est très beau ; un traitement de texte WYSIWYG, ça impressionne évidemment beaucoup à l'écran ! Mais, conséquence logique, l'imprimante, elle aussi, est graphique. Donc lente. Paradoxalement, on se trouve face à un micro-ordinateur plus facile et plus beau que ses concurrents branché à une imprimante (spécifique Apple) plus chère et plus lente et dont le résultat est moins bon, ce qui est tout de même embêtant.





L'écran du Mac, un précurseur, est un modèle de convivialité.

État des lieux

Nous avons terminé le tour du propriétaire. Quatre gammes différentes aguichent le client. Il s'agit de micro-ordinateurs à compatibilité ascendante. Cela signifie, en clair, qu'un logiciel qui fonctionne sur le plus petit des micros fonctionnera, en principe, sur tous les autres micros de la gamme.

Mais il existe aussi des points de passage entre les marques. Pas pour les logiciels, les systèmes d'exploitation sont par trop différents.

Mais les fichiers (texte, graphismes, fichiers de bases de données ou tableurs) peuvent relativement aisément passer d'un standard à l'autre. La norme acceptée par tous est la norme *PC* (ou plutôt Ms-Dos). Tous les compatibles *PC* (bien sûr !), *Atari ST* et *Mac* peuvent lire et écrire directement des disquettes formatées par le système Ms-Dos.

Même *l'Amiga* s'y est mis. Grâce à des utilitaires du domaine public (Dos to Dos, en abrégé D2D, ou Messy Dos), rien de plus facile que de récupérer des données d'un PC pour les utiliser sur un Amiga.

QUE FAIRE AVEC SON MICRO

On assiste peu à peu à une standardisation de fait dans le domaine des fichiers, renforcée par une uniformisation des logiciels. Que ce soient les jeux, déclinés généralement sur Atari, Amiga et PC, ou les utilitaires bureautiques (du traitement de texte à la PAO) que l'on trouve presque à l'identique sur toutes les machines. Les spécificités techniques des machines, leur histoire, leur succès commercial dans tel ou tel domaine créent, malgré tout, des différences. Si les micros sont tous capables de tout, certains sont meilleurs que d'autres dans tel ou tel domaine. Revue de détail.

Les jeux

Atari ST et *Amiga 500*, nul besoin de le préciser, se taillent, quasi à égalité la part du lion. La qualité graphique et sonore de *l'Amiga* lui donne un léger avantage sur l'*Atari ST*, puisque les possibilités du *STE* ne sont que peu exploitées pour l'instant.

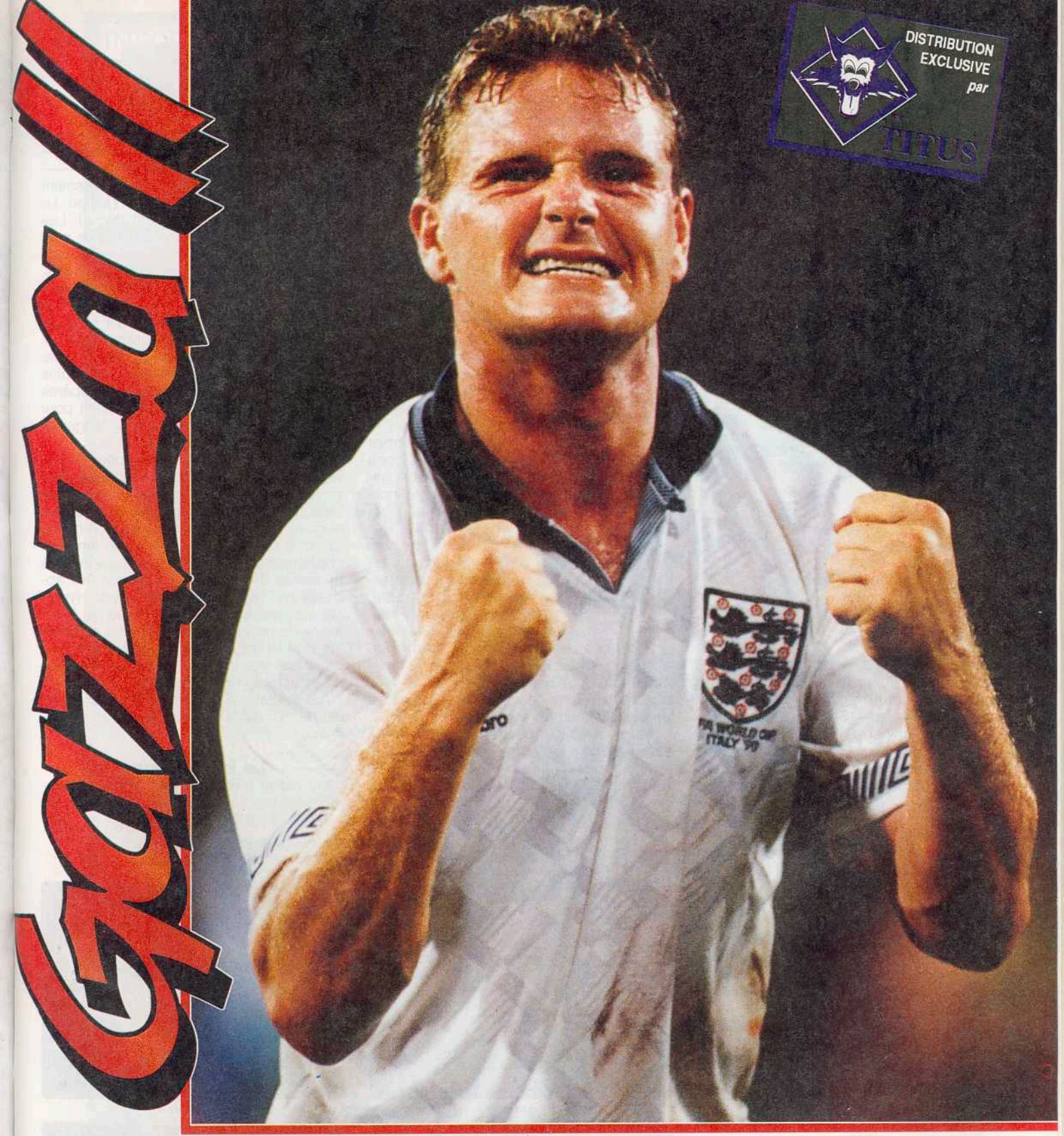
Avantage repris par le *ST* qui, plus répandu, permet de fructueux échanges. Tous deux disposent non seulement d'un grand nombre de jeux d'une grande variété, mais le « piratage » dont ils sont l'objet permet à tout un chacun de se composer une ludothèque à bon compte.

Cela leur donne d'ailleurs un atout non négligeable dans l'affrontement qui va les opposer aux consoles. N'oublions pas qu'une cartouche, déjà plus onéreuse qu'un jeu sur disquette (en moyenne 350 F contre 200 F), est très difficile à copier.

Le *PC* est en montée constante, mais se heurte à deux handicaps. S'ils est bien pourvu en simulations et en jeux de rôle, d'aventure ou de stratégie, il est singulièrement pauvre en jeux d'action. D'autre part, une configuration *PC* « jouable » reste onéreuse pour être à parité avec ses homologues *ST* et *Amiga* : un joystick avec sa carte n'est pas donné. Pour avoir du son, il faut ajouter une carte, Ad Lib ou carte MT 32 par exemple. Le problème du prix se double d'une question de disponibilité. A quelques rares exceptions près, ces cartes d'origine américaine sont presque introuvables en France. Mais la carte Ad Lib devrait être disponible en France à la fin du mois de décembre.

Le *Mac* fait figure de parent pauvre. Son écran monochrome se prête mal aux activités ludiques. Quelques bons jeux d'aventure ne peuvent cacher le désert du divertissement sur *Mac*. Un joueur qui veut absolument travailler sur un *Mac* doit acquérir en sus une console (ou un *ST* ou un *Amiga*).





THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE IS ABOUT TO ...KICK OFF!!

AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum

EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99



Graphisme et animation

Le graphisme sur ordinateur dépend avant tout de la définition de l'écran et du nombre de couleurs. Si l'on s'en tient là, le *Mac* est à éliminer d'office. Sauf le *Mac II*, trop cher, ou le futur *LC*. L'*Amiga*, avec ses nombreux modes et ses 4096 couleurs, a tenu longtemps le haut du pavé et reste un bon choix pour le passionné de dessin. Le *STE* l'a presque rattrapé sur le plan graphique, mais sans entamer son prestige. En ce qui concerne le *PC*, tout dépend de la carte graphique : rien d'intéressant en-dessous du VGA.

Tant qu'il s'agit de dessiner un petit Mickey tout simple, un *Atari 520 ST* ou un *Amiga 500* suffisent. Mais si vous désirez compliquer un peu ou animer vos créations, une extension mémoire devient indispensable. Même 1 Mo risque de faire un peu pingre. On entre alors dans le cycle infernal des additions de mémoire avec tout ce que cela suppose comme frais supplémentaires, sans compter les erreurs d'installation et la difficulté de gérer cette mémoire additionnelle.

Les logiciels sont nombreux et de plus en plus performants (voir notre rubrique Création) : le roi *Deluxe Paint* est partout...

La musique

Tous les micros sans exception peuvent servir à la MAO (musique assistée par ordinateur). Mais il existe deux sortes de MAO : la MAO MIDI et la MAO engendrée par le processeur sonore interne.

Pour les sons gérés par MIDI, qu'importe les sons produits par le micro. Celui-ci ne s'occupe que de leur gestion. Le principal étant la présence de la sortie MIDI à laquelle on connecte un synthétiseur. C'est ce qui a fait la fortune du *ST* qui possède une sortie MIDI en standard. D'où une formidable flambée de logiciels adaptés, dont le meilleur se nomme *Cubase*. Le *Mac*, un moment bien parti, marque le pas. Peu de logiciels MIDI sur *Amiga*. Le *PC*, lui, s'envole et se rapproche du *ST* dans ce domaine. Curieusement, ce sont les premiers dans le MIDI qui sont les moins bons pour le son généré par la machine. Le son généré par le *PC* lui-même, un vague couinement de souris, est proprement insupportable. Mais comme pour tout le reste, on peut lui ajouter des cartes spécifiques (comme la mythique Ad Lib). Le *ST*, au son comparable au *CPC*, n'est pas mieux loti. Le *STE* a un petit avantage avec ses possibilités de digitalisation de sons.

L'*Amiga*, avec ses quatre voies en stéréo, est le meilleur de notre sélection. Mais le meilleur des meilleurs est un outsider, l'*Apple II GS* (16 voies). Dommage que cette petite merveille soit si rare.

La programmation

Nombreux sont les curieux qui s'essaient au moins une fois à la progammation. Le premier contact est souvent décisif. Les basics fournis avec les machines ne sont pas d'une qualité extraordinaire. On peut travailler avec mais, compliqués et limités, ils lassent vite. Mieux vaut acquérir un langage complémentaire : *GFA* pour *ST* et *Amiga*, turbo basic pour *PC*. Les plus accrochés peuvent aussi programmer en C, en pascal ou en assembleur. La structure même de l'*Amiga* le rend beaucoup plus difficile à programmer que ses compères *ST* et *PC*. *ST* et *Amiga* se retrouvent pour profiter du STOS et de l'AMOS, langages spécialisés dans la création de jeux.

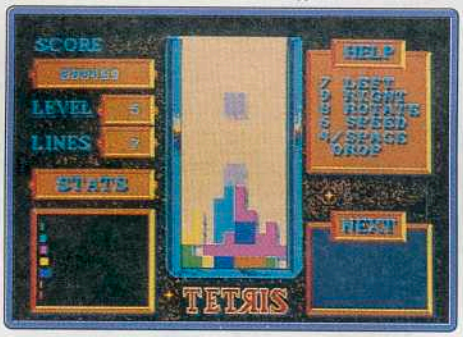
Quant au *Mac*, sa conception dite « conviviale » permet de programmer directement sans passer par un langage, ce qui déçoit ceux qui préfèrent se creuser la tête. Hypercard, un intégrateur d'application (selon Gustave de Saint Brisou), est un langage spécifique difficile à définir – mais facile à utiliser au départ – qui s'applique aux applications. Mais programmer avec Hypercard revient à remettre en cause les habitudes de programmation. Ce qui explique les problèmes de définition. Néanmoins, ceux qui y ont goûté ne tarissent pas d'éloges à son sujet.

L'Archimedes, avec son processeur RISC, est de loin supérieur aux autres en ce domaine.

Le bidouillage

Votre plaisir n'est pas de conduire béatement les logiciels sur l'autoroute de la mi-

Les jeux sur* Amiga *et* Atari ST *sont toujours plus beaux. Il y a cependant des exceptions. Il n'est que de voir ce comparatif entre les différentes versions de* Tetris *pour s'en convaincre !



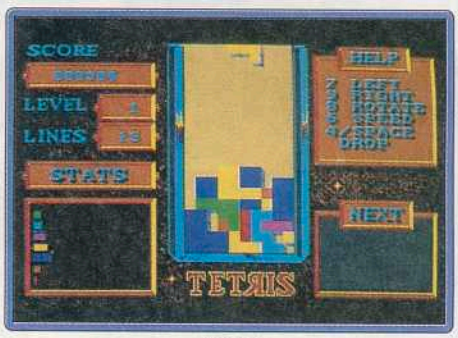
Atari



Compatible PC



Macintosh



Amiga

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 38/37
Fax. 62 27 10 97

ATARI

- **520 STE** 2990F
- **520 STE couleur** 4990F

Les 2 promos 520 ci dessus sont livrées avec souris, péritel, le Basic Omikron et une quarantaine d'utilitaires du domaine public (Dessin, Tr de Texte, jeux ect...)

- **520STE + 2 barettes 256Ko pour extension à 1Mo** 3290F
- **520 STE** 3290F
- **1040 STE** 3990F

le 520 et le 1040 STE ci-dessus sont livrés avec souris, cable péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaine public (utilitaires,jeux, tr. de texte, dessin...) le basic Omikron et 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences

- **520 STE couleur SC1435** 5490F

le 520 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo, souris, cable péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaines public (utilitaires, jeux, tr. de texte, dessin,...), le basic Omikron, 1 tapis souris et 18 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences

- **1040 STE couleur SC1435** 5990F

le 1040 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo, souris, cable péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciels du domaines public (utilitaires, jeux, tr. de texte, dessin,...), le basic Omikron, 1 tapis souris et 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences.

- **1040 STE monochrome** 4990F

Le 1040 STEM est livré avec 50 disquettes (y compris une quarantaine de logiciels du domaine public)

Super promo 1040 STF (quantite limitee, dépechez-vous)

- **1040 STF** 2990F
- **Disque Mégafile 30** 3690F
- **Carte d'extension de 512Ko pour 520STF** 530F
- **Console de jeux ATARI LYNX**

Lynx + California Games + 1 jeux au choix 1490F

SEGA GAMEGEAR et Amstrad GX 4000

Pour la première fois en France la SEGA GAMEGEAR (avec 3 jeux: Monaco GP, Colums, Pengo)

Amstrad GX4000 + 1 jeu 990F

Paiement

possibilité de paiement en 4 fois,
crédit Cételem 23,74%
après acceptation du dossier.

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:
Signature:
Paiement par chèque ou CB

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables.

TI2

Offres valables du 01/12/90 au 31/12/90

Demander Marie-Hélène au (1) 43 38 96 31

Articles dans la limite des stocks disponibles

COMMODORE AMIGA

- **AMIGA 500** 3290F
  livré avec 50 disquettes
- **AMIGA 500 Couleur** 5290F
  livré avec moniteur Commodore et 100 disquettes
- **AMIGA 2000** 5990F
  Livré avec 100 disquettes
- **AMIGA 2000 Couleur** 7990F
  Livré avec moniteur couleur Commodore, 150 disquettes
- **PRO 24** 2490F

CONSOLE NEC

- **PC ENGINE/COREGRAPHX + 2 JEUX** 1290F
- **COREGRAPHX + 3 JEUX** 1390F
- **COREGRAPHX + CD ROM** 3890F
- **SUPERGRAPHX + 3 JEUX** 1990F
- **CD ROM** 2790F

venir découvrir la Gameboy jeux à partir de 100F

CONSOLE SEGA

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 2 jeux AU CHOIX* 1690F

possibilité d'acquérir la console seule.
*les cartouches à choisir sont présentées dans nos agences, "Vitrine MEGADRIVE"

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 1 jeu 1490F

SEGA MÉGADRIVE SEULE PRIX CANON

CONSOLE NEO GEO SNK

- **LA NEO GEO SNK** 3490F
- **Console + 2ème manette** 3880F
- **Console + 1 jeu** 4490F
- **JEU À PARTIR DE 1490F**

cro. Vous préférez ouvrir le capot pour voir comment c'est fait, ajouter des cartes ou trafiquer l'écran de présentation. Le *PC* est idéal avec ses slots d'extension et son système d'exploitation archaïque ouvert à toutes les transformations. *Atari ST* et *Amiga*, moins ouverts, permettent néanmoins pas mal d'innovations personnelles. Boîtiers externes et autres extensions, importés des Etats-Unis ou d'Allemagne, font des miracles. D'un Amiga 500, on peut presque faire un *Amiga 3000* !
Le *Mac* traditionnel, bien fermé, n'est pas le plus facile à bidouiller.

La vidéo

L'*Amiga* a pris une certaine avance dans ce domaine. Il dispose donc actuellement des meilleurs périphériques et des meilleurs logiciels. Il n'y a pas de doute, si votre intérêt principal est la vidéo, il faut un *Amiga*. Si la vidéo n'est pour vous qu'une éventualité de passe-temps, vous pouvez aussi mêler micro et vidéo avec un *ST*, un *PC* ou un *Mac*. En tout état de cause, il est nécessaire de posséder une configuration puissante, avec beaucoup de mémoire (un seul mega-octet est à peine suffisant pour démarrer). Et ce n'est pas tout. Genlock, caméra et logiciels divers et variés font quelques milliers de francs supplémentaires. La vidéo assistée par ordinateur est une activité dévoreuse d'économies.

Le traitement de texte

Tous les micros sont dotés de traitements de texte performants. Certains se retrouvent même sur plusieurs machines, *Word* sur *Mac* et sur *PC*, *Wordperfect* sur *PC*, *Amiga* et *ST*. Le *Mac* bénéficie à juste raison de la meilleure réputation. Faciles à prendre en main grâce au « système Mac », les traitements de texte profitent, en outre, du confort d'un écran noir sur blanc qui, tout en rappelant le travail sur papier, ne blesse pas les yeux. Le *PC* profite d'un long passé comme machine à taper le courrier dans les bureaux. Il dispose de nombreux traitements de texte très sophistiqués. Ils sont malheureusement longs et difficiles à apprendre. Mais, une fois qu'on connaît, on ne peut plus s'en passer. Le *ST* est lui aussi abondamment pourvu. La publicité faite par le journal *Libération* au *Rédacteur* a porté ses fruits. L'*Amiga* est le plus pauvre. Ses traitements de texte, souvent traduits de l'américain, ne sont pas adaptés au tempérament français. Une mention quand même pour *Excellence !*

La PAO

Pour les professionnels de la presse, la PAO c'est d'abord *Mac* (avec *X-Press*), puis, loin derrière, les *PC*. *Atari* et *Amiga* n'existent pas pour eux. Si, donc, votre ambition est d'imiter les pros, *Mac* ou *PC* sont un choix obligatoire. *Amiga* et surtout *Atari* proposent néanmoins des solutions PAO intéressantes pour composer des pages. *Calamus* sur *ST* vaut largement les logiciels du compatible *PC*. Le problème est que le pros ne veulent entendre parler que d'Apple ou d'IBM !
En fait, à part une certaine faiblesse de la part de l'*Amiga*, toutes les machines peuvent exécuter un travail personnel en PAO. Mais il y faut mémoire et rapidité, donc une configuration musclée. Se pose en outre avec acuité le problème de l'imprimante. Idéal : une laser, mais c'est au moins 10 000 F de plus ! Une matricielle 9 aiguilles donnera des résultats décevants. Une 24 aiguilles (entre 3 000 et 4 000 F) est un compromis temporaire acceptable. Tout cela entraîne des dépenses qui mettent la PAO hors de portée de la plupart d'entre nous. L'idéal est de se regrouper dans un club ou dans un journal de lycée pour partager les frais.

Les éducatifs

Les logiciels éducatifs ont longtemps été le domaine réservé des *Thomson MO5* et *TO7*. La disparition de ces machines leur a porté un coup fatal. Il a fallu un certain temps aux éditeurs pour se remettre dans le coup. Résultat : un paysage éducatif en retard par rapport aux pays étrangers.
Le *CPC* Amstrad fut le premier à s'engouffrer dans la brèche laissée libre par le lâchage de Thomson. Il dispose maintenant d'une bonne quantité d'éducatifs, mais souvent assez anciens. C'est le *PC* qui vient en tête par le nombre des logiciels, mais la plupart sont tristes. Très scolaires, ils s'adressent surtout aux élèves du secondaire et aux étudiants. L'*Atari ST*, le meilleur choix, est celui qui fournit les logiciels les plus agréables à tous les niveaux et pour les jeunes de trois à soixante-dix-sept ans. L'*Amiga* possède un certain nombre d'éducatifs, mais la plupart, venus des Etats-Unis, sont en anglais.
Les programmeurs du *Macintosh*, machine trop chère pour ce public, se sont peu souciés des éducatifs.

L'AVENIR

L'évolution technique est rapide, chaque mois sortent des micros plus rapides, plus puissants, avec plus de mémoire. D'où la question importante : j'achète un micro, très bien, il fait parfaitement l'affaire, mais combien de temps puis-je espérer le garder sans qu'il soit dépassé ?

Les *PC* et les *Mac* n'ont pour l'instant pas de souci à se faire. Installés bien au chaud dans les entreprises, ils ne risquent pas de disparaître du jour au lendemain. La situation des *ST* et *Amiga* est plus délicate. Soumis à la pression des consoles – et des *PC* – dans le domaine du jeu, l'année 1991 va être difficile à passer.
L'arrivée des CDI, CDTV et autres DVI (voir notre dossier du numéro 83) va-t-elle changer les choses ? Au début, probablement pas. Les CDI et CDTV sont des outils spécialisés – dans la connaissance (encyclopédies, bases de données) et dans le divertissement (jeux). Là encore, ce sont *ST* et *Amiga* qui vont souffrir. Le DVI, qui ne s'applique qu'au *PC*, en est encore à ses débuts et, dans tous les cas, il sera toujours possible d'intégrer un DVI à une unité centrale déjà existante. Il en est des micros comme des hommes. Comment expliquer une passion ? La relation entre le micro et celui qui lui caresse le clavier est souvent inexplicable. Le coup de foudre, ça existe. Quelle que soit la machine que vous choisissez, le prix que vous y mettrez ne sera rien à côté du prix que vous y attacherez pour peu que vous fassiez l'effort d'apprendre à exploiter au mieux ses capacités. Il s'agit d'élire l'ordinateur le mieux adapté à vos besoins et à votre personnalité.

Jean-Loup Renault

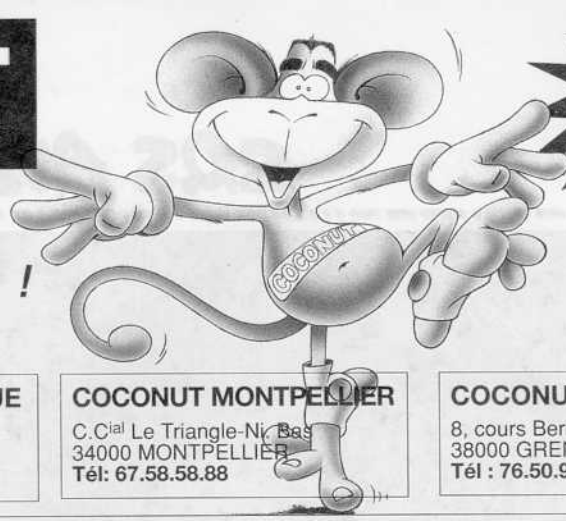


COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

BIENTOT DISPO : la TURBO EXPRESS

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE ! Pour mieux te servir...



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

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

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

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41



MEGADRIVE 1320 F

MEGADRIVE JAPONAISE EN DECEMBRE PLEIN DE PROMOS EN MAGASIN EXCLUSIVEMENT... OUVERT LE DIMANCHE MEGADRIVE FRANÇAISE + ALTERED BEAST JOYPAD SIMPLE	1320 1890 290	JOYSTICK XE 1 SG ADAPTATEUR 8 BITS GAMEGEAR	390 590 NC	BATTLE OF THE FOUR MEN	380	FORGOTTEN WORLDS	375	MONACO GP	380	SUPER SHINOBI	395
		ALEX KID	299	BURNING FORCE	395	GHOSBUSTERS	375	MOONWALKER	380	SUPER MASTER GOLF	375
		ALTERED BEAST	375	BASEBALL STADIUM	395	GOLDEN AXE	395	NEW ZEALAND STORY	375	TATSUJIN	395
		ARROW FLASH	395	COLUMNS	375	GOULS N GHOSTS	445	PHANTASY STAR 2	450	THUNDERFORCE 3	395
		BASKET BALL	395	CYBERBALL	380	HELLFIRE	445	PHELIOS	375	WHIP RUSH	375
		BATMAN	380	DYNAMITE DUKE	395	HURRICANE 1943	390	POPULOUS	445	WORLD CUP SOCCER	375
		BATTLE OF AXIS	425	DJ BOY	395	INSECTOR X	380	RAINBOW ISLAND	445	XDR	375
				ES-WAT	375	KEN LAST BATTLE	375	SAME SAME	395		
				FATMAN	445	KLAX	430	SHADOW DANCER	445		
				FINAL BLOW BOXE	395	MYSTIC DEFENDER	375	STRIDER	445		



PC-ENGINE 990 F

PC ENGINE COMPLETE 990 PC ENGINE + CD ROM 2 3690 SUPER GRAFX + 1 JEU 1890 CD ROM 2 + CRAZY CAR CD 2790 TURBO EXPRESS NC JOYSTICK HORI 199 JOYSTICK BX 149 XE 1 PRO JOYSTICK 699 ADAPTATEUR	2 JOUEURS ADAPTATEUR 5 JOUEURS	190 290	DEVIL CRUSH	290	GOLF NAXAT OPEN	390	POWER DRIFT	390	VIOLENT SOLDIER	290	CD RED ALERT	390
			DIE HARD	340	GONOLA SPEED	340	PUZNIC	340	WALKIRIES	390	CD SIDE ARMS	390
			DOWNLOAD	340	HONEY IN THE SKY 2	399	RADIO LEPUS SPECIAL		WORLD BEACH VOLLEY	340	CD SUPER DARIUS	390
			DUNGEON EXPLORER	390	HELL EXPLORER	399	290		WORLD COURT TENNIS	290	CD WONDERBOY 3	390
	AERO BLASTER	290	IMAGE FIGHT	340	SAINT DRAGON new	290	W-RING	340	CD Y'S	390		
	AFTER BURNER 2	340	DRAGON SPIRIT	390	KLAX	375	SHINOBI	390	ZIPANG new	290	BATTLE ACE SG	390
	BATMAN	340	FINAL BUSTER	340	LODE RUNNER	190	SHOW MOMOTARO	340	CD ALTERED BEAST	390	DARIUS + SG	449
	BIG MAN WORLD	190	FORMATION		NEW ZEALAND STORY	390	SPLATTER HOUSE	340	CD CRAZY CAR	390	GOULS N GHOSTS SG	449
	BLUE BLINK	340	SOCCER	290	NINJA SPIRIT	290	SUPER STAR SOLDIER	290	CD DEATH BRINGER	390	GRAND ZORK SG	390
	BOMBER MAN new	290	F1 CIRCUS	340	OPERATION WOLF	340	SUPER VOLLEY BALL	340	CD FINAL ZONE 2	390		
	CHASE HQ	390	F1 TRIPLE BATTLE	390	OUT RUN new	290	TIGER ROAD	390	CD GANPURA	390		
			GALAGA 88	390	PC KID	290	VIGILANTE	390	CD GOLDEN AXE	390		



SUPER GRAFX 1890 F

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA 749 MASTER SYSTEM PLUS 1049 SUPER SYSTEM 1399 PROMOS ACTION FIGHTER 99 ALEX KIDD III 99 BLADE EAGLE 3D 99 DEAD ANGLE 99 ENDURO RACER 99 FANTASY ZONE 1 99	GOLBAL DEFENCE	99	JEUX		BLACK BELT	285	GHOSTBUSTER	295	PSYCHO FOX	325	WONDERBOY 3	325
	MAZE HUNTER 3D	99	AERIAL ASSAULT	325	CALIFORNIA GAMES	295	GOLDEN AXE	325	R.C GRAND PRIX	325	WORLD GAMES	285
	POWERSTRIKE	99	AFTER BURNER	325	CAPTAIN SILVER	295	GOLFAMANIA	295	R TYPE	325	WORLD SOCCER	285
	RESCUE MISSION	99	ALEX KIDD IN		CHASE HQ	325	GOLVELLIUS	325	RAMPAGE	295	YS	395
	SCRAMBLE SPIRIT	99	SHINOBI WORLD	325	CHOPLIFTER	285	GREAT VOLLEY BALL	285	SHINOBI	325	ZILLION 2	285
	SECRET COMMAND	99	ALTERED BEAST	295	CLOUD MASTER	295	KENSEIDEN	295	SPELLCASTER	325		
	SUPER TENNIS	99	AMERICAN BASEBALL	295	DOUBLE DRAGON	325	LORD OF THE SWORD	325	TENNIS ACE	325		
	TEDDY BOY	99	AMERICAN PRO FOOT.	295	DOUBLE HAWK	325	MIRACLE WARRIOR	395	ULTIMA IV	325		
	TRANSBOT	99	ASSAULT CITY	295	DYNAMITE DUX	325	OPERATION WOLF	325	VIGILANTE	295		
	WORLD GRAND PRIX	99	BASKET. KNIGHTMARE	295	FIRE & FORGET II	325	PARLOUR GAMES	295	WONDERBOY 1	285		
			BATTLE OUT RUN	325	GALAXY FORCE	325	PHANTASY STAR	395	WONDERBOY 2	295		

NEO-GEO SNK 3850F

LA PLUS BELLE CONSOLE... CONSOLE NEO GEO SNK PERITEL 3850

GOLF 1990
MAHJONG 1990
BASEBALL 1990
MAGICIAN LORD 1990
NAM 1975 1990

REPRISE DES JEUX POUR L'ACHAT D'UN NEUF. CE MATERIEL EST IMPORTE. NOTICE ETRANGERE.



LYNX 1490F

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2 LYNX + ALIMENTATION 1490

GAUNTLET 290
CALIFORNIA GAMES 290
GATES OF ZENDOCON 290
BLUE LIGHTNING 290
ELECTRO COP 290
CHIPS CHALLENGE 290



GAME BOY 590F

GAMEBOY	590	GHOSTBUSTERS 2	245	QUIX	195
GAMEBOY + 3 JEUX	980	HYPER LODE RUNNER	240	ROADSTAR SKATE OR DIE	240 245
LIGHTBOY	270	KEN NORTH	240	SNOOPY	240
SACOCHE GB	195	MICKEY MOUSE	240	SPACE INVADERS	240
		MONSTERTRUCK	245	SOCCER BOY(FOOT)	240
ALLEWAY	190	MOTOR CROSS	240	SOLARSTRIKER	175
BEACH VOLLEY	245	NAKAIMURA	240	SUPER MARIOLAND	195
BOULDER DASH	245	NEMESIS	240	TENNIS	195
BOXING	195	NINJA TURTLES	245	TWIN BEE	260
DOUBLE DRAGON	245	NINJA ADVENTURE	240		
FLIPPER	190	POPEYE	240		

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NINTENDO 690	GHOST'N GOBLINS	330	NINJA TURTLES	390
	GRADIUS	330	RUSH'N ATTACK	360
AIRWOLF 360	IMPOSS. MISSION II	360	RYGAR	360
BATMAN 425	KID ICARUS	360	SECTION Z	360
BUBBLE BOBBLE 330	KING NEPTUNE'S ADV	360	SIMON'S QUEST	390
DOUBLE DRAGON 2 425	LEGEND OF ZELDA	390	SOCCER	290
DOUBLE DRIBBLE 360	LEGEND OF ZELDA II	390	SOLOMON'S KEY	330
DRAGONBALL 360	ADVENTURES OF LOLO	330	SUPER MARIO II	390
FESTER'S QUEST 360	MEGA MAN	360	TETRIS	330
FIGHTING GOLF 390	METAL GEAR	360	WIZARDS & WARRIORS	360

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120	GHOSTBUSTER	130	RADAR LOCK	180
BOXING	149	KUNG FU MASTER	199	RAMPAGE	195
CALIFORNIA GAMES	199	MARIO BROS	149	REAL SOCCER	130
CHOPPER COMMAND	149	MIDNIGHT MAGIC	120	REAL TENNIS	120
COMMANDO	199	MOON PATROL	120	RIVER RAID	190
DESERT FALCON	180	MOTO RODEO	180	ROAD RUNNER	180
DOUBLE DRAGON	199	OFF THE WALL	180	SKATE BOARDING	149
ENDURO	149	POLE POSITION	120	SPRINT MASTER	169
F14 TOMCAT	199	PRO WRESTLING	149	SUMMER GAMES	190
GALAXIAN	120	Q BERT	120	WINTER GAMES	190

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____
N° Carte Bleue _____ 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

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIE

Murders in Space

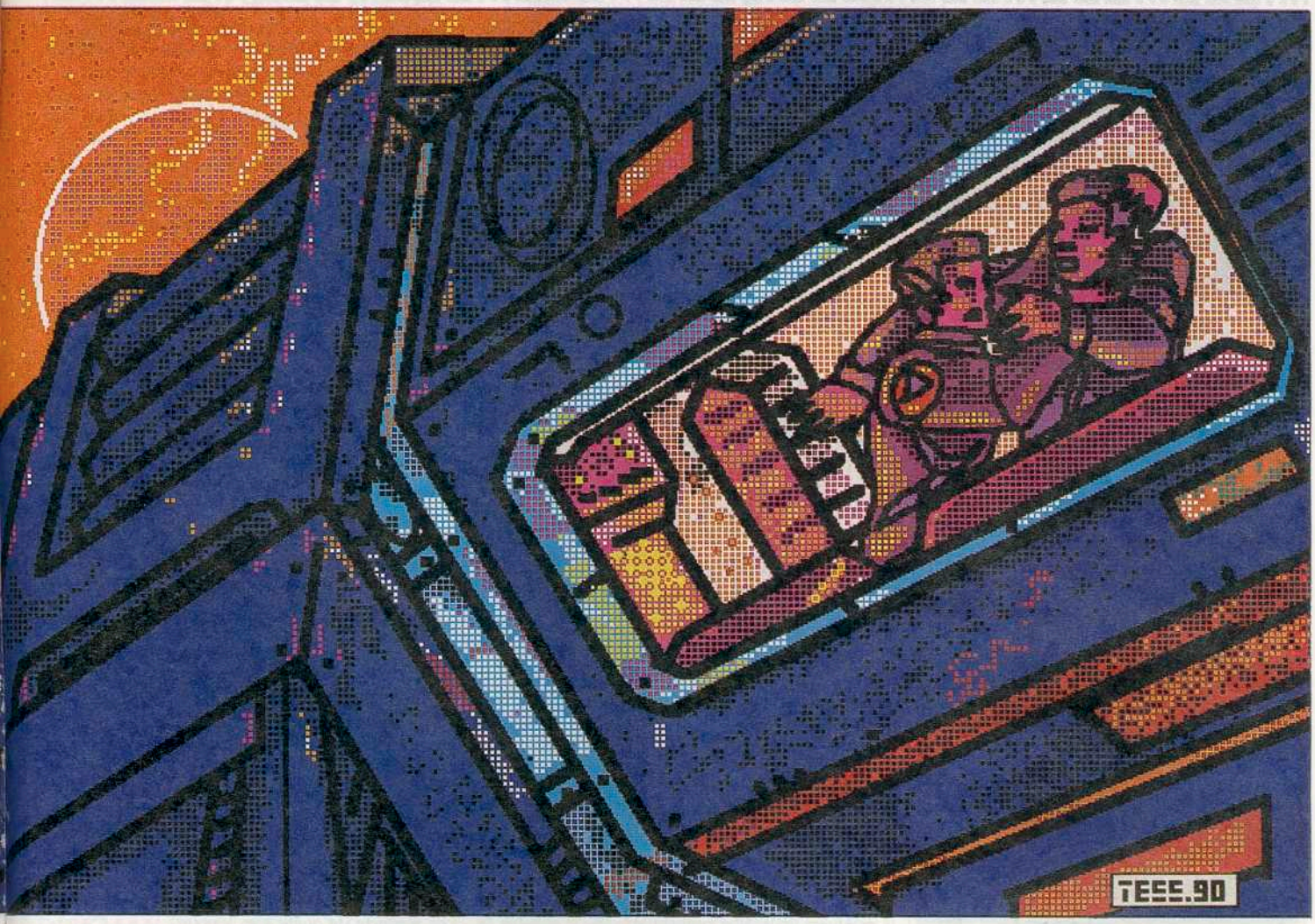
ATARI ST

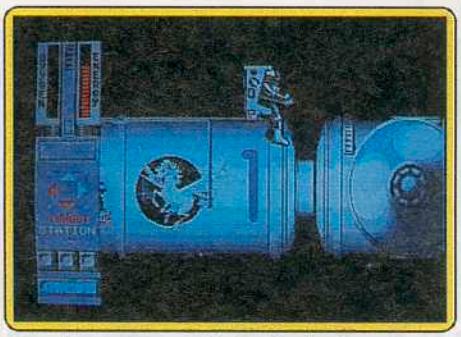
Enquêter dans une station spatiale n'est pas à la portée du premier Colombo venu. Débrouillardise, déduction et doigté ne suffisent pas. Réflexes et condition physique impeccable sont indispensables pour se déplacer en apesanteur : des rebondissements en perspective !

Infogrames. Scénario : Bertrand Brocard ; programmation : Roland Moria ; graphismes : Franck Drevon ; bruitages : Stéphane Picq.



Une enquête en apesanteur a de quoi vous mettre la tête à l'envers.

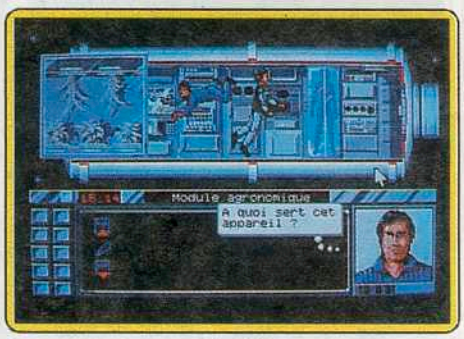




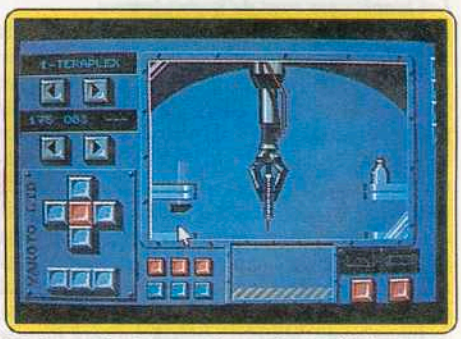
Dans l'espace sur un fauteuil volant.

Bertrand Brocard nous a concocté une nouvelle enquête policière. Cette fois-ci, ce n'est plus à Venise mais dans l'espace que se passent les événements. Vous devez vous rendre dans la station spatiale Pegasus pour enquêter sur une tentative d'assassinat commise sur la personne du commandant. Les huit personnes qui composent l'équipage appartiennent à des nationalités très diverses. Aussi, pour ne pas faire de vagues, vous devrez vous montrer extrêmement discret. D'ailleurs, officiellement, il ne s'agit que d'une enquête administrative. Il faudra faire vite, cependant, car vous ne disposez que d'une vingtaine d'heures pour tirer les choses au clair.

Les conditions de vie dans un complexe orbital ont été fidèlement restituées. Le travail de documentation important a porté ses fruits puisqu'il est ainsi possible d'apprendre quelque chose sur l'organisation d'une station. Pour mener votre enquête, vous allez vous déplacer d'un lieu à l'autre en empruntant les sas. Ce déplacement en apesanteur s'effectue à la souris et il faudra « viser » un minimum pour accéder aux sas. Certains d'entre eux sont fermés et, pour aller plus vite, vous pourrez utiliser les touches de fonction qui vous propulsent directement dans le lieu voulu, s'il est accessible. l'exploration des pièces s'effectue très simplement

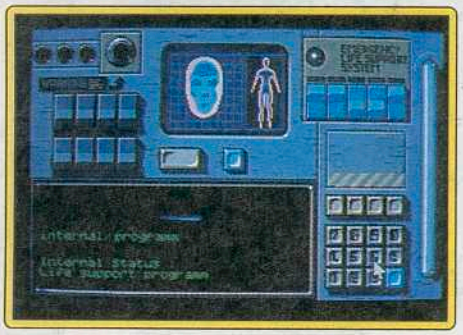


La machine qui contrôle l'hibernation.



Un bras robot pour préparer les antidotes.

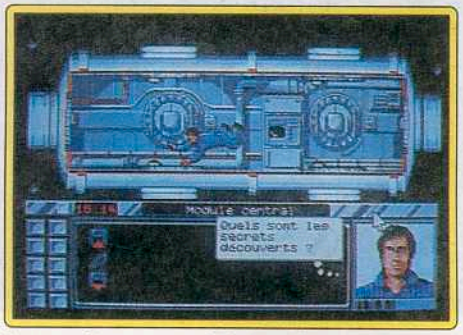
en cliquant à la souris sur les zones concernées. Certains objets intéressants seront grossis pour vous laisser la possibilité de mieux les examiner. Les actions reprennent le principe de *Meurtre à Venise*. Un clic sur votre front fait apparaître vos pensées (actions possibles) tandis qu'un clic sur la bouche autorise le dialogue (choix de phrases prédéfinies) avec la personne sélectionnée. Le jeu se déroule en temps réel selon un principe assez particulier. Toutes les heures, les personnages effectuent leurs déplacements et leurs actions. Vous devez donc profiter de chaque intervalle pour tirer le maximum de la situation. La fuite du temps est heureusement réglable. Au début, vous aurez tout



Un personnage en état d'hibernation.

intérêt à ralentir, voire même à arrêter le temps, pour vous familiariser avec la station.

Vous allez sans doute commencer votre enquête en fouillant un peu partout. Mais contrairement aux autres jeux d'aventure, *Murders in Space*, ne vous permet pas de prendre un objet directement, ceux-ci ne vous servant que d'indices. En fait, ce sont surtout les dialogues avec les membres d'équipage qui vous permettront d'avancer dans vos recherches. Notez soigneusement chaque indice et utilisez au besoin le petit éditeur intégré. Certaines réponses s'accompagnent d'un bip, signalant qu'une nouvelle option est disponible



Les graphismes sont de bonne facture.

pour l'un des personnages, sur l'instant ou plus tard. Questionnez donc plusieurs fois la même personne et, si l'un des membres d'équipage ne veut rien vous dire, revenez le voir après avoir parlé avec les autres. Parallèlement à l'enquête sur la tentative de meurtre (qui n'en est pas une comme vous allez rapidement l'apprendre), vous devrez aussi découvrir le secret que chaque personne cache soigneusement. Vous allez aussi devoir vous servir de différents appareils de la station : bras manipulateur, télescope solaire, module Cliss (qui contrôle la survie de l'une des astronautres mise en hibernation), MMU (l'appareil qui vous permet de vous déplacer dans l'espace), et COPS qui gère les communications internes et les liaisons avec la Terre.

Dans la plupart des cas, la notice ne fournit aucune indication de fonctionnement et vous devrez vous débrouillez tout seul, en vous aidant éventuellement de certains dialogues. Avant de sortir dans l'espace en MMU, il est plus que recommandé de vous entraîner à fond avec le simulateur, qui se présente comme un petit jeu d'action. Il faut arriver à maîtriser rapidement sens et vitesse de déplacement par un habile jeu de poussées et contre-poussées. Hors de la station, la moindre faute risque d'entraîner la mort. Pour la COPS, vous disposez des codes généraux, mais il faudra avoir recours à des astuces parfois machiavéliques ou à vos connaissances en astronomie pour découvrir ceux des autres membres.

Au cours de votre séjour, la quasi totalité de l'équipage risque de mourir si vous ne faites rien. Dans la plupart des cas, vous pourrez les soigner en préparant un traitement à l'aide du bras robot. Mais pour connaître sa composition, il faut encore examiner la personne au bon moment, transmettre le résultat des analyses à la Terre et vous arranger pour que les transmissions fonctionnent pour la réponse.

Le scénario de cette aventure policière à huis clos est réellement passionnant. Les obstacles sont difficiles à surmonter mais leur solution toujours logique. Les graphismes sont de bonne facture. Les rares bruitages sont bien choisis et la superbe musique digitalisée de présentation semble enfin mettre à profit le nouveau processeur sonore des *STE*. De plus, les quelques phases d'action enrichissent le jeu. Une enquête passionnante et difficile.

Jacques Harbonn

Type : enquête policière
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★
Prix : C

Phantasy Star II

MEGADRIVE

A mi-chemin entre Space Opera *et aventure fantastique,* Phantasy Star II *est un jeu de rôle où la technologie remplace la traditionnelle magie. L'animation est dans le style des dessins animés japonais, mais les graphismes et les scrollings sont admirables. Pour l'instant, le programme n'existe qu'en version américaine.*

Sega

Lorsque les jeux de rôle ne se déroulent pas dans un monde à la Tolkien, ils situent la plupart du temps leur intrigue dans l'espace. Cette suite d'un excellent jeu de la *Sega* 8 bits ne fait pas exception à la règle.

Le système d'Algo est constitué de trois planètes : Palm, Mota et Dezo. Palm abrite les penseurs, alors que la fertile Mota produit la nourriture. Quant à Dezo la mystérieuse, nul ne sait ce qui s'y cache. Aujourd'hui, rien ne va plus sur Mota. Des créatures mutantes ont commencé à envahir la planète. Les hommes n'osent plus sortir de l'abri des villes et la production de la planète s'en ressent. Mother Brain, le gigantesque ordinateur qui dirige tout, serait-il déréglé ? La réponse à cette question se trouve certainement dans le bio lab, l'endroit où sont « fabriquées » toutes les créatures de la planète. C'est pourquoi le commandant vous donne pour mission d'aller chercher la boîte noire qui enregistre toutes les actions qui s'y déroulent. Mais, comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, la quête sera longue.



Une quête longue et dangereuse à la tête d'une équipe décidée !

COMMANDES TELEPHONIQUES



(1) 40 16 04 02

CARTE BLEUE OU VISA ACCEPTEES

International
Cash & Carry Micro

COMMANDES PAR COURRIER




CCM
37, RUE DES MATHURINS
75008 PARIS

SPECIAL NOEL
LE PACK UTILE
Tout ce que vous avez besoin pour commencer
Pas de gadgets ni softs périmés rien que de l'utile
LE PACK COMPREND
1 AMIGA 500
Avec extension 512K (Switch et Horloge)
2 Joysticks à microswitches
20 Disquettes MF/2DD
Tapis souris
PRIX CCM SANS MONITEUR
3690.00 Prise péritel Comprise
AVEC MONITEUR HR COULEUR **5690.00**
UNITES CENTRALES SEULES NOUS CONSULTER

AMIGA SCHOOL KIT
AMIGA STARTER KIT
AMIGA HOME OFFICE KIT
3790 FRS
Nous vous offrons en Plus
2 Joysticks - 1 Tapis Souris
10 disquettes Domaine Public

AMIGA HOME VIDEO KIT
Sans DigiView **4490Frs**
Avec Digiview **5990Frs**
Rajoutez 690Frs ET LE DISKMAN SONY EST A VOUS

AMIGA MUSIC 1
Sans LE DISKMAN
4790Frs
AVEC LE DISKMAN SONY
5690Frs

MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LA COMPOSITION DES PACKS

DISQUE DUR POUR A500
LE A590
HD de 20 Mégas et extensible de 2 Mégas en Ram
Sans la RAM **2990Frs**
Avec **2MO** ram **3690Frs**

CREDIT RAPIDE
Nous pouvons vous proposer des formules de Crédit à partir de 250 Frs par mois
Réponse dans les 45 Minutes
N'attendez plus pour vous offrir l'ordinateur ou l'extension dont vous avez besoin maintenant.

STOP
UN WALKMAN LASER POUR NOEL
Dans ses Packs CCM vous offre avec ou sans participation un DISKMAN SONY D11
Un compact Disc Portable avec Ecouteurs batteries etc..
A la qualité de l'Amiga nous ne pouvons qu'offrir la Qualité

LES "CLASSICS"

EXTENSION MEMOIRE
Pour A500 Horloge et Switch
530 FRS

LECTEUR EXTERNE 3 1/2
(A2000 & A500)avec Switch
690 Frs

EXTENSION MEMOIRE POUR A2000 (2/4/6/8 MO) A PARTIR DE
1790 Frs
(La Carte Peuplée de 2MO)

DISQUETTES
MF/2DD Avec Etiquettes
Ces disquettes sont de qualités (Ni bulk Ni déclassées)

Par 50 Disquettes	250 Frs
Par 100 Dsiquettes	470 Frs
Par 200 Disquettes	890 Frs

(A partir de 100 disquettes frais de Port 60 Frs)
Au dela de 200 Disquettes Nous consulter

PACK ETUDIANT
CCM Vous propose le Travail et les Loisirs
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur HR
Excellence! 50 Disquettes
Tapis Souris - Joystick
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 10990Frs
AVEC KIT AT = 13990Frs

SUPER ETUDIANT
UNE CONFIG COMPLETE
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur HR
Imprimante Citizen120+
Works Platinum
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 12380Frs
AVEC KIT AT = 15380Frs

VOUS PREFEREZ L'AMIGA 2000 SEUL

SANS MONITEUR	5990Frs
AVEC MONITEUR	7990Frs

LE DISKMAN SONY AVEC???
Ajoutez une participation de 990Frs

DISQUES DURS POUR A2000
Carte SCSI avec place pour 2MO Ram
1890 Frs
CARTE SCSI MICROBOTICS
1490 Frs
DISQUE DUR QUANTUM 40MO
avec Microbotics et le DISKMAN
5600 Frs

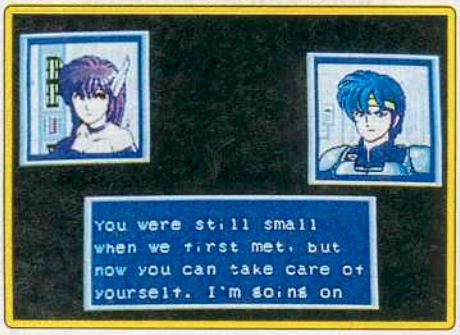
CARTES ACCELERATRICES
CARTE 68020 AVEC 2MO 32BITS
4390FRS
CARTE 68030 AVEC MEMOIRE ET LE DISKMAN SONY
10000 Frs

NOUS CONSULTER POUR LES EXTENSIONS SPECIALISEES
(Genlocks, Splitters etc...)
Imprimantes, Softs, Scaners...
Note Importante:
Nous assurons nous même le SAV
Nous livrons les dernières versions des Logiciels ou Micros Disponibles

NOTRE CATALOGUE NE SE LIMITE PAS A LA PAGE CI-DESSUS. MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LES DETAILS
Conditions Générales de Vente.
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT
Pour les Commandes par Courrier Joindre le Règlement plus **40 Frs** de participation aux frais de port. Par Téléphone Cartes Visa bienvenues
Les Colis de plus de 6 Kg sont expédiés en contre remboursement pour le port.
GARANTIE ET SAV: TOUTE DEMANDE DE GARANTIE DOIT FAIRE L'OBJET D'UN NUMERO DE RETOUR
Toute demande de reprise de materiel sera acceptée par un avoir, ou un remboursement avec 20% de frais de restockage.



La perspective est simple, mais efficace.

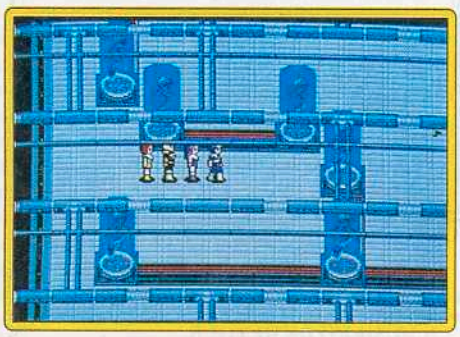


Le style des dessins animés japonais.

Il n'y a pas dans *Phantasy Star II* de phase de création de personnages. Vous commencez seul, mais pourrez assez vite recruter une équipe. Hors de question, ici, d'aller dans la taverne pour engager des mercenaires. Des hommes et des femmes valeureux vous contacteront, un par un, lorsqu'ils auront eu vent de vos exploits. La première à vous accompagner est Nei, votre femme. Elle est faible au début mais devient, du fait de son origine hybride, un combattant redoutable aux niveaux supérieurs.

Par la suite, vous pourrez reconstituer un groupe hétérogène regroupant deux guerriers, un voleur, un médecin, un chercheur et un technicien. La gestion de cette équipe est souple puisqu'il est possible, par exemple, de laisser un membre à l'abri le temps d'aller gagner de quoi le soigner. La ville regroupe les classiques boutiques de l'armurier, du vendeur d'armures ainsi que l'hôpital. On y trouve également un fabricant de clones (pour les résurrections) ainsi qu'un téléporteur qui vous envoie dans n'importe quelle cité dont vous connaissez le nom. Vous pourrez également discuter avec les passants. Mais pour commencer, rendez-vous à la bibliothèque pour recueillir plus d'informations sur Mota.

Une fois équipé au mieux, vous pourrez quitter la



On avance avec circonspection...



Des graphismes parfois exceptionnels.

ville pour explorer la planète. Vous ferez souvent de mauvaises rencontres : les monstres sont aussi impressionnants que variés. Il faudra alors en découdre dans un combat représenté en 3D. A la différence d'autres jeux sur console (*Ys*, *Super Hydglide*), le soft propose des engagements assez complexes. Il est, en effet, possible de choisir une tactique pour chaque antagoniste ainsi que de sélectionner son arme. L'option « technique » remplace la traditionnelle magie. Bien sûr, on peut reprocher l'impossibilité de positionner les personnages mais les possibilités, au combat, restent équivalentes à celles d'un classique micro comme *Bard's Tale*.

Comme souvent sur console, l'aspect aventure est très présent mais *Phantasy Star II* est avant tout un jeu de rôle. La réalisation fait vraiment honneur à la machine : les musiques sont superbes et le graphisme, dans le style des dessins animés japonais, est très réussi. Quant au scrolling multidirectionnel



Le combat va commencer.

(en parallaxe par endroit), il est parfait. Seule l'animation des personnages aurait pu être améliorée. Enfin, le soft très graphique se joue grâce à un système de menus très facile à utiliser pour qui maîtrise l'anglais.

Je vous recommande chaudement ce programme passionnant qui vous offrira de longues heures de jeu. Une précision toutefois : tout comme *Super Hydlige*, ce soft est difficile à trouver. Il n'est en effet pas importé par Virgin et la version japonaise est injouable. Les possesseurs de *Megadrive* (française ou japonaise) devront donc se procurer la version américaine (*Genesis*), importée par quelques boutiques parisiennes. Olivier Scamps

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : D

Battlemaster

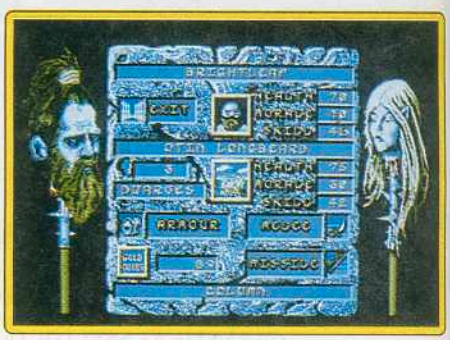
ATARI ST

Un monde anarchique qui attend l'arrivée d'un sauveur : vous ! Voilà un thème bien éculé, mais Battlemaster *renouvelle le genre par son originalité. Wargame, rôle, aventure et jeu d'action tout à la fois, le plaisir du mélange !*

PSS. Programmation : Tony Stoddart, Mike Simpson ; graphismes : Alan Tomkins, Melissa Dadzis.

Tout à la fois jeu d'action, wargame et jeu de rôle-aventure, *Battlemaster* propose une nouvelle approche vraiment très séduisante. Le thème est assez classique : l'anarchie règne sur votre monde. On se croirait à la cour du roi Pétaud, chaque village menant son propre combat. Pour revenir à l'unité première, un seul moyen : conquérir un à un les quatre royaumes et ramener les couronnes à l'observateur qui habite la tour.

Avant de commencer, il vous faut choisir votre chef. Quatre espèces (humains, nains, elfes et orques) et quatre métiers (guerrier, magicien, voleur ou marchand) vous sont proposés, combinables à loisir. Le choix de l'espèce a son importance, car il conditionne les rapports avec les villageois des autres races. Ces rapports sont assez complexes. Nains, elfes et orques se détestent mutuellement, les humains n'aiment personne et méprisent particulièrement les orques, tandis que ces derniers détestent tout le monde ! Le métier choisi va déterminer l'importance de votre groupe de dé-



Battlemaster : barbarie et violence.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	ATARI 130 XE + Lect K7 + Imprimante 1027	ATARI 520 STE 512K Lect DF + 50 Disquettes	ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes
490F	790F	2990F	3290F	3990F

Offre n° 6	Offre n° 7	Offre n° 8	Offre n° 9	Offre n° 10
ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix	ATARI 520 STE 1 M Ram,M Coul HR + 1 Pack au choix	AMIGA 500 M. Couleur HRS + 1 Pack au choix	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel
5290F	5990F	5490F	5490F	3290F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica
3,5 DF DD
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500
50 Etiquettes: 15F

STAR LC10	1690F
STAR LC2410	2790F
STAR LC10C	2290F
EPSON LX800	1990F

Lecteur externe
Dble face ST/AMIGA
10 Disquettes Konica
650F

Extension
512K AMIGA
490 F

Paiement en 4 fois sans frais, Crédit CETELEM, SOFINCO, Carte Aurore, CB.

Konica
DFDD
5 boîtes/10
350F
10 boîtes:
590F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	GAMEBOY	GAMEBOY	SEGAGEAR
5 Jeux, Alim, Piles	1 Jeu + Piles	3 Jeux + Piles	3 Jeux, Alim, Piles
1490 F	590 F	890 F	1990 F



**** LES CONSOLES ****

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix	CORE GRAFX + 2Jeux	SUPER GRAFX +1 jeu au choix	NEO GEO + Housse de Transport
1490 F	1290 F	2490 F	3490 F

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....
Prénom:..... Age : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ...../...../...../.....
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation ou Offre n°	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Cadeau Pack N° ..... et/ou N° .....
Signature Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

Ti 84



Rôle et aventure, wargame et action, Battlemaster est tout à la fois.

part. Ainsi le guerrier commencera seul, tandis que le marchand se verra d'emblée accompagné de trois fidèles compagnons.

Le système de jeu est assez particulier. Vous allez effectuer une série de missions indépendantes, la réussite à l'une vous permettant d'en tenter une autre dans une région mitoyenne. C'est ainsi que, de proche en proche, vous pourrez conquérir l'ensemble d'un royaume. Le but principal de chaque mission est de nettoyer la région des monstres et/ou de ses habitants, s'ils se révèlent inamicaux. Pour cela, vous disposez d'armes de jet et d'armes de combat au corps à corps, magiques ou non. Vous pouvez modifier la formation de vos hommes (simple, en colonne, en ligne, en triangle, ouverte ou en groupe) pour l'adapter à la configuration des lieux et à la disposition de vos ennemis. De la même manière, vous pouvez choisir de vous placer vaillamment à la tête de vos hommes (ce que je vous déconseille fortement au début, un héros mort ne servant plus à grand-chose !), de vous tenir plus prudemment derrière ou encore de les laisser sur place pour aller explorer un peu les alentours. L'univers est représenté en vue du dessus avec une certaine impression de relief. Vous guidez votre chef au joystick (le choix entre souris et clavier vous est laissé). Vos hommes vont suivre dans la plupart des cas. Parfois, cependant, ils peuvent faire preuve d'esprit d'indépendance et aller explorer de leur propre chef. Rappelez-les pour reconstituer le groupe au complet. Il est complètement ridicule et souvent périlleux de vous jeter dans la bataille sans réfléchir. Repérez les éléments adverses sur le scanner et n'attaquez que des éléments isolés. De même, il est capital d'utiliser au mieux arbres et rochers qui vous serviront de protection contre les volées de flèches ennemies et de passer à l'arme de combat rapproché lorsque les ennemis vous côtoient. Les combats se déroulent comme les déplacements. Vous contrôlez directement votre chef, vos partenaires étant gérés par l'ordinateur, mais utilisant le même type d'arme que vous, magie comprise. N'hésitez surtout pas à battre en retraite si le combat commence à tourner mal. Chaque combat victorieux vous fera progresser dans votre habileté au combat et améliorera le moral de l'équipe. Le maintien de ce moral est important. S'il est haut, vos hommes attaqueront avec vaillance, tandis que s'il commence à baisser, il faudra montrer l'exemple et vous jeter dans la bataille. Il est prudent de manger et boire pour récupérer vos points de vie.

Les monstres rencontrés sont assez variés, quelques-uns dotés d'une certaine intelligence et d'autres ayant recours à la magie. Si les combats sont importants, ils sont loin de constituer l'unique intérêt du jeu. Tout d'abord, le côté exploration a son importance pour mettre la main sur des objets utiles, magiques ou non. De nombreux pièges parsèment forêts et cavernes. Certains sont directement visibles, tandis que d'autres ne se déclenchent lors d'un contact, vous conduisant à une mort certaine. Il est donc important de sauvegarder le jeu à chaque nouvelle mission et de bien mémoriser les passages difficiles. Il vous faudra trouver les clefs qui ouvrent certaines portes et surtout découvrir une issue bien cachée et pourtant capitale. Dans les zones neutres ou amies, vous pourrez « acheter » de nouveaux hommes qui viendront grossir votre équipe, compléter votre équipement ou payer un droit de libre passage. Attention, car le moindre vol dans une maison abolierait immédiatement votre immunité.

La réalisation est d'un bon niveau, tant au niveau de l'ergonomie que des graphismes variés ou de l'animation. Les bruitages, en revanche, sont plus moyens. Un très bon jeu, varié et difficile (notice en français). Jacques Harbonn

Type : wargame-action-aventure-rôle
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : C

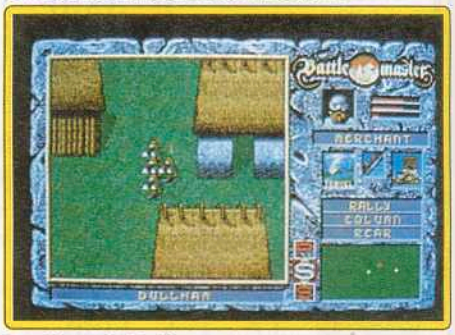
Version Amiga

La version *Amiga* est strictement identique à celle de l'*Atari ST* et n'appelle donc aucun commentaire particulier. J.H.

Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : C



On discute âprement devant le pont.



Le village du Dullham.



L'équipe dans les collines.



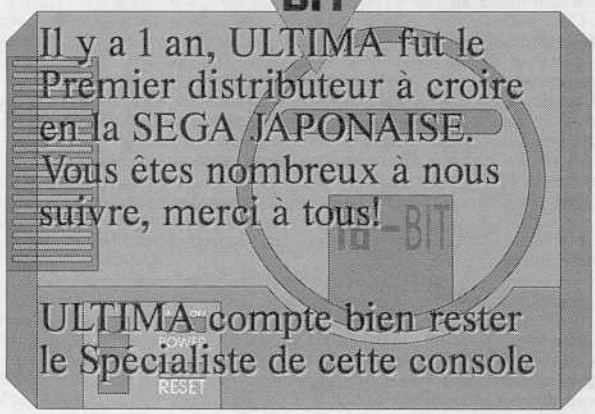
La carte est en relief.

MEGA DRIVE

16 BIT

Il y a 1 an, ULTIMA fut le Premier distributeur à croire en la SEGA JAPONAISE. Vous êtes nombreux à nous suivre, merci à tous!

ULTIMA compte bien rester le Spécialiste de cette console



Sega Mégadrive est une marque déposée de Sega

ULTIMA Games

21 rue de Turin 75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Ouv. mardi au samedi 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

ULTIMA PARIS République

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

ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59800 Lille
Tél. 20 42 09 09
métro Gare

ULTIMA TOULOUSE
Place du Capitole
35 rue du Taur 31000 Toulouse
Tél. 62 27 04 37/38

PROMOS DU MOIS

GOLDEN AXE 250 F

Manette PRO 2 150 F

La manette Pro 2 est une révélation dans le domaine du jeu, ergonomie fantastique, 8 directions, auto-fire programmable (en fonction ou hors fonction, controle de la vitesse de tir, tir automatique ou non, indicateur auto-fire). Reprise de votre ancienne manette Sega (en état de fonctionnement) à 40F pour l'achat de la Pro 2.

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 2 jeux AU CHOIX* 1690F

*les cartouches à choisir sont présentées dans nos agences, "Vitrine MEGADRIVE"

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 1 JEU 1490F

SEGA MÉGADRIVE SEULE PRIX CANON

SEGA GENESIS française avec 1 manette + Altered Beast 1890F

Nos consoles sont garanties 1 an.

Promo Exceptionnelle softs à 150F:
Alex Kidd / Mr Komatsu

Promo softs à 200F:
King of Animal / Super League / Rambo / Tatsujin

Softs à 290F:
Space Harrier / Super Hang on / Ken / Forgotten World / Peacok King

Jeux à 370F:
Ghostbusters / E Swat / Ghoulds and Ghost / DJ Boy / Granada / Atomic Robot Kid / Ringside Angel / Insector X / Klax / Battle of Axis / Space Invader / Burning Force / Fire Shark / Crack Down / Attack / World Cup Soccer / Afterburner / Air diver / Curse / Darwin / Final blow / Herzogs / New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban / Sorcerian / Super Basketball / Thunderforce 2 / Zoom etc...

HITS MÉGADRIVE promo -› nous consulter:
Golden Axe / Super Shinobi / Thunder Force III / Monaco Grand Prix / Batman / Moonwalker / Rainbow Warrior ...

NOUVEAUTÉS: Fatman / Axis / Fantasy Star II (en anglais) / Burning Force / Strider / Hellfire / Rainbow Island / Shadow

Revue japonaise MÉGADRIVE FAN en vente 50 F dans nos agences

Arcade Power Joystick	**349F**
Sega Joypad	**190F**
XE-1Pro joystick	**490F**
Joystick Pro1 Sega	**390F**
Cable Péritel	**150F**
Adaptateur 8 bit	**490F**

Adaptation des cartouches japonaises sur la console génésis

Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE à adresser à
ULTIMA/SARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Marie-Hélène

Possibilité de crédit par correspondance.
Livraison en 48H Chrono dès réception de votre chèque.

Nom

Prénom

Adresse

CB n°
date d'expiration
Signature:

paiement par chèque ou CB Ti 84

Désignation du produit	prix
Frais de port logiciel 25F Frais de port matériel 140F	

Prix révisable sans préavis en fonction des impératifs du marché.

Dragon's Breath

Peu banal, un wargame où les tanks sont remplacés par des dragons magiques : un jeu qui a du souffle !

wargame-rôle : *type*
16 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitages*
C : *prix*



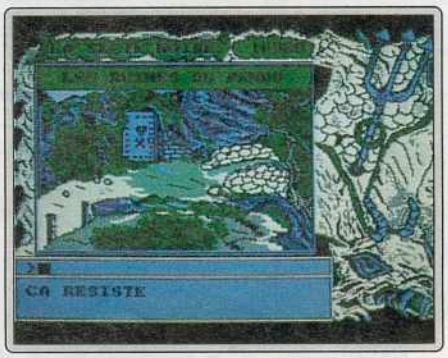
Ce wargame très original, mêlé d'*heroïc fantasy* (version *Amiga* dans le n° 76 de *Tilt*, p. 110) a fait son apparition sur *Atari ST*. Vous contrôlez ici des dragons qui ont pour mission de semer la panique dans les villages ennemis. Pour gagner, vous devrez être en possession des trois parties d'un talisman. On peut jouer à trois, et vos partenaires humains ou informatiques ne se priveront pas de vous mettre des bâtons dans les roues. Une fois un village conquis, il vous apportera des revenus indispensables pour progresser dans le jeu. En effet, élever de nouveaux dragons, passage obligatoire pour la réussite, coûte cher. Il faut mettre en marche la couveuse et les dragons eux-mêmes sont taxés. La magie a une grande importance dans le jeu mais sa gestion est un véritable casse-tête. Vous devrez mélanger des ingrédients de toutes sortes pour obtenir des potions aux effets variables : amélioration des capacités de vos dragons, incubation plus rapide, affaiblissement des villages ennemis. La réalisation est d'un excellent niveau, la mise en image variée changeant agréablement des wargames classiques. Un excellent wargame, original (disquette Palace, *Atari ST*).

Jacques Harbonn

La Secte noire

Si vous êtes néophyte, vous apprécierez cette aventure classique. Les connaisseurs ont bien d'autres choix.

aventure graphique : *type*
12 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *bruitages*
B : *prix*



Alors qu'il nous avait habitué à des aventures d'une originalité hors pair, Lankhor renoue ici avec la tradition... *La Secte noire*, c'est un « nouveau » *Sram*, une aventure graphique des plus classiques où l'on enchaîne une multitude de « nord », « sud », « prends clef », etc. Cete version *CPC* est pourtant très séduisante. Les graphismes sont de bonne qualité, statiques bien sûr, mais suffisamment nombreux et détaillés pour que l'on plonge dans l'ambiance de l'aventure. L'analyseur de syntaxe est très rigoureux (révisez vos conjugaisons...) mais aussi puissant et riche en vocabulaire. *La Secte noire* ouvre donc de nombreux paysages où il faudra collecter des objets. Ensuite, à vous de comprendre la signification de chaque indice et de découvrir l'endroit où il est utile de s'en servir. La logique de toutes ces manipulations est finalement convaincante et les plus novices ne restent pas bloqués trop longtemps sur un même problème. *La Secte noire* séduira donc les néophytes de l'aventure sur *CPC*. Ce n'est certes pas un « grand » jeu, mais sans doute l'un des meilleurs outils pour se lancer dans le monde de l'aventure (disquette Lankhor pour *CPC*).

Olivier Hautefeuille

War of the Lance

Ce wargame a vraiment très peu d'atouts pour attirer les amateurs de ce genre difficile. Pour collectionneurs.

wargame fantastique : *type*
10 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★ : *bruitages*
C : *prix*



Ce wargame vous propose un scénario original très proche des jeux de rôle. Il se joue à deux ou contre l'ordinateur et permet de paramétrer un grand nombre d'options. Vous allez contrôler les forces du bien, tenter de réaliser des alliances et de vaincre le mal. Contrairement aux autres wargames, la magie a ici un rôle important, que ce soit lors des combats ou pour mettre la main sur des objets magiques. Le jeu se déroule selon le système classique de tours, où vous pourrez déplacer vos troupes, combattre, user de diplomatie, avoir recours à la subversion ou partir en quête de magie nouvelle. Si les options sont assez riches et l'ordinateur un partenaire valable, la réalisation est vraiment très moyenne. Les cartes sont lisibles, mais néanmoins assez laides, même en EGA. D'ailleurs, il n'y a guère de différence entre cette version *PC* EGA et la version *Apple II*, c'est vous dire ! De plus, on aurait bien aimé un système de jeu plus novateur. C'est d'autant plus dommage que l'idée était intéressante. A réserver donc aux mordus de wargame, les amateurs de jeu de rôle risquant fort de se lasser rapidement (disquette SSI pour *PC*).

Jacques Harbonn

Murder

Une bonne idée d'enquête ne suffit pas quand la réalisation est médiocre.

enquête policière : *type*
11 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
★★★★ : *bruitages*
B : *prix*



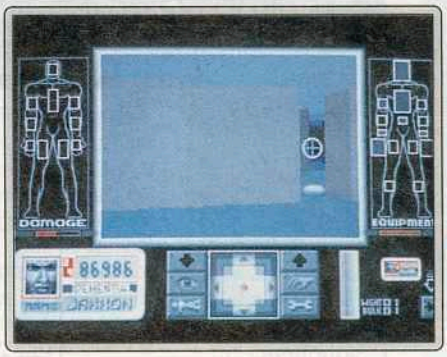
Les enquêtes policières ne sont pas courantes. *Murder* vous invite à découvrir, en un temps limité, le meurtrier qui erre encore dans la vaste demeure où il a commis un forfait. Votre personnage évolue dans des pièces assez simples graphiquement. Les autres personnages de l'aventure s'y promènent de même, chuchotent et concoctent quelque sombre projet sous votre nez. A la souris, l'enquêteur perspicace va commencer par explorer à la loupe les diverses chambres, couloirs ou jardins. Sur les objets qu'il découvre, il recueille des empreintes digitales. Ensuite, il interrogera chaque suspect : « Que pensez-vous d'untel ? Reconnaissez-vous cet objet ? »... Le maniement est simple puisqu'il s'agit dans tous les cas de sélectionner des indices, des déplacements ou des phrases de dialogue à la souris. En revanche, l'austérité relative des décors et la répétition agaçante des manipulations de base sont vite lassantes. Imaginez la simplicité d'un Cluedo sans l'ambiance que seule peut apporter la confrontation entre plusieurs joueurs humains. L'idée était bonne, le résultat l'est moins (disquette US Gold pour *Amiga*).

Olivier Hautefeuille

Corporation

Monotonie des décors maniement difficile, obstacles peu variés : *Corporation* n'est qu'une demi-portion !

aventure 3D : *type*
11 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitages*
C : *prix*



Votre personnage avance dans le décors 3D d'une base futuriste. Les salles et couloirs sont assez monotones. Seuls détails : des objets qui traînent sur le sol et qu'il faut ramasser, des monstres qu'il faut détruire. Le but de votre mission est de découvrir un embryon qui pourrait donner naissance à un monstrueux androïde. La base est gardée par des caméras, une pléiade de systèmes d'alarme, de pièges qu'il faut éviter. *Corporation* use de ce scénario pour mettre en valeur l'originalité de son maniement. A la souris, le joueur se déplace en 3D à l'aide d'un curseur qu'il déplace sur une boussole. Ensuite, les icônes « œil » ou « main » lui permettront de saisir un objet, d'utiliser une arme, etc. Mais si la gestion des multiples équipements disponibles est intéressante, si le contexte 3D conforte l'ambaince du jeu, de nombreux défauts entravent la mission. Maniement difficile, monotonie des lieux et des difficultés rencontrées, on est loin des excellents *Damocles*, *Die Hard* et surtout *Xenomorph*, autant de titres qui, pour des scénarios et mises en place graphiques équivalents, étaient de bien meilleure qualité. Dommage (disquette Core pour *Amiga*).

Olivier Hautefeuille

InterComputing

DALLAS - FRANCE - GERMANY

InterComputing
34, Avenue des Champs Elysées
75008 PARIS

(1) 42 82 16 03

Notre experience, nos tests et nos clients nous ont permis de vous proposer une sélection de produits haut de gamme et FIABLES
TOUS NOS PRIX SONT TTC. NOUS ASSURONS NOUS MEME LE SAV.

DERNIERE MINUTE
WORKS PLATINUM
999.00 Frs

SPECIAL CREDIT

Par téléphone nous obtenons dans les 45 minutes l'accord ou non de votre crédit.
VOUS POURREZ LE PAYER A VOTRE RYTHME
Ou avec Anticipation sans frais
N'attendez plus pour vous offrir Votre Micro ou votre extension

NOUS AVONS 5 ANS D'EXPERIENCE

DE VENTE PAR CORRESPONDANCE AUX USA SUR AMIGA ®

Les éléments suivants:
La baisse du Dollar
La baisse des Composants
L'approche de la fin d'année
Notre implatation Internationale

NOUS PERMETTENT DE VOUS OFFRIR POUR NOVEMBRE ET DECEMBRE LES PRIX CI-CONTRE

Tous nos produits sont de marque connue pas de fin de séries, déclassés etc...
Toujours les dernières versions

EXTENSIONS AMIGA 2000®

Extension Mémoire 2/4/6/8 Peuplée 2Mégas	1790.00
Extension Peuplée 4Mégas	2990.00
Extension Peuplée 6 Mégas	3990.00
Extension Peuplée 8 Mégas	4990.00
RAM Pour A2058® ou ci-dessus le Méga	790.00
CARTE ACCELERATRICE 68020 avec 2MO	3790.00
CARTE 68030 avec 4MO 32 bits	9100.00
Carte Anti Flicking	1890.00
Carte Anti Fliking et Moniteur Multysync	5890.00

EXTENSIONS ET HD. AMIGA500®

Extension Interne Avec Horloge et Switch	550.00
RAM pour A590® Les 512K	510.00
Disque dur 20MO + 2MO RAM	3850.00

AUTRES EXTENSIONS ET MICROS NOUS CONSULTER

DISQUES DURS A2000®

Disque dur Quantum 40MO sans contrôleur	3690.00
40 Mo Quantum SCSI contrôleur Super Rapide	4800.00

Contrôleurs seuls nous consulter

LECTEUR INTERNE 3 1/2 pour A2000 AT ®

OUI NOUS POUVONS!!! et Copain avec le 5 1/4!!!
Lecteur 1,44 MO avec Cables 1290.00

LECTEUR EXTERNE A2000 A500 Avec Switch 650.00

DISQUETTES 31/2 MF/2DD PAR BOITE DE 10 ETIQUETTES
A PARTIR DE 48 FRS la boite de 10 Nous consulter

CONSULTEZ NOUS POUR LES COMPATIBLES PC

386 SX (VGA Monochrome) A PARTIR DE :

Commandes Par courrier , joindre règlement +45 Frs. de frais de port
Micros ordinateurs et colis de 6 Kg et + livrés en port dû
Commandes par Téléphone, CB, Visa ou Contre Remboursement.



Message in a bottle

King's Quest IV

d'après Fabrice

Paré pour cette grande épopée ? Alors, allons-y ! Commencez par aller chercher la plume de paon qui se trouve sur l'île de Genesta. Ensuite, entrez dans la maison des nains et faites-y le ménage. Il faut bien sûr prendre la sacoche pleine de diamants qui se trouve sur la table, pour la porter aux nains, dans la mine. En échange, ces derniers vous donneront une lanterne, le premier objet important de la quête... Derrière la mine, vous attrapez un ver de terre. Rendez-vous maintenant chez Lolotte. Elle vous chargera d'une mission. Il vous faut maintenant découvrir une canne à pêche. Cet objet sera acquis en échange des diamants là encore, mais auprès du pêcheur cette fois. Une canne, un ver... de quoi faire une bonne prise sur le ponton ! Lorsque l'on possède un poisson, il faut aller nager pour rencontrer la baleine qui vous gobera comme un œuf. Chatouillé par la plume, le gros mammifère vous crachera bientôt sur une île, lieu de rencontre avec le paon... C'est lui qui mangera alors votre poisson, en échange d'un sifflet. Avant d'utiliser ce dernier indice, une visite au fond de la barque pour trouver un objet important. Ensuite, le dauphin appelé par votre coup de sifflet vous ramènera à bon port.

Petite visite à la piscine. L'arc de Cupidon découvert, il vous permet bientôt de combattre la licorne, non pas pour la tuer, mais pour la convaincre de votre amour ! Cette magnifique monture vous mène à nouveau chez Lolotte, puis sous le pont. La balle que l'on découvre alors rappelle une ancienne légende. Un plouf dans la mare, et voici qu'une grenouille apparaît, charmante grenouille aux cuisses si tendres (!) qu'il faut bien sûr embrasser (les anciens de l'aventure micro y reconnaîtront un clin d'œil au célèbre Sram !*).*

L'aventurier ressort de cette manœuvre riche d'une superbe couronne. Maintenant, il s'agit de découvrir un livre du grand Shakespeare (dans la maison hantée) et de l'offrir au troubadour, en échange de son luth. Cet instrument doit enfin être échangé contre une flûte de Pan. Vous voici maintenant devant la cascade. La tête couronnée, et du même coup transformé en grenouille, vous n'aurez aucun mal à traverser la chute d'eau, prendre la planche et allumer la lanterne. Dans les marécages, la lutte est plus délicate... Mais même ce serpent, au venin mortel sans doute, ne résistera pas à un petit air de musique ! Vous ressortez de cette grotte avec, en poche, un fruit et un os. Il faut alors vous rendre dans la maison de l'ogre. Le chien est affamé... mais il vous laisse parvenir au deuxième étage. Là, prenez la hache. Redescendez ensuite, pour vous cacher dans la remise. Un œil sur le trou de la serrure, vous attendez que le sinistre gardien des lieux s'endorme d'un sommeil profond. Au voleur ! Vous venez de vous enfuir avec, sous votre bras, une poule... Après une nouvelle visite à Lolotte, vous voici maintenant dans la forêt. Les arbres y sont effrayants mais qu'importe, votre hache les tiendra en respect. Plus loin, c'est la maison des sorcières, créatures cruelles. Il faudra pourtant leur dérober un œil magique (ce sont les deux sorcières du fond qui le détiennent), puis sortir de la maison, y retourner et prendre cette fois le scarabée, quitte à leur rendre le premier objet. La nuit tombe maintenant sur la contrée. Il faut se rendre au plus vite dans la maison hantée. Inspection minutieuse des lieux, la bibliothèque possède un mur secret. Après quelques recherches, vous découvrez une pelle, l'engin idéal pour creuser les tombes qui se trouvent non loin de là et faire plaisir à chaque fantôme ! Dans le coffre du dernier spectre, une partition de musique réveille vos talents de mélomane. L'orgue qui se trouve en haut de l'escalier de la salle secrète, découverte plus avant, sonne très bien. Riche d'un nouvel indice, une clef, après cette phase harmonique, vous vous dirigez vers la crypte. A l'intérieur de celle-ci, ne vous occupez pas de la momie. Utilisez plutôt la corde et prenez avec vous la Pandora's Box. *Il faut désormais retourner chez la célèbre Lolotte, puis attendre, dans la chambre d'Edgar, que ce dernier vous donne une rose. Dans la fleur, une nouvelle clef qui ouvre la porte... On peut alors descendre jusqu'à la cuisine, ouvrir le placard de droite et y reprendre tous les objets. Il faut alors en finir avec la maîtresse de maison, maintenant que l'on possède tous les indices. L'arc de Cupidon viendra à bout de Lolotte. Le talisman fera quant à lui le bonheur de Genesta. La fin d'une belle aventure !*

Bon courage à tous et à bientôt sur le Message. Mais avant de vous quitter, quelques questions :

Dans ***Manhunter in New York****, j'ai du mal à dépasser la deuxième journée de jeu. Après avoir tué quatre punks et parlé aux gens, ils me renvoient toujours... Que faire ? Merci.*

CHRISTOPHE

Voici, dans un premier temps, un petit début de solution pour la grande ***Operation Stealth.***

A l'aéroport : examinez le distributeur de journaux. Une pièce est restée dans le monayeur, elle vous permettra de lire le journal et de choisir la nationalité du faux passeport. Utilisez celui-ci sur le douanier, puis rendez visite à l'hôtesse, pour trouver un télégramme. Sur la gauche, utilisez maintenant le billet sur le garde. Cela vous permettra de marcher vers le tapis à bagages. Il faut examiner les valises pour découvrir celle de votre correspondant, celui du télégramme, M. Martinez. Actionnez tout de suite cette valise, de façon à empocher un rasoir et une montre. Dans les toilettes, utilisez le rasoir. Il faut maintenant sortir de l'aéroport et prendre un taxi.

Au centre ville : allez à la banque, sur la gauche. Grâce au passeport américain qui renfermera des dollars, vous ouvrez un compte (utilisez la liasse sur employé, deux fois de suite).

Chez la fleuriste : c'est en achetant un œillet rouge, porté à la boutonnière, que vous rencontrerez votre contact.

Dans le parc : assis sur un banc, un œillet à la veste, John attend... pas longtemps. Votre contact est arrivé, il vous remet une carte et une clef, avant de se faire descendre... Pas une minute à perdre, il faut retourner à la banque !

A la banque : examinez les coffres jusqu'à retrouver celui qui correspond à la clef.

Vous voici maintenant en possession d'un boîtier et d'une enveloppe. Je vous laisse pour cette fois en cette situation déjà bien avancée. A plus.

GEORGES

Plutôt que de fournir aujourd'hui la solution complète du fameux ***Maupiti Island,*** *Tiltus et Georges se proposent de vous dévoiler la liste des questions qui vous attendent en fin de partie. C'est une aide précieuse, qui vous permettra d'agir avec précision, de chercher là ou il faut chercher. Voici donc le questionnaire final auquel devront répondre les enquêteurs les plus valeureux :*

Qui est Anita ?
Avec qui se trouvait Anton dans la nuit du 31 au 1er ?
Quelle est la dernière personne à avoir vu Juste vivant ?
Qui a enlevé Marie ?
Qui signe « la dame en noir » ?
Quelles sont les activités de cette dernière ?
Qui a tué Juste ?
Quel est le mobile de ce crime ?
A qui appartient l'objet en cause ?
Qu'est devenue Lucie ?
Qui était Lucie ?
Qui ïtait la cible des coups de feu ?
D'où venaient ces coups de feu ?
Qui a forcé la bibliothèque ?
Que cherchait ce personnage ?
Et pourquoi ?
Qui est Menelik ?
Bon courage et à bioentôt !

PC KILLER

Au cours de l'une des visites spatio-temporelles dans les mémoires de masses de ses lecteurs, Tiltus à découvert le carnet de note de l'un des plus grands aventuriers de la micro, le fameux PC Killer. *Il semblerait que cet enquêteur de choc ai répondu à l'invitation de Jullian et qu'il tente d'enrayer la série de meurtres que l'on surnomme aujourd'hui l'affaire Bequest. Voici la reproduction du carnet de* PC Killer, *un homme courageux, porté disparu à ce jour...*

Acte 1
Passages secrets
Armoire de gauche : Fifi et le Colonel.
Miroir : Clarence et Gertie.
Horloge : Gloria et Rudy.
Armoire de droite : Lillian et Ethel.
Les objets
Oilcan et Crowbar : carriage house
Soup bone : icebox, *dans la cuisine.*
Les actions
Dans la chapelle, près du pupitre, l'ordre raise floarboard with crow bar *m'a permis de découvrir une Bible.*
En faisant couler l'huile sur la tête de l'armure, dans le hall de la maison, j'ai pu ouvrir le casque et prendre la valve handle *après avoir lu la lettre.*

Dans la chambre de Gertie (elle dort), je suis entré dans le hall. Une découverte, le mouchoir...
Près de la Fontaine, la valve handle peut servir au pied de la statue.

Acte 2
Passages secrets
Miroir : Ethel parle au perroquet.
Actions
A l'extérieur du bureau, Clarence parlait à Wilbum. En me voyant, ils sont rentrés dans la maison. je les ai suivi discrétement jusqu'à la salle à manger, pour écouter la fin de leur conversation à travers le miroir (passage secret)... Instructif !
La soup bone a particulièrement plu au chien. Pendant qu'il la dévorait, j'ai fouillé la niche. Le necklace m'a semblé intéressant. J'ai donné ce collier à Célie.
Dans la maison, la carotte m'a donné une idée. C'est gagné, le cheval de l'écurie n'en a fait qu'une bouchée. Grâce à ce stratagème, j'ai pu ouvir la barrière et prendre la lanterne. Note : chercher à quoi peut bien servir cette lanterne. Dans la chambre de Lucie, Rudy essaye d'embrasser Fifi ! Dans le cellar (Jeeves dort d'un sommeil profond), j'ai découvert les crackers.
Horreur, un cadavre, celui de Gertie, qui gît à la porte de la salle de billard. A l'intérieur une étrange odeur de tabac...
Dans la bibliothèque, Wilbum lit un magazine...

Acte 3
Objets
Une canne (passage secret, armoire de droite).
un tisonnier (dans la bibliothèque).
Passages secrets
armoire de droite : Clarence et Rudy.
Armoire de gauche : le colonel se lève...
Actions
Dans la Playhouse, Lillian lit un conte aux poupées.
Dans la salle de billard, Gloria écoute un disque.
Dans la chambre de Fifi, Rudy essaye encore d'embrasser Fifi !
Dans les étables, drame ! Le cadavre de Wilbum... Dans les vêtements du mort, j'ai découvert le monocle. Note : que faire du monocle, est-ce un indice important ?

Acte 4
Rudy se promène, Celie tricote dans sa maison (une petite visite s'impose), Clarence se promène également, tout comme Ethel. Au bar, Fifi fait le ménage, à la bibliothèque. Jeeves aspire les plumes du piaf ! Dans le bureau, Lilian regarde les armes (!) et Fifi embrasse Jeeves dans la salle à manger. Complexe. J'ai peur qu'un nouveau crime ne soit commis d'ici peu.

Acte 5
Objets
Un mégot de cigare (passage secret, armoire de gauche), un rouleau à tarte (au sud-ouest de la propriété).
Que font-ils ?
Clarence est seul dans le bar, Rudy mange dans la salle à manger, Jeeves se lave au cellier et Fifi met sa chemise de nuit dans sa chambre.
Dans le jardin, encore un cadavre, celui d'Ethel. Plus loin, dans le Gazebo, la dépouille de Gloria. C'est l'hécatombe !
Célie s'est enfermée chez elle, elle refuse d'ouvrir la porte... Le perroquet, attiré par quelques crackers, dévoile quant à lui ses secrets.

Acte 6
La chambre du colonel est vide. En revanche, dans celle de Fifi, j'ai découvert deux cadavres, le sien et celui de Jeeves ! Pendant ce temps, Rudy caresse le chien à l'extérieur du bureau et Lilian referme sa valise dans notre chambre. Par le passage secret de l'armoire de droite, je vois Lilian qui écrit des notes dans un carnet.

Acte 7
Clarence écrit lui aussi dans son carnet, dans sa chambre. Dans ma chambre, j'ai pu lire les notes prises par lillian.
Inquiétant, le révolver du salon à disparu et il y a des traces de sang dans la chambre de Clarence. J'ai profité de son absence pour lire son camet. Dans la salle de bain, un nouveau drame. Le cadavre de Clarence est encore chaud. Dans ses poches, des allumettes. Dans la corbeille, une bouteille dont il faut lire l'étiquette. Pendant ce temps, Célie prie à la chapelle, Rudy se promène toujours (quelle santé) et Lillian joue encore à la poupée dans la playhouse.

Acte 8
J'ai surpris Rudy qui fouillait sous mon lit. A la fontaine, le cadavre de Lilian. Elle ne jouera plus à la poupée... En la fouillant, j'ai découvert une clef, un revolver et une balle. Il me reste à fouiller, dans la chambre du Colonel, son fauteuil et le sac du docteur. Mais un bruit au grenier vient d'attirer mon attention...
Ainsi se termine le livre de bord tenu par PC Killer. Depuis, plus de nouvelles, si ce n'est ces quelques remarques et questions : chercher l'utilité du tisonnier, de la lanterne, du

DISPONIBLE DE SUITE - STOCK IMPORTANT

SEGA MEGADRIVE
AVEC ALTERED BEAST
ET UNE MANETTE
1890 Frs.

GAMEGEAR
1490 Frs.

TURBO EXPRESS
2490 Frs.

ATARI AMSTRAD NEC
NEO - GEO GAME BOY™

MATTEL POWER GLOVE™
990 Frs.
POUR
Nintendo





BASE 4
La micro facile

ANGLET-BAYONNE-PAU-TARBES

REVENDEURS BIENVENUS...

11, rue Samonzet - 64000 PAU	**59.83.78.78**
Centre cal BAB2 - 64600 ANGLET	**59.52.14.08**
43, Av. J.L. Laporte - 64600 ANGLET	**59.52.47.51**
57, Bd Lacaussade - 65000 TARBES	**62.51.36.13**

LIVRAISON DANS TOUTE LA FRANCE SOUS 48 H APRES RECEPTION DE LA COMMANDE ET DE SON REGLEMENT MAJORE DE 20 F.

monocle. Trouver le moyen d'entrer dans le grenier avant qu'il ne soit trop tard. percer le secret de Lillian. Vérifier ce qu'on raconte à propos de l'existence d'une pièce « sous » la maison. Etuddier de plus près la Tower bell et surveiller...

SPARTACUS

Dans **Extase**, sélectionnez l'option « continu », puis tapez 3976.
A vous le cinquième tableau ! !
Quant à moi, je n'arrive pas à piquer le carburant aux punks dans **Zombi.**
Dans **Kult**, que faire lorsque l'on est Divo ? Tous les indices me permettant de progresser dans **B.A.T.** et **Maupiti Island** seront les bienvenus. Merci.

LUC LA PITIE

Pour Mac Giver, dans **Bard's Tale I**. Il faut faire dix fois l'aller retour le long du corridor.
Passons à mon cas, dans **Legend of Faerghail**. Que faire avec la prêtresse à l'est du Wilderness ? Que faut-il répondre à l'Elémental de terre qui se trouve dans les mines ? Comment traverser le souffle de chaleur au fond de la mine ?
Je suis bloqué de l'autre côté de la montagne, que dois-je faire ?
Merci à tous.

KENNEDY

Pour Irma, dans **Larry II.** Tu dois obtenir une perruque chez le coiffeur.
Dans **Police Quest,** attends sagement dans ta chambre, tu obtiendras un stylo-émetteur de tes collègues.
Pour Alexandre Amiga, dans **Rock Star**, pour conquérir le Japon, demande à Yakasaké qui contrôle les médias. Quant aux Etats-Unis adresse-toi à Tom Hatmur.
Conseillez moi, dans **King Quest II.** Que faire avec la fiancée ? merci à tous.

ESTEVE

J'ai un problème sur CPC, dans **Ghostbusters.** Impossible de battre Vigo, il semble être immortel ! Salut les amis Tiltistes.

GUILLAUME

Salut à tous les Tiltés, Dans **Hard Drivin',** allez le plus vite possible jusqu'au circuit de vitesse. Une fois la première descente amorcée, il suffit de passer au point mort. Par contre, il vous faut respecter les limitations de vitesse avant les obstacles du circuit acrobatique.
Conseillez-moi dans **Dragon's Breath.** Comment faire éclore les œufs du dragon ? Et que faut-il détruire dans la séquence d'arcade (attaque d'un village ennemi) ?
Quel est le but du jeu dans **Onslaught,** si ce n'est de tuer tout ce qui vit ? Merci.

ANTOINE

Je suis bloqué dans les tourbillons de **Dragon's Lair,** au secours ! Un grand merci.

GUS

Un petit truc dans **Great Court.** Lorsque vous serez arrivé en finale, au lieu de continuer à jouer, appuyez sur ESC. Certes, vous aurez alors perdu le match, mais vous aurez gagné le tournoi suivant ! Tchao.

PHILOG

Bonjour à tous, Tiltmen et women ! Excusez-moi de vous déranger dans votre lecture attentive, mais je voudrais vous faire part de mon grand désespoir. Je suis coincé dans **Elite.** En effet, la mission 5, qui m'a été assignée il y a peu, consiste à détruire une base thargoïde, ainsi que sa flotte d'escorte. Malheureusement, une fois celle-ci détruite, elle réapparait lorsque je reviens sur la planète. Inutile de vous détailler mes nombreuses ruses pour vaincre ce problème. Mais toutes échouent lamentablement. Je ne peux même pas fuir car toutes les planètes environnantes semblent envahies, et tout cela à des années lumières à la ronde. Desespéré, j'erre dans l'univers, attendant l'instant cruel ou un effectif important de Thargoïds m'enverra en enfer. je ne pense pourtant pas être un novice. Je lance un appel de détresse et d'espoir aux hommes et femmes de bonne volonté, désireux de sauver un commandant égaré. Merci.

ROBOCOP II

Dans **King Quest II,** Help ! Quel est le moyen à utiliser pour se protéger de la sorcière, et que faire de ce lutin perché de l'arbre ? Même cette rivière empoisonnée me pose problème, sans parler de l'ouverture de la porte magique.
Dans **Wild Street,** après avoir combattu vaillamment contre le géant du 5e tableau, je ne sais que faire de l'otage attaché au poteau. Merci d'avance.

FRANCK

Dans **P 47,** à la fin du 1er niveau, pour détruire le train, détruis tous les canons et termine par celui qui est au bout du train. Patience, ce n'est pas de la tarte ! A la fin du 2e niveau, pour la destruction de l'avion, place-toi au-dessus ou en-dessous quand il tire et derrière quand il ne tire plus. A ce moment, tu pourras l'abattre. Et enfin, pour le tank, mets-toi à mi-hauteur, vers la gauche et largue des bombes sur l'avant du blindé. Courage. Je cherche un coup de pouce dans **Stunt Car Racer.** Merci et à bientôt.

THE BLUE WIZARD

Help me, dans **Operation Stealth,** je ne peux éviter la bombe du Dr Why... Merci et salut.

MATT

Hello ! Pour avoir des vies infinies dans **AMC** sur ST, un petit truc : recherche avec un éditeur de secteur la chaîne 67 10 53 79 00 et remplaces 53 par 4A.
Dans **Blood Money** sur ST, recherche 53 6C 00 02 et remplace le 53 par D2 pour avoir des vies infinies.
Quant à moi, j'en cherche aussi, mais sur **Xenon II.** Tchao à tous et au mois prochain.

CSB

Délivrez-moi, je suis en prison dans **Legend of the Sword**. Je vous attends.

UNDO

Hey. Pour PG, Lydia se trouve en face de la salle de jeu de 1 h à 6 h, et Sloane un peu plus tard.
Je suis dans l'impossibilité de sauvegarder les missions que je crée avec le designer, dans **Fighter Bomber.**
Je cherche aussi tout indice pour **Starflight** et **Starblade.**
D'avance merci....

LAURENT ET VINCENT

Please, pourriez-vous nous indiquer le code pour jouer sur **Bubble Bobble II** sur Amstrad CPC. Merci.

FREDDY

Salut les tiltiens. Pour Taylor, dans **Rick Dangerous,** il te suffit de presser HELP pendant le jeu. Un trait rouge apparaît dans la marge de gauche... Alors, tu seras invulnérable...
Je tiens à remercier Benoît, qui m'a tiré d'affaire dans **Operation Stealth.**
Je cherche des vies infinies dans **Shadow of the Beast** et **Ghosbusters II** sur Amiga. (si possible sans éditeur de secteur).
D'avance merci.

SAM

Hello, comment puis-je franchir la porte laser, dans **Operation Stealth**. Merci.

CHRISTIAN

Dans **Miracle Warriors,** je voudrais voler au secours du premier compagnon et trouver le cristal, la cape... Mais comment faire ?
Dans **Black Belt,** après l'apparition du titre, l'écran devient bleu au moins pendant une seconde, à ce moment précis, pressez la touche RESET et vous obtiendrez de vies infinies. Bonne chance à toutes et à tous.

FFFCKK

Pour Irma la douce, dans **PQI,** (superbe pseudo). Lorsque tu montes avec Death Angel (en tout bien tout honneur), contacte tes collègues à l'aide de l'émetteur que l'on t'as donné. Ils pourront alors intervenir.
Pour Claudia, dans **SQ II,** tu devras dire au chef des pygmées say word, il t'ouvrira alors un souterrain. Autre indice : tu devras mettre le diamant du marais dans ta bouche (si tu ne l'as pas, je te conseille le suicide au gaz, c'est excellent !). See you again.

PIXIE BOY

j'aimerais savoir à quoi servent la hache et la Bible dans **Treasure Island Dizzy ?** Salut.

ANONYME I

Ma question est simple, comment sort-on du building dans **Les Voyageurs du temps.** Merci.

ALAN THE SIERRA EXTERMINATOR

... vous salue ! Aventurier perdu dans **Hero's Quest I,** pendant la nuit, tu devras prendre les objets suivants et les revendre ensuite au Thieves Guild : string of pearl (vieille dame), the music box, vase, Candelabra (maison près du revendeur d'armes). Tu ne pourras pas entrer dans le château avant d'avoir délivré le baronet.
A mon tour, dans **Conquest of Camelot.** Après une lutte à corps perdu contre le chevalier noir, après avoir mis Garraine sur mon beau cheval blanc, après m'être débarrassé de ma dette envers la sorcière, en lui offrant ma bourse. Après, après, après... avoir tué le moine fou, comment dois-je donner suite aux événements.
Dans **Police Quest,** comment payer le billet d'avion. A la prochaine. Et merci.

JEAN LOUIS

Bonjour, qui aurait des vies infinies dans **Mighnight Resistance.** Merci.

GOLDEN AXE

Avant de délivrer mes secrets, je tiens à remercier le grand, le beau et l'unique Soltar, pour sa précieuse aide. Pour l'anonyme qui lutte dans

Weird Dream, *saute et attraque le bâton de barbe à papa. Tu te trouveras ensuite nez à nez avec une guêpe...BRRRRR !*
A tous ceux qui sont fatigués de voir ces karatéka russes, dans ***Rush'n Attack****. J'ai une astuce du tonnerre, restez debout et tirez, inutile de sauter.*
Dans ***Bio Challenge,*** *je sais, c'est un peu démodé mais... Au niveau deux, allez au fond à droite dans la zone rouge (ou rose, je ne sais plus !). Attendez le départ des monstres, et le tour est joué.*

OLIVIER

Salut à vous tous. Je suis bloqué dans ***Matar Massacre****. Je n'arrive pas à mettre la main sur le passe, dans la deuxième ville. Combien y-a-t-il de niveau dans* ***Thundercats*** *? Mille fois merci.*

JOHN

Hey, je suis coincé face à Otto et au docteur Why. J'ai placé le rasoir dans la poubelle, pour faire diversion. Je tente, alors, désespérémment d'actionner Otto, mais celui-ci freine mon ardeur, par une balle entre les deux yeux ! Que faire ? Vite aidez-moi.

T.O. BOB

J'ai un gros problème, chaque fois que je joue à ***Sim City****, quelques temps après le début du jeu, mon écran me dégrade. Je perd le contrôle total du jeu et, le comble, je suis ruiné. Que dois-je faire ? A bientôt.*

SOUKIYA

Salut, je suis bloqué, après l'arrestation (dans ***Operation Stealth).*** *Je craque !*

ALKA SELTZER

J'ai besoin d'aide pour ***Résolution 101*** *sur Amiga. Je n'arrive pas à identifier les gros bonnets ! Toutes vos combines et astuces calmeront mon mal de tête !*
Quelle est l'utilité du sablier dans le tableau budget sur ***Sim City.***
Et enfin, sur ***F29****, dans la dernière mission sur le front européen, où est le missile de croisière nucléaire qu'escortent les trois chasseurs ? A la prochaine et merci.*

ELESSAR

Dans ***Mystery of Orkham,*** *je vais vous aider à débuter ce jeu. En sortant de la gare, plein sud sur Brewer street, entrez dans l'auberge et commandez une chambre. Prenez le maïs et aller au moulin (cap sud-est). Déposez le maïs au premier étage et actionnez la roue. Descendez et prenez le sac de farine obtenu grâce à la manœuvre précédente. Offrez-le au barman. Alors, la porte de la cave s'ouvre à vous pour de nouvelles aventures.*
J'ai aussi quelques problèmes sur ce même jeu. Les inscriptions latines du livres sont indéchiffrables. Je ne suis pas serrurier de formation, je ne sais donc pas comment réparer la clé. Votre aide me sera précieuse. Merci à tous.

CHRISTOBAL

Hello everybody ! *Tout d'abord, pour le Toquet du* ST *et* St Cop (Tilt n°82) *qui luttent dans* ***Operation Stealth*** *, voici comment sortir de l'eau. Il faut actionner le bracelet acheté sur la plage pour 18 cruzeirons, lorsque l'on est sur le bateau et l'actionner de nouveau lorsque l'on est au fond de la mer. De là, nager jusqu'à la jeune fille et l'actionner (hum, hum !). Il ne vous reste plus qu'à remonter à la surface. Mais attention, le temps de cette manœuvre est compté.*
Toujours pour Operation Stealth *mais pour Douglas cette fois, va au troisième et actionne la dernière porte. Mais il faut pour cela que tu sois en possession du bracelet.*
Pour ma part, je voudrais des vies infinies pour ***Xenon II.*** *Bonne chance à tous pour la suite d'****Operation Stealth*** *, car c'est géant !*

ELITE

Pour Claudia, dans ***Police Quest II,*** *il faut que tu ajustes ton arme quand tu t'entraînes au tir* (adjust sight). *Alors, ton score augmentera. Mais je ne connais pas toutes les astuces de cette manipulation...*
Pour Dédé dans ***Space Quest III*** *il faut que tu tapes au clavier* Climb in machine *pour placer un moteur dans le vaisseau que tu as trouvé (ce moteur est près de la navette de départ).*
Quant à moi, je suis bloqué dans ***Larry III.*** *A quoi sert le savon trouvé derrière le casino et surtout, où trouve-t-on le couteau ? Où se trouve la jungle dont on parle tant ? Enfin, comment faire pur posséder la clef qui permet d'utiliser l'ascenseur du casino ? Merci à tous et bon courage.*

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 de rechange pour SPECTRUM 48
2 - Pièces détachées pour SPECTRUM
3 - Logiciels pour SPECTRUM 48/128

COMMODORE 64

1 - Logiciels K7 aux prix les plus bas!
2 - Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
3 - Wargames
4 - Logiciels sur disquettes à des prix incroyables

ATARI ST

1 - Digitaliseur VIDI-ST (manuel Français) Prix : Incroyable !
2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
3 - Wargames
4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables

AMIGA

1 - Digitaliseur VIDI-AMIGA (manuel Français) Prix : Incroyable !
2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
3 - Wargames
4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
5 - Extensions mémoire
6 - Digitaliseurs de son
7 - Amplis stéréo

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
Téléphone : International (+ 44) 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUE LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !

SOS AVENTURE

ANONYME II

Voici comment accéder à la grotte de ***Maupiti Island,*** *grotte qui se trouve sous la maison. Il faut choisir la chambre qui se trouve en bas à droite du bâtiment. Là, appuyer sur le cadre et fouillez la cache découverte. Soulevez ensuite le tapis, tournez et examinez la lampe de chevet, prenez la clef et ouvrez la trappe. Voilà l'entrée des grottes. D'autre part, je sais que la chambre d'Anton se trouve à gauche dans la coursive. mais où est celle de Roy, de Bruce ? Autre problème, comment fouiller le pupitre pour découvrir les jumelles ? Dernière remarque, lorsque Juste est assassiné, on découvre dans le salon, au pied du piano, un mégot. Ce mégot appartient à Chris. Est-ce la preuve de sa culpabilité ?*

PC WHITE ANGEL

Bonjour à tous ! Dans ***Police Quest II,*** *j'aimerais savoir si l'on trouve des indices dans la voiture volée de l'aéroport, et au fond du lac de Cotton Cove. Si oui, lesquels ? Que faire aussi pour éviter le fameux coup de fusil du motel ? Si je reste devant la porte, c'est la fin. Quand à la clef, le concierge refuse de me la donner. Enfin, comment trouver l'argent nécessaire à l'achat du billet d'avion pour Steelton ?*

Pour Claudia, tu ne pourras ajuster ton arme que dans le stand de tir du quartier général de Lytton. Demande un casque (ear protector) au responsable (Ken). Une fois devant les cibles, mets le casque, charge ton arme et tire. Pour voir le résultat, push button view *et examine target. Enfin un* adjust sights *avec les flèches du pavé numérique clôture la manœuvre. On relance l'opération par* push button back *puis replace target. Lorsque tu auras suffisamment travaillé, le responsable te dira* Your gun is properly aligned. *N'oublie par alors de demander des nouvelles munistions à Ken.* Good Luck *et merci d'avance à tous les Tiltomaniacs.*

KITOU

Qui pourrait nous envoyer la solution de ***Castle Master ?*** *J'y ai découvert jusqu'à présent sept clefs sur dix.*

Je reste bloqué de même dans les ***Portes du temps****. A la périphériques, devant une caverne bloquée par des éboulis. En Ecosse, après avoir trouvé un seau dans les souterrains, je n'ai pas assez d'énergie pour revenir sur mes pas. Chez les Incas, que faire dans la chambre de la Lune ? Au Japon enfin, il me manque de l'argent pour obtenir un sauf-conduit. Merci d'avance.*

THUNDERBOLT

Au secours ! ! ! A tous les passionnés de la console Nintendo, je lance un SOS pour le jeu ***Turtles****. L'une des salles va me rendre fou ! On me demande en effet une corde pour avancer dans le dernier building. Mais quelle corde ? J'en ai essayé plein et rien n'y a fait ! Merci d'avance et, à quand la solution complète avec plan à l'appui.*

ROMAIN

Dans ***Operation Stealth,*** *après avoir passé les labyrinthes et actionné le bras gauche de la statue, j'ai mis le boîtier sur le coffre... mais ensuite je craque ! Comment trouver le code d'accès au coffre parmi toutes ces diodes lumineuses ? Merci.*

RODOLPHE

*... vient en aide à Romain pour la salle des coffres d'****Operation Stealth.*** *Cher ami, il faut que tu appuies sur le bouton* marche *puis sur le bouton* haut *jusqu'à ce que la première diode s'allume. Appuie alors sur* valide, *et ainsi de suite pour les trois autres voyants. Attention, seuls les quatre témoins de gauche sont utiles.*

ST MAN 38

Quelques questions pour ***Maupiti,*** *superbe jeu qui me passionne. Que faut-il faire dans la salle des bénitiers ? J'arrive à mettre ces derniers sous la coupe, mais après ? De même, que faire du coffre découvert derrière l'aquarium, dans la chambre de Marie ? Et comment, enfin, déchiffrer les codes avec le livres d'échecs ? Merci à tous !*

ROMU GLAMES

Pour Tolia, salle des piranhas dans ***Operation Stealth*** *utilise la montre contre le mur (en haut à gauche), puis idem à droite. Va ensuite jusqu'à la grille.*

Pour Eric, le necromancien, prend le papier à cigarettes (doré) et utilise-le sur le verre. Tu auras alors une superbe empreinte pour le dactylographe.

Pour ma part, je suis bloqué à la porte laser... Comment faire pour passer ? Merci à tous.

LITTLE BIG STEF

Pour Marc (Tilt n°82), je n'ai plus mon IIC depuis longtemps, mais je me rappelle bien de ***Conan le barbare,*** *pour y avoir lutté des heures... Pour les boules de feu, tout dépend de leur couleur. Si elles sont violettes, évite-les et ne tire pas dessus. Par contre, si elles sont de couleur verte, feu à volonté et vive les diamants !*

A moi maintenant. Dans ***Chaos Strikes back****, j'arrive par téléporteur dans un lieu malsain, empli de portes mais aussi de petits magiciens noirs. Comment les tuer, ainsi que les dinosaures cracheurs de feu ? J'ai tout essayé, rien y a fait. Merci.*

TILTUS

Dans les ***Voyageurs du temps,*** *un conseil pour Kitou. Pour qu'Ed ne te voie pas passer par la porte de droite, place le seau rempli d'eau sur sa porte... gag !*

JEANDROT L'AMIGAMANIAQUE

Pour Chéops (Tilt n°82), dans ***Unreal,*** *quand le dragon apparaît au dessus de la mer, tape ORDILOGIC US. Tu auras alors des vies infinies et return te permettra de changer de niveau. Pour des vies infinies dans* ***Stormlord,*** *tapez CREDITS pendant le jeu. Pour changer de niveau, appuyer sur espace (pause) puis L (comme Level).*

A moi ! Je voudrais, sans utiliser pour autant un éditeur de secteurs, des vies infinies pour ***Dynamite Dux, Shadow Warriors****, l'invulnérabilité pour* ***R-Type, Rainbow Island*** *et enfin, le choix des dollars pour* ***Friendish Freddy's.***

merci à tous et longue vie à Tilt.

PC JEF

Quelques réponses pour les Sierra-fans perdus...

Pour Zimbabwe, dans ***Iceman.*** *Pour obtenir le message du Colonel, achète un journal devant l'hôtel, puis rentre et dirige-toi vers la réceptionniste.*

Pour Titi Greg, toujours dans Iceman, voici comment interpréter les codes de la CIA : il te faut lire, dans le sous-marin, le microfilm trouvé en tout début de partie. Cependant il semble incompréhensible. Je pense qu'en ajoutant 3 à chaque valeur des lettres (merci DFGRT) et en ne prenant que les unités lorsque cela t'arrange, ça devrait marcher ! Pour couler le destroyer, ne tire pas de leurres, mais plonge à fond lorsque des torpilles s'approchent. Attends alors deux à trois salves. Lorsque le bateau est vraiment tout près et qu'il n'y a plus de torpilles devant toi, largue 4 ou 5 stingers. Sois patient, c'est plutôt long et difficile. Mais attention, je n'arrive pas encore à me débarrasser du sous-marin russe. De l'aide supplémentaire serait vraiment la bienvenue... Salut à l'équipe de Tilt.

LAURENT

J'aurais pu répondre à Marc qui remue la poussière de mon étagère en parlant de l'Apple IIC, mais c'est déjà fait. Du coup, voilà que me vient la question suivante : existerait-il un équivalentt de ***Rescue Raiders*** *(Apple IIC) sur Amiga ? A bientôt.*

LAURENT V.

Les « mariés fous » répondent à Soltar, collé dans les bras de sa méduse, dans ***Mith.*** *Au début de niveau, donne des coups d'épée dans les talons des statues. Une icône en forme de sac te sera donnée. Il sert à mettre la tête coupée « dans » la méduse. Pour tuer cette dernière, protège-toi à chaque tir avec ton bouclier, mais avance aussi d'une colonne à chaque fois. Une fois devant elle, un bon coup d'épée dans la tête. A nous ! Bloqués dans* ***Explora II,*** *au pied du toit, qui nous sauvera ? Salutations très mistinguette à tous.*

THE SUPER AMIGA FAN

Salut, qui peut m'aider à la fin du niveau 4 de ***Rainbow Island.*** *Impossible de dégommer l'araignée. Merci.*

FROG

Avis à tous ceux qui ont fini le superbe ***Operation Stealth,*** *que faut-il faire avec la bombe sur l'hélicoptère ? Merci d'avance.*

ADVENTURE WOMAN

Pour Sierra Challenger qui lutte dans ***Leisure Suit Larry II****, va dans la chambre et tape* put money in top. *Ensuite, chez le coiffeur, entre l'ordre* remove body hair. *Maintenant, tu peux traverser la plage sans problème.*

Pour Anonyme KQ, dans ***Police Quest****, rends-toi dans la voiture et tape* drop nighstick. *Tu pourras ensuite allez voir Dooley...*

A moi maintenant. Comment agir, dans ***Larry II*** *avec l'homme qui se trouve dans l'avion, sur le siège à côté du mien ? Merci à ceux qui m'aideront.*

BOBOF PC

*Dans la superbe aventure d'****Ultima V****, je voudrais bien savoir deux ou trois petites choses...*

Quel est le mot de passe pour la « résistance » ? Où se trouve le passage qui mène dans l'underground ? Où trouver le personnage nommé Dupré ? Comment répondre à l'énigme posée par l'homme du phare (tout en bas de la carte) ? Je m'adresse tout particulièrement à Nalgesik, Venon et Ultima Men. Merci d'avance.

Qui pourrait me communiquer aussi des cheat modes pour ***Barbarian, Digger, Bruce Lee, Budokan*** *et* ***Wizzball****...*

JEAN-PAUL

Dans ***Y's,*** *Casandra affirme qu'il faut se procurer le graine de Roda pour obtenir la* Silve Sword. *OK, mais où trouver cette graine ? Dans plusieurs endroits, j'ai aussi besoin du masque* Eyes. *Comment me le procurer ? Enfin, pour finir le premier niveau du palace, comment battre le monstre ? Merci à tous les Segamen qui m'aideront.*

PIERRICK

Dans ***Operation Stealth****, quand j'arrive à la base des Spyder, je me retrouve emprisonné dans une cage. J'arrive pourtant à dissoudre la serrure et à fixer le micro-grapin de la montre dans le mur. Malheureusement, tout se termine par le festin des poissons carnivores ! Que faire ? Merci d'avance...*

DANETT 1.1

Ma vénération éternelle à qui donnera des vies infinies pour ***Game Over II*** *sur* ST, *avec des explications claires SVP, car moi et les pokes, ça fait deux... Qui peut aussi me dire comment charger la* part 2 *sans tomber sur ce maudit* not enough memory *(j'ai un* 520 STE *et je connais le code de la deuxième phase du jeu). Merci à tous !*

PETITEL X.A

J'aimerais vous poser une petite question... dans ***Warrior****, après les deux monstres qui lancent des boules de feu, comment peut-on vaincre le gros dragon ?*

Dans ***Rainbow Island*** *(version* Atari*), que faire pour obtenir du temps et des vies infinis ? J'attends avec impatience vos réponses. Merci d'avance.*

AMIGA'S BIG BEN

Hi, les Tiltés, comment obtenir un replay dans ***Kick Off II ?*** *Dans* ***Larry I****, que faire après s'être libéré de la corde dans l'hôtel casino ? Que faire aussi avec la pomme, la bouteille de pills ? Merci à tous. Atchao !*

MARTY MC FLY

Pour Condorman 2000 qui lutte dans ***Sram****, voici comment trouver le centaure. Après avoir traversé le désert, tu découvriras un sentier où l'on aperçoit des empreintes. Joue alors de la flûte, et le centaure apparaîtra. Le roi se trouve, quant à lui, au sud de la rivière au lutin.*
A moi ! Dans ***Sram*** *toujours, comment forcer le loup à me donner l'une de ses oreilles ? J'ai voulu la lui couper, mais il m'a sauté dessus et m'a dévoré ! Merci beaucoup pour vos réponses concernant le couteau et la flèche. A bientôt.*

SCARFACE II OF P.A.C

Voici quelques trucs très utiles pour gagner à ***Targhan****.*
Editez la sauvegarde P.var.
Au secteur 12, Offset 272, tapez 00 pour avoir une vie entière.
Au secteur 12, Offset 270, tapez FF pour avoir 255 shuriken.
Au secteur 12, Offset 128 à 132, tapez :
01 pour la téléportation
02 pour avoir une clef
03 pour avoir l'anneau
04 pour une potion de vie
05 pour une potion de mort
06 pour obtenir un suriken
07 pour avoir un collier
08 pour obtenir un coffre
09 pour le suicide immédiat
10 accès au parchemin « Grand est la vie... »
11 des boules de feu
0A voici la potion pour devenir petit
0B voilà une potion de lumière
0C coupe à donner au mage
0D le parchemin « CROA CROA CROA »
0F un autre parchemin
Attention, certains des objets ainsi obtenus doivent être posés au sol, puis ramassés, pour être actifs (c'est le cas des boules de jeu par exemple). Si vous ne voulez plus des codes, renommez le fichier flèche. IO par teleport. IO.
Enfin, pour avoir de la lumière dans la grotte, allez jusqu'à la créature qui vole et qui vous suit sans cesse. Retournez ensuite dans la grotte.
Bon courage et à bientôt sur le Message ! ! !

BUCK ROGERS

*Je réponds à PG (*Tilt *n° 81) à propos de* ***B.A.T.*** *Lydia apparaît tard le soir dans les bordels du quartier chaud. Là, il faudra la séduire pour qu'elle te suive. Désormais, lorsque tu auras un problème d'argent, elle te permettra de joindre le gouvernement Crisa Kortakis que renflouera tes caisses. Pour rencontrer Sloane, il faut aller jouer régulièrement dans les salles de jeux. Il finira bien par se montrer et te lancer un défi sur son jeu préféré. Si tu gagnes, il te permettra d'accéder au désert de Sélénia. Pour pénétrer à l'intérieur de la ville souterraine, accessible par les ruines, il faut posséder une clef que détient le truand Mérigo. Celui-ci fréquente la boîte de nuit du Xifo. Si tu le rencontre un soir, tues-le et empares-toi de cette fameuse clef. (A suivre...)*
A propos de ***Chaos Strike Back*** *pour Christopher (*Tilt *n° 81) il faut emprisonner chacune des momies, qui apparaissent régulièrement, derrière chaque porte. Tu verras un passage s'ouvrir te permettant ainsi de poursuivre ton aventure. Pour Taupin et Nalgesik (*Tilt *n°81) le* Lock Pick *permet, d'une part, d'ouvrir un passage au niveau 5 qui permet de revenir facilement dans la salle du début de partie (ce passage est situé au bout d'un couloir infesté de scorpions). Il permet, d'autre part, de se rendre dans la salle* Death Row. *Pour cela, il faut aller au* Diablolical Demon Director *qui se trouve au niveau 7, puis trouver le zoom, y pénétrer et s'engager dans un couloir au nord-ouest. Là, il faudra actionner avec le* Lock Pick, *la serrure en or, qui découvrira une trappe sous tes pieds et te meneras par l'unique chemin à la* Death Row *qui abrite de précieux objets et... un Golem.*
Pour ma part, dans ***Explora II,*** *j'aimerais savoir ce qu'il faut faire après avoir passé Circe. Merci d'avance et à bientôt peut-être.*

36 15 TILT
Gagnez une NEC et son CD ROM !

AMIGA500
PROMO

AMIGA500
+ souris
+ peritel
INCROYABLE

PACKPHASE
A500+péritel+ext512K+horloge.....
A500+péritel+lect ext 3"1/2.....
A500+1084S+ext512K+horloge.....
A500+1084S+ext512K+lect 3"1/2.....

AMIGA500
+écran 1084
+Deluxe Paint III
+Star LC-10 Couleurs

AMIGA2000
+écran 1084
+carte XT
+Star LC-10
10 990

AMIGA500
+peritel
+extension 512K
+horloge
3390

AMIGA500
+ écran 1084
PROMO

PHASE
GALERIE LESQUARE
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
M° Alésia - 10h à 19h Lundi-Samedi

LC10 .....
LC10coul .....
LC24-10 .....
SWIFT24 .....

AMIGA2000
+ecran 1084
+carte XT
+disque GVP 46Mo
14500

AMIGA500
avec compatibilité
PC
nous consulter

LECTEUR 3"1/2
EXTERNE
690

DIVERS
disque dur 20Mo pour A500 .....
digitaliseur stéréo Trilogic .....
Nordic Power.....

AMIGA2000
+écran 1084
+carte AT
+Star LC-10 couleur
14500

CARTE EXTENSION
2Mo
extensible à 8
1940

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO — CREDIT - DÉTAXE — VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

" 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_____

Renvoyez ce bon à TILT Rédaction, 9-11-13 rue du colonel Pierre Avia 75754 Cedex 15

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
OPERATION STEALTH Delphine Software	OPERATION STEALTH Delphine Software
DOUBLE DRAGON II Ocean	F19 Microprose
BATTLE SQUADRON Innerprise	SHADOW OF THE BEAST II Psygnosis
GREAT COURTS Ubi Soft	KICK OFF II Anco
DUNGEON MASTER FTL	DRAGON FLIGHT Thalion
POPULOUS Electronic Arts	WINGS Cinemaware
F29 RETALIATOR Ocean	F29 RETALIATOR Ocean
VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software	LEGEND OF FAERGHAIL Rainbow Arts
MIDWINTER Microprose	DRAGON STRIKE US Gold
UNREAL Ubi Soft	GOLD OF THE AZTECS US Gold

Mega modem

Marché devenant d'importance dans l'empire du Soleil-Levant, la télématique se développe là-bas par la volonté de sociétés privées et non par le biais d'une administration comme en France. Résultat des courses: divers systèmes existent, en fonction des intérêts de telle ou telle compagnie. Le dernier en date à été lancé par Sega et concerne plus particulièrement la Megadrive. Le modem destiné à cette console est proposé au Japon pour l'équivalent de 700FF. Il permet d'accéder à un service de téléchargement et est livré avec une cartouche. Le verra-t-on un jour en France? Cela n'est pas si évident qu'il y paraît au premier abord. Pour être commercialisé, il devra d'abord se plier aux règles de l'agrément des PTT c'est-à-dire respecter les normes mises en place, d'après les recommandations du CCITT, pour assurer le développement de la télématique en France. Cette procédure s'avère du reste assez longue comme l'ont prouvé certaines expériences vécues notamment par Amstrad (attente de plus de six mois pour l'obtention de l'homologation du modem destiné aux portables de la marque).

Amiga nouveau

Un nouvel Amiga vient d'être lancé outre-Manche par la filiale locale de Commodore. L'Amiga 1500, tel est son nom, n'a toutefois de nouveau que sa dénomination. Il s'agit en effet d'un 2000 livré en version de base avec 1 Mo de RAM, deux lecteurs de disquettes ainsi qu'un écran couleur avec son stéréo. La véritable nouveauté de cette machine réside dans son prix: l'équivalent de 10000 FHT. A notre connaissance sa venue en France n'est pas prévue pour le moment.

Plus de sons!

C'est nouveau, ça vient du Japon, c'est le MidiWorld. Proposé par Nippon Electric Corporation, NEC, ce système permet la restitution de musiques enregistrées sur un compact disc sous forme de codes MIDI. L'appareil en tant que tel se compose d'un synthétiseur dépourvu de clavier accouplé à un lecteur de CD. Les disques se comportent donc comme des CD ROM sur lesquels sont enregistrés code Midi et, éventuellement, échantillons des sonorités utilisées.
On se retrouve finalement face à un système permettant une durée d'enregistrement jamais atteinte avec, en prime, une très bonne qualité. Les mélodies sont jouées directement par le biais de l'équivalent numérique des instruments de musique utilisés. Défaut du système: le MidiWorld ne permet que difficilement l'enregistrement de la voix ce qui limitera son développement. Toutefois, dans le cadre de musiques d'ambiance (supermarchés, restaurants, collectivités diverses) il trouvera certainement des débouchés.

Minicom maxiBAL

Récemment introduit par France Télécom, Minicom est un nouveau service télématique destiné aux possesseurs de Minitel. Accessible par le 36.12, ce système se propose de mettre à disposition de tout un chacun le télécourrier. Autrement dit, il s'agit d'un serveur proposant des boîtes aux lettres électroniques. Il est ainsi possible d'écrire des messages, d'envoyer un même message à plusieurs destinataires et de prendre connaissance des missives que l'on reçoit. Ce système est tarifé à 0,98 F la minute (avec tarif dégressif en fonction des tranches horaires). L'identification des correspondant se fait en clair (par nom, prénom, etc).

A la baisse...

Les analystes l'avaient prévu: la venue du PS/1 d'IBM entraîne une baisse des prix dans l'univers des compatibles. Cela est déjà effectif, notamment du côté des Taïwanais, mais certains géants ont décidé de suivre de près ce mouvement. Ainsi, Olivetti -le n°1 italien de l'informatique- marche allégrement sur les plates-bandes d'IBM avec sa gamme de PCS. La firme transalpine propose un 80386 SX VGA avec écran et disque dur pour le même prix qu'un PS1! Cela donne à réfléchir et devrait relancer certaines polémiques au sujet du petit IBM qui, en outre, se voit directement attaqué par les Mac Classic et qui devra en outre resister au Mac LC dont la venue est attendue en janvier 1991.

Game Boy à quatre

Nintendo poursuit ses efforts pour imposer le Game Boy en tant que référence en matière de console de jeux portable. Pour ce faire, la marque propose des jeux de qualité mais porte aussi son attention aux périphériques. Ainsi, il est désormais possible -au Japon- de connecter jusqu'à quatre Game Boy ensemble par l'intermédiaire d'un adaptateur référencé DMG 07. Commercialisé dans l'empire du Soleil-Levant pour une somme équivalente à 200F, il est en outre entouré de diverses cartouches exploitant la possibilité de jeu à quatre.

Domark sur Sega

Elément d'importance concernant Sega: la signature d'un accord de développement avec Domark. Nouveau partenaire européen de Sega, Domark travaille actuellement à la finalisation de ses premières conversions sur 8 bits. Les premiers produits sont annoncés pour l'année 1991. De quoi élargir un peu plus l'offre en matière de jeux sur la console SMS. Personne ne s'en plaindra!

Un ordinateur Sega!

Bien connu des amateurs de console de jeux, Sega vient d'introduire au Japon un nouveau produit. Il s'agit plus précisemment d'un ordinateur genre PC AT... D'un design agréable, il possède une livrée noire du plus bel effet qui cache une structure originale: cet ordinateur est architecturé autour d'un 80286 ainsi que d'un 68000! Etonnant, non?

Nouvelle adresse

La fédération Microtel, association loi de 1901 regroupant des clubs informatiques, déménage. Désormais, toute correspondance destinée à Microtel doit être adressée à:
Microtel
11, avenue Parmentier,
75011 Paris.

Alors, ça vient?

Le CDI avance! Evidemment, depuis que l'on répète cet adage dont Philips et Sony pourraient faire une règle, il y a de quoi être sceptique. Toutefois, les choses sont désormais un peu différentes puisque Sony a officiellement présenté à la presse japonaise un CDI portable. On se trouve face à un lecteur portable disposant en plus d'un écran LCD couleur d'une résolution légèrement supérieur à 300 par 200 points. Le standard vidéo utilisé est évidemment NTSC. Prix et date de lancement inconnus pour le moment. Toutefois, ce produit de pré-production pourrait être finalisé assez rapidement. Pour début 1991, par exemple...

Nintendo arrive...

Cette fois, c'est parti! A parution du présent numéro de Tilt, Nintendo mettra fin à ses préparatifs pour le lancement de sa nouvelle console 16 bits. Celle-ci doit en effet être disponible sur le marché japonais à partir du 21 novembre 1990. Sa venue en France n'est pas fixée pour le moment.

PC convivial

Ensemble, un intégrateur graphique pour PC et compatibles développé par les programmeurs de GEOS sur C 64, arrivera en France au tout début de 1991. Fort prometteur, cet ensemble logiciel permet de disposer d'un niveau de convivialité inconnu jusqu'a présent en matière de PC et compatibles. Il sera proposé aux alentours de 2000 F avec traitement de texte, logiciel de dessin, programme de communication, etc.

Game Gear: bientôt

La console portable couleur de Sega, la Game Gear, est désormais officiellement annoncée par Virgin. Son lancement en Europe devrait intervenir au cours de la première moitié de l'année 1991. Le prix en France n'est pas pour le moment fixé mais d'après certaines estimations rapportées par notre confrère britannique CTW et après conversion (base 1 livre donne 10 francs), la Game Gear devrait coûter 1200 F environ. Bref, de quoi inquiéter la Lynx d'Atari.

Jeux et Lynx

Justement, à propos de console Lynx, Atari annonce la venue de nouveau titres. Pas moins de 8 cartouches devraient ainsi être mises sur les étalages pour les ventes de fin d'année. Au programme donc: Miss PacMan, Xenophobe, Paper Boy, Road Blaster, Robot Squash, Zarcor Mercenary, Rigar et Ram Page. Le prix de chaque cartouche sera a priori inférieur à 300F. Voila qui devrait combler d'aise les possesseurs de Lynx en mal de nouveautés.

Revue sur disque

Destiné aux possesseurs de PC et compatibles, Periodisk est une nouvelle publication adaptée d'un concept venu d'outre-Atlantique dédié aux ordinateurs issus du standard de fait établi par IBM. Il s'agit concrètement d'une revue enregistrée sur disquette. Elle propose divers articles ainsi que plusieurs programmes. Ces derniers ne sont toutefois pas du domaine public: ils sont en effet développés par une équipe américaine d'une centaine de personnes. Periodisk est uniquement vendu par abonnement. Pour toute information supplémentaire, écrivez à:
Softdisk/Periodisk
16, quai Jean-Baptiste Clément,
94140 Alfortville.

Scanner pas cher

Bien connu des amateurs de P.A.O, la société allemande Print Technik crée une petite révolution dans cet univers en lancant un scanner A4 à plat permettant d'atteindre une résolution de 600 DPI. Prévu pour Atari ST ou Amiga, le Profesionnal Scanner II dispose de 64 niveaux de gris et est livré prêt à fonctionner (câbles et logiciel fournis) pour un prix légèrement inférieur à 10 000 F. C'est du reste ce prix qui constitue une véritable révolution comme le démontrent les scanners de niveau comparable prévus pour PC et Macintosh. Le Professionnal Scanner II est en outre importé en France par la société Bus +.

NEC: numéro 1

NEC, bien connu de nos lecteurs pour les consoles Core GrafX et Super GrafX est un important fabricant d'ordinateurs. A tel point qu'au Japon cette société est désormais en tête du hit-parade en terme de part de marché, et ce tant en matière de micro-ordinateurs familiaux que professionnels. Ainsi, NEC vient de coiffer au poteau Fujitsu, son grand rival, qui était jusqu'à 1989 n°1 en matière d'informatique professionnelle. Signalons pour la petite histoire que, sur ce marché IBM, se classe troisième.

Tout écran sur ST

Applications Systems lance Colos. Il s'agit d'un émulateur monochrome pour écran couleur sur Atari ST. Il permet ainsi de faire fonctionner sans problème sur un écran couleur la très grande majorité des logiciels ne tournant qu'en haute résolution. L'émulation peut s'effectuer à différentes vitesses ce qui permet de régler le niveau de ralentissement du programme. En effet, plus l'écran est rafraîchi moins le programme est rapide. Pratique pour certains shoot'em up, non?

Le ST puissance AT

Upgrade introduit AT Speed. Cette carte d'extension pour Atari ST issue de PC Speed permet de rendre compatible PC votre machine. Dotée d'un processeur AMD 286 (compatible Intel 80286) cadencé à 8 MHz, cette carte permet de disposer de 704 ko de mémoire (sur 1040) et offre une émulation souris type Microsoft, écran Hercules, CGA, Olivetti et Tandy 1000 et permet l'utilisation de lecteurs de disquettes 3 pouces et demi ou 5' un quart.

LA MUSIQUE C'EST DU BRUIT QUI PENSE

Par SPEEDER

POUR ATARI ST

PART. II

Le mois dernier, nous avons vu comment programmer le PSG des CPC et ST, ainsi qu'un bref aperçu des techniques maintenant couramment utilisées permettant d'en améliorer quelque peu le rendu sonore.

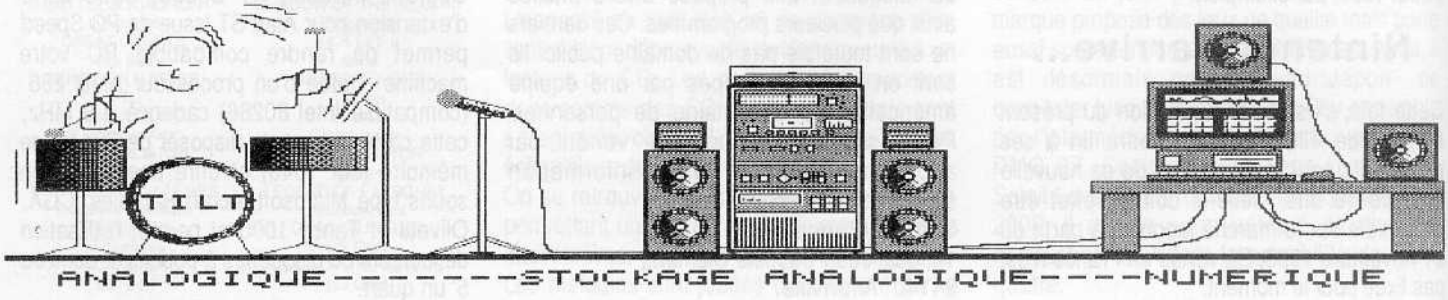
Mais, comme dirait l'un de mes amis, cela reste du "bip-bip", et la solution ultime est, bien sûr, le numérique. Le terme de numérique s'oppose à celui d'analogique, et désigne le mode de stockage d'un son. En effet, nous avons déjà vu qu'un son était créé par des variations de pression de l'air, des vibrations dont la fréquence et l'amplitude définissent la hauteur et le volume (données dont les variations constituent le timbre du son). Or, ces oscillations, ondes transmises par la vibration d'un corps (corde vocale, membrane d'un haut parleur...) se propagent et se répercutent sur tous les objets environnants (tympan, membrane d'un microphone...) et peuvent être enregistrées directement grâce à une empreinte de ce mouvement (Edison et ses cylindres de cire, sismographes...) ou converties en signaux nerveux (votre oreille) ou électriques (microphone).

On comprend aisément que ces différentes formes ne sont que des changements de support du même phénomène physique, et qu'il y a bien analogie entre les variations de tension et les variations de pression de l'air, le signal électrique n'étant d'ailleurs qu'un véhicule transitoire pouvant aboutir à un stockage (disques microsillons, cassettes audio...) ou une reproduction (haut-parleurs). Cependant, ces supports sont une empreinte physique, ils sont donc d'une part très fragiles et, d'autre part, impropres à une utilisation informatique. En effet, votre ordi préféré a bien des qualités mais il n'est capable de stocker et manipuler que des valeurs numériques codées sous la forme de suites de bits, et ne comprend que ce type de données (quoique un bon coup de poing sur le drive, c'est de l'analogique mais il comprend).

C'est pour cette raison qu'une conversion de l'analogique vers le numérique est nécessaire. Le principe en est relativement simple : que ce soit sous sa forme primitive ou dérivée (enregistrement magnétique par exemple), le son est convertible en tension électrique dont la valeur instantanée (échantillon) est une donnée numérique. L'ensemble des mesures, effectuées à intervalles réguliers, est le reflet de ses fluctuations et caractérise le son. Il est évident que la précision des mesures (définie par la résolution en bits) et leur nombre (fréquence d'échantillonnage) seront déterminants dans la justesse de cette représentation et donc la qualité de la restitution sonore. Pour mémoire, le compact disc est un support où les échantillons (samples) ont une résolution de 16 bits (65536 valeurs possibles) et une fréquence de 44.1 khz (44 100 mesures par seconde), d'où sa grande fidélité de reproduction. Dans notre cas, le problème est différent, puisque l'interêt ne se situe pas tant au niveau de la pureté sonore (la faible mémoire dont on dispose ne nous permettrait d'ailleurs pas d'égaler le CD) que du réalisme des sons. En effet, pour la voix humaine ou le timbre de certains instruments, une reproduction directe, aussi médiocre soit-elle, a plus de charme qu'un son totalement synthétisé par les manipulations logiques du PSG. On se limitera donc à des résolutions de 4 ou 8 bits,et à des fréquences d'échantillonnage de 5 à 10 khz (voire 20 khz sur ST).

Voilà pour la théorie, maintenant il nous faut une interface capable d'effectuer la conversion analogique/numérique de vos morceaux préférés. Sur CPC, pas de problème, la gestion un peu particulière du lecteur de cassettes permet d'effectuer directement cette opération grâce à un soft comme MEGASOUND, de Fabien Fessard. Sur ST, il vous faudra impérativement passer par l'achat d'un kit comprenant cartouche de numérisation et soft d'exploitation, comme ST-Replay ou Stos Maestro Plus. Vous pouvez, bien sûr, rejouer les samples en basic ou en assembleur grâce aux routines fournies sur la disquette. Mais une question doit vous titiller les synapses. On fera cela le mois prochain.

□ **A SUIVRE**



AMIGADORE
PAR DIGIWIZ

POUR AMIGA

Comme promis (c'était limite), voici en théorie le processeur musical de l'Amiga (PAULA pour les intimes). Ce cours a une suite. Il reprend le mode de fonctionnement de Paula. Dans les prochains numéros, nous verrons en détail chaque point.

Contrairement à certains ordinateurs (ST et CPC par exemple) la génération d'un son sur Amiga ne se fait pas de manière synthétique (voire les précédents Sésame). Le son est au départ digitalisé puis converti. Ce qui signifie que l'ordinateur a les "échantillons" du son en mémoire qu'il peut reproduire: un son de piano, de grosse caisse ou meme de tronçonneuse (NDJUJU : avec Digiwiz je m'attend au pire!).

Le coprocesseur sonore va lui-même lire la mémoire de l'Amiga pour récupérer les valeurs de chaque échantillon sonore, puis il va convertir la valeur numérique de cet échantillon en une valeur analogique, valeur qui va être transformée en son par le haut-parleur.

Or, en musique, une mélodie est composée d'un ensemble de notes, chacune d'entre elle étant fournie par un instrument, ces notes pouvant être jouées à des fréquences différentes (aigues...graves...).

Dans le principe, il est très simple de faire une musique sur Amiga. Il suffit d'avoir en mémoire une gamme d'échantillons sonnores de différents instruments et de demander à l'Amiga de bien vouloir les jouer à la bonne fréquence.

Nous allons voir comment générer un son, qui vous servira de base pour vos futures créations musicales!

Tout d'abord, il faut avoir en mémoire les échantillons de notre instrument. Soit vous disposez d'un échantillonneur sonore (cartouche) et donc, pas de problème, soit vous disposez déjà d'échantillons sonores (disquettes d'instruments).

En dernier ressort, si l'on n'a pas de sons d'instrument, on peut en créer de toutes pièces: prenons par exemple une forme d'onde très simple , sinus par exemple. Cette forme d'onde va nous générer un son pas spécialement beau, mais on fera avec !

Un signal sinusoidal sera échantillonné de la manière suivante, en 8 échantillons:

0,90,127,90,0,-90,-127,-90

On a par conséquent en mémoire touts les échantillons du son, sur 8 bits chacun, et on a "n" échantillons. Attention, je rappelle que les coprocesseurs de l'Amiga ne peuvent accéder qu'à la mémoire dite "CHIP". Nos échantillons n'échappent pas à la règle et doivent se trouver en mémoire "CHIP". Dans notre exemple de sinus, prenons "n=8", 8 échantillons pour notre son, soit 8 octets.

La hauteur d'un son est définie par sa fréquence, c'est-à-dire la vitesse à laquelle le son est rejoué. Nous avons maintenant tous nos paramètres pour jouer notre son, enfin presque, il manque le volume, variable de 0 a 64, 0 étant "éteint", alors que 64 indique un volume "normal".

L'Amiga dispose de 4 voies, il peut jouer simultanément 4 sons différents. Ces voies sont notées 0,1,2 et 3. Nous choisirons la voie 0. Les registres qui définissent un son sont:

AUDOLEN=$DFF0A4->*Longeur du son/2. Dans notre exemple, 8/2=4*

AUDOLCH=$DFF0A0->*partie haute*

AUDOLCL=$DFF0A2->*partie basse de l'adresse mémoire ou sont ranges les échantillons du son.*

AUDOVOL=$DFF0A8->*Volume du son, dans notre exemple: 64*

AUDOPER=$DFF0A6->*Période du son, ce qui va déterminer la fréquence du son, donc la hauteur de la note.*

Remarque:

Tous ces registres sont sur 16 bits.

Le choix de la période est assez compliqué, puisqu'il dépend de plusieurs paramètres:

la fréquence à laquelle notre son a été échantillonné,

la longueur de ce son

la fréquence à laquelle on veut rejouer ce son.

Ce registre indique au coprocessuer à quelle vitesse il doit lire chaque échantillon.

La valeur de AUDOPER se calcule ainsi:

AUDOPER=*(temps en microseconde entre 2 échantillons)/0.279365*

Par exemple (NDJUJU : vivi donne des exemples car je commence à perdre les pédales moi! pas vous?), si un son de 1 seconde a été échantillonné sur 10 koctets, la valeur de AUDOPER se cacule en faisant:

100/0.279365=356

(puisque 1 seconde / 10000 octets= 100 microsecondes)

Cela fait, il suffit de donner l'ordre au coprocessuer de jouer le son, en agissant sur le registre DMACON.

DMACON=$DFF096

Bit 15:SETCLR indique si les bits sélectionnés sont mis à 0 ou a 1

Bit 9:DMAEN mettre à 1, pour autoriser l'accès à la mémoire

Bit 3:AUD3EN autorise la voie 3 à être jouée

Bit 2:AUD2EN autorise la voie 2 à être jouée

Bit 1:AUD1EN autorise la voie 1 à être jouée

Bit 0:AUD0EN autorise la voie 0 à être jouée (c'est ce bit qui nous interresse)

Bon... on arrête là, digérez bien déja cette page et au mois prochain!

Merci DIGIWIZ de me laisser autant de place pour la conclusion GRRR! Vous avez vu sur une double page un ST et un AMIGAMAN, quel diplomatie!Tiens ZOE essaie d'attraper CLARKETTE qui est montée sur le cerisier. TCHAOoooo!

□ **CLARKETTE & JUJU**

aMIE LE PRO.

SUPER PROMO AMIGA 500

+ moniteur couleur 1083 S
+ extension mémoire 512 Ko



SANS MONITEUR : 3.490 F

5450 F

AMIGA 500

+ moniteur couleur 1083 S
+ 10 logiciels de jeux
+ super manette



SANS MONITEUR : 3.190 F

5190 F

ATARI 520 STE

+ moniteur couleur SC 1435
+ 10 logiciels de jeux
+ super manette



SANS MONITEUR : 2.990 F

5190 F

SUPER PROMO ATARI 520 STE

+ moniteur couleur SC 1435
+ extension mémoire 512 Ko



SANS MONITEUR : 3.390 F

5490 F

AMIGA 2000

+ moniteur couleur
+ logiciel de dessin



SANS MONITEUR : 5.990 F

7890 F

ATARI 1040 STE

+ moniteur couleur
+ 10 logiciels de jeux
+ super manette



SANS MONITEUR : 3.890 F

5990 F

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

LES "PLUS" d'aMIE

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5.000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

PERIPHERIQUES AMIGA

PÉRIPHÉRIQUES A 500

LECTEURS
3" 1/2 Ext. PROMO 650 F
5" 1/4 Ext. PROMO 990 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko PROMO 550 F
512 Ko + Horloge PROMO 690 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 2.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 S 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 1.490 F
GENLOCK
GST GOLD VP 6.790 F
GENLOCK
GST GOLD SP 5.500 F
HOME VIDEO 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 3.490 F
CRPA3. 7.990 F

SOURIS
COUNTRIVER. 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 2.990 F
DISQUE DUR 45 Mo 4.990 F
LECTEUR INT. 3"1/2 990 F
CARTE XT PROMO 1.900 F
CARTE AT 4.990 F

PERIPHERIQUES ATARI

LECTEURS
3"1/2 Ext. PROMO 690 F
5"1/4 Ext. 990 F
3"1/2 HD 1,44 Mo 1.290 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 3.490 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

DIVERS
SOURIS ANCO 390 F
TRACK BALL 390 F
SOURIS BMC 895 F
COMMUTATEUR NB COULEUR 200 F
COMMUTATEUR LECTEUR 300 F

SPECIAL NOËL

GARANTIE EXCEPTIONNELLE 3 ANS*

*Sur ordinateurs AMIGA et ATARI, sauf lecteur de disquette garanti 1 an.
*Offre valable jusqu'au 15 janvier 1991.

OUVERTURES EXCEPTIONNELLES
DIMANCHE 23 et 30 DECEMBRE
10 h à 12 h - 13 h à 19 h

amie LE PRO.

AMSTRAD CPC

CPC 464 + ECRAN MONOCHROME + 3 JEUX + MANETTE **1 990 F**

CPC 464 + COULEUR + 5 JEUX + MANETTE **2 990 F**

CPC 6128 + ECRAN MONOCHROME + 5 JEUX + MANETTE **2 990 F**

CPC 6128 + COULEUR + 10 JEUX + MANETTE **3 990 F**

COMMODORE 64

C64 + 3 JEUX + MANETTE **990 F**

C64 + LECTEUR DISQUETTES + 5 JEUX + MANETTE **2 990 F**

C64 + MONITEUR COULEUR + 5 JEUX + MANETTE **2 990 F**

C64 + LECTEUR DISQUETTES + MONITEUR COULEUR + 10 JEUX + MANETTE **3 990 F**

CONSOMMABLES

RUBANS ENCREURS	
80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F
PAPIER LISTING	
500 FEUILLETS FORMAT 11"	70 F
1000 FEUILLES FORMAT 11"	130 F

amie ACHETE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX
ATARI - COMMODORE - AMIGA COMPATIBLES PC
et PERIPHERIQUES
Téléphonez à FRED au 43 38 46 40

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
4 F l'unité

CONSOLES DE JEUX

SEGA MEGADRIVE + 1 JEU **1 790 F** Tous les jeux disponibles : 350 F

SEGA MASTER SYSTEME PLUS + 1 JEU AU CHOIX **1 149 F** Tous les jeux disponibles : 350 F

NEC PC ENGINE + 1 JEU **1 290 F** Tous les jeux disponibles : de 290 à 390 F

NEC SUPER GRAFX + 1 JEU **2 490 F** Tous les jeux disponibles : de 290 à 390 F

ATARI LYNX + 1 JEU **1 490 F** Tous les jeux disponibles : 290 F

AMSTRAD GX 4000 + 1 JEU **990 F** Tous les jeux disponibles

NINTENDO GAME BOY + 1 JEU **590 F**

NINTENDO ACTION SE1 **990 F**

PERIPHERIQUES

TWO IN ONE JOYSTICK	580 F
SEGA JOYPAD	280 F
JOYSTICK INFRA ROUGE	490 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	190 F
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	250 F
CORRECTEUR COULEUR	350 F
CD ROM	3.990 F
MONITEUR COULEUR	2.290 F

NOUVEAU

UNIQUE EN FRANCE !

SOLDERIE et SERVICE OCCASIONS

13,passage du Jeu-de-Boule
75011 PARIS - Tél. 43 38 46 40

IMPRIMANTES

– 4% SUR PRIX INDIQUES

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

– 7% SUR PRIX INDIQUES

JOYSTICKS	
COBRA	490 F
CPS ULTIMATE	240 F
CPS VG 500	150 F
JET FIGHTER	140 F
MEGABLASTER	85 F
NAVIGATOR	150 F
POWER MULTI COLOUR	130 F
QUICKJOY INFRA-RED	350 F
SPEED KING	110 F
SURESHOT COMMAND MODULE	160 F
SURESHOT STANDARD	150 F
SURESHOT SUPREME	170 F
TURBO PEDAL	200 F
VOLANT RACE MAKER	345 F
WICO COMMAND CONTROL	290 F
ZIP STICK SUPER PRO	150 F
BOITES DE RANGEMENT (avec clés)	
50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	130 F
HOUSSES	
CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F
CABLES	
IMPRIMANTES	150 F
PERITEL	150 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOYSTICK	50 F

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

_____

VILLE _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL _____

MON ORDINATEUR _____

_____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D' ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE _____ SIGNATURE

SCOR - TILT 12-90 - RC 86 B 2526

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Atari TT n° 71, p. 31
CDI n° 69, p. 22
Euro XT n° 75, p. 30
Game Boy n° 73, p. 28, n° 77, p. 31
Konix n° 65, p. 23, n° 71, p. 30
Lynx n° 76, p. 29
Pocket Nintendo n° 77, p. 31
Sega 16 bits n° 77, p. 31
Stacy 4 n° 71, p. 31
Super Grafx n° 76, p. 28

Dossiers

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
Guerre des consoles n° 81, p. 104
Imprimantes n° 82, p. 120
Jeux d'aventure n° 70, p. 94
Jeux d'échecs électroniques n° 77, p. 86
Jeux de guerre n° 71, p. 96
Jeux de plates-formes n° 74, p. 82
Joysticks n° 80, p. 84
Maîtrisez vos mémoires n° 73, p. 126
Micro + Futur = CD n° 83, p. 134
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
Salon de la musique 89 n° 71, p. 110
Les simulateurs de demain n° 68, p. 88
Transformez votre console en Macintosh n° 78, p. 106

Challenges

Conseils de guerre n° 76, p. 90
Football n° 80, p. 76
Jeux à deux n° 69, p. 82
Jeux de combat n° 67, p. 82
Jeux de rôle n° 83, p. 114
Les jeux d'exploration n° 79, p. 76
Pilote d'essai sur *PC* n° 78, p. 92
Les shoot'em up n° 76, p. 90
Simulations de conduite n° 75, p. 76
Simulations de Formule 1 n° 77, p. 74
Simulations de sports de ballon n° 70, p. 88
Tennis n° 82, p. 106

Hits

Abrams Battle Tank n° 67, p. 44
A-10 Tank Killer n° 78, p. 61
The Adventure of Link n° 79, p. 51
After the War n° 76, p. 62
Altered Beast n° 71, p. 62
The Apprentice n° 82, p. 58
Batman n° 71, p. 60
Battlehawks 1942 n° 66, p. 44
Battle Squadron n° 74, p. 44
Beach Volley n° 69, 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
Cadaver n° 83, p. 72
Castle Warrior n° 68, p. 57
Centrefold Squares n° 73, p. 64
Chaos Strike Back n° 74, p. 42
Chase H.Q. n° 74, p. 66
Chess Champion n° 82, p. 53
Chess Master 2100 n° 71, p. 68
Chess Player 2150 n° 73, p. 60
Chicago 90 n° 68, p. 45
Citadel n° 70, p. 58
Colorado n° 78, p. 59
Combo Racer n° 78, p. 68
Conqueror n° 78, p. 64
Continental Circus n° 74, p. 49
Crack Down n° 77, p. 54
Darius + n° 74, p. 60
Dark Century n° 74, p. 58
Datastorm n° 69, p. 51
Days of Thunder n° 83, p. 86
Devil Crush n° 82, p. 66
Double Dragon II n° 74, p. 51
Down Load n° 81, p. 74
Dragon Strike n° 81, p. 59
Dynamite Dux n° 70, p. 56, n° 71, p. 56
Dynasty Wars n° 80, p. 54
E-Motion n° 77, p. 50
Escape from the Planet of the Eswat n° 83, p. 65
Robot Monsters n° 78, p. 58
ESS n° 75, p. 49
Extase n° 79, p. 56
F19 Stealth Fighter n° 81, p. 70
Fiendish Freddy's n° 71, p. 64
Fighter Bomber n° 75, p. 50
Fire and Brimstone n° 80, p. 59
Flight of the Intruder n° 83, p. 66
Flimbo's Quest n° 81, p. 66
Flood n° 81, p. 65
Forgotten Worlds n° 67, p. 46
Formation Soccer n° 81, p. 60
F-15 Strikes Eagle II n° 70, p. 51
Fred n° 76, p. 55
Fright Night n° 67, p. 50
Full 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
Gold of the Aztecs n° 82, p. 55
Grandzort n° 80, p. 55
Great Courts n° 70, p. 67
Gunboat n° 79, p. 52
Le Gunstick n° 75, p. 56
Hammerfist n° 80, p. 58
Hard Drivin' n° 74, p. 62
Hawaiian Odyssey n° 75, p. 57
Heavy Unit n° 76, p. 56
Highway Patrol n° 67, p. 54
Impossamole n° 79, p. 60
Les Incorruptibles n° 73, p. 72
Indiana Jones n° 69, p. 52
Indianapolis 500 n° 74, p. 64
International Soccer Challenge n° 82, 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
Jumping n° 78, p. 72
Kalaan n° 79, p. 48
Kick Off n° 68, p. 47
Kick Off II n° 81, p. 62
Killing Game Show n° 83, p. 80
Klax n° 78, p. 55
Krypton Egg n° 68, p. 49
Last Duel n° 66, p. 38
LHX Attack Chopper n° 78, p. 60
Loom n° 78, p. 70
Lost Dutchman Mine n° 77, p. 56
Lotus Esprit Turbo Challenge n° 83, p. 90
Manchester United n° 77, p. 60
Mayday Squad n° 67, p. 43
Microprose Soccer n° 68, p. 46
Midnight Resistance n° 82, p. 78
Moonwalker n° 83, p. 70
Mr Heli n° 70, p. 52
M1 Abrams Tank Simulation n° 78, p. 54
M1 Tank Platoon n° 71, p. 58
Mystic Defender n° 80, p. 62
New Zealand Story n° 69, p. 46
Nil, dieu vivant n° 70, p. 48
Ninja Spirit n° 81, p. 68
Ninja Warriors n° 75, p. 53
North and South n° 73, p. 50
Oil Imperium n° 73, p. 52
Operation Thunderbold n° 75, p. 51
Pang n° 82, p. 60
Paperboy n° 70, p. 64
PC Globe n° 74, p. 54
Permis de tuer n° 69, p. 62
Pinball Magic n° 75, p. 60
Pipe Mania n° 77, p. 57
Plague n° 81, p. 80
Plotting n° 80, p. 53
Populous Data Disk n° 70, p. 47
Powermonger n° 83, p. 82
P 47 n° 76, p. 64
Project Firestart n° 70, p. 49
Quartz n° 74, p. 50
Raffles n° 67, p. 56
Railroad Tycoon n° 79, p. 62
Rainbow Islands n° 69, p. 44, n° 77, p. 61
Red Alert n° 78, p. 56
Revenge of Shinobi n° 81, p. 63
Rick Dangerous n° 69, p. 47
Rick Dangerous II n° 82, p. 74
Rock'n Roll n° 73, p. 51
Rush'n attack n° 70, p. 54
Rvf Honda n° 68, p. 44
Rygar n° 80, p. 56
Saint Dragon n° 83, p. 88
Sargon IV n° 67, p. 53
Savage n° 65, p. 56, n° 69, p. 56
Shadow of the Beast n° 71, p. 74
Shadow of the Best II n° 82, p. 76
Shadow Warriors n° 81, p. 76
Sherman M4 n° 75, p. 48
Shinobi n° 71, p. 55
Shufflepuck Cafe n° 71, p. 54
Sideshow n° 76, p. 60
Silent Service II n° 82, p. 50
Sim City n° 71, p. 70
Simulcra n° 82, p. 54
688 Attack Sub n° 68, p. 43
Space Ace n° 75, p. 54
Spherical n° 68, p. 48
Stormlord n° 68, p. 53
Stormtrooper n° 67, p. 55
Strider n° 83, p. 78
Stunt Car n° 70, p. 60
Super Mario Bros II n° 67, p. 45
Super Monaco Grand Prix n° 82, p. 72
Superstar Soldier n° 82, p. 52
Super Volley ball n° 82, p. 80
Super Wonderboy in Monster Land n° 73, p. 68
SU-25 Soviet Attack Fighter n° 83, p. 64
Switchblade n° 74, p. 56
Tennis Cup n° 77, p. 48
Test Drive II n° 67, p. 49
The Strider n° 70, p. 62
Thunder Chopper n° 69, p. 45
Thunder Force III n° 81, p. 58
Thunderstrike n° 80, p. 60
Tie Breack n° 79, p. 46
Tiger Heli n° 77, p. 58
Time n° 75, p. 55
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
Unreal n° 80, p. 52
Venus n° 81, p. 78
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
Welltris n° 81, p. 61
Wing Commander n° 83, p. 76
Wings n° 82, p. 68
West Phaser n° 71, p. 66
Wolfpack n° 80, p. 50
Wonder Boy III n° 71, p. 76
X-Out n° 75, p.52
Xybots n° 69, p.54

SOS Aventure

B.A.T. n° 74, p. 121
Bloodwych n° 70, p. 132
Champions of Krynn n° 81, p. 126
Conquest of Camelot n° 79, p. 102
Damocles n° 81, p. 128
Déjà vu II n° 67, p. 90
Dragonflight n° 83, p. 152
Dragon Wars n° 74, p. 154
Dragons Breath n° 76, p. 110
Dragons of Flame n° 75, p. 100
Drakkhen n° 75, p. 96
Fétiche maya n° 73, p. 138
Final Battle (The) n° 83, p. 148
Final Command n° 76, p. 107
Fire King n° 73, p. 144
Gold Rush n° 65, p. 105
Hero's Quest n° 74, p. 114
Hillsfar n° 67, p. 95
Hound of Shadow n° 73, p. 140
Iceman n° 79, p. 103
The Immortel n° 82, p. 132
Indiana Jones et la dernière croisade n° 70, p. 130
Infestation n° 77, p. 97
Iron Lord n° 74, p.116
Journey n° 68, p. 122
Keef the Thief n° 74, p.117
Kingdoms of England n° 71, p. 138
The Kristal n° 68, p. 123
Kult n° 67, p. 96
Legend of Djel n° 69, p. 112
Legend of Faerghail n° 80, p. 110
Lords of the Rising Sun n° 67, p.92
Manhunter 2 n° 71, p. 136
Maupiti Island n° 78, p. 116
Megatraveler 1 n° 83, p. 150
Operation Stealth n° 80, p. 113
Ooze n° 71, p.140
Personal Nightmare n° 69, p. 116
Pirates n° 70, p. 128
Prophecy n° 68, p. 124
Rings of Medusa n° 80, p. 112
Search for the King n° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island n° 82, p. 136
Shogun n° 69, p. 114
Space Quest III n° 68, p. 120
Starflight n° 76, p. 109
Starflight II n° 77, p. 96
Star Vega n°78, p. 118
Super Hydlide n° 83, p. 146
Swords of Twilight n° 73, p. 142
Tangled Tales n° 76, p. 108
The Colonel's Bequest n° 77, p. 94
The Third Courier n° 80, p. 115
Ultima VI n° 78, p.119
Les Voyageurs du Temps n° 70, p. 126
Xenomorph n° 79, p. 100
Ys n° 82, p. 138

Hors séries

Guide 1990 n° 72 S

Solutions

Citadel n° 71, p. 144
Dungeon Master du n° 61, p. 148, au n° 67, p. 100
Fétiche maya n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade n° 77, p. 101
Last Ninja n° 67, p. 100
New Zealand Story n° 73, p. 150
Populous n° 79, p. 110 et n° 80, p. 120
Shadow of the Beast n° 75, p. 106
Targhan n° 68, p. 129, n° 69, p. 120
Les Voyageurs du temps n° 78, p. 122, n° 79, p. 106.
Zack Mc Kracken du n° 68, p. 129 au n° 74, p. 122

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

A la poursuite de C. San Diego	Mac	p. 120
A-10 Tank Killer	Amiga	p. 110
ADI Applications CM1	ST, Amiga, PC	p. 50
Aerial Assault	Sega	p. 116
Afterburner II	NEC PC Engine	p. 114
Allemand 6e/5e	ST, CPC, PC	p. 52
Alpha Waves	PC	p. 88
Atomic Robo-Kid	Amiga	p. 80
Back to the Future II	Amiga	p. 112
Bar Games	Amiga	p. 108
Battants	PC, CPC	p. 120
Battlechess II	PC	p. 64
Battlemaster	ST	p. 156
Blitzkrieg May 1940	Amiga	p. 105
Blue Max (The)	PC	p. 78
Bubble Bobble	Nintendo	p. 114
Cadaver	Amiga	p. 120
Calligrapher Junior	ST	p. 138
Captain Cricket	Amiga	p. 120
Captive	Amiga, ST	p. 92
Chess Simulator	Amiga, ST, PC	p. 116
Columns	Megadrive	p. 108
Combo Racer	ST	p. 104
Corporation	Amiga	p. 160
Cyberball	Megadrive	p. 108
Das Boot	PC	p. 84
Dragon's Breath	ST	p. 160
East vs West, Berlin 1948	ST	p. 120
Evaluation	PC, ST	p. 52
Excellence 2.0	Amiga	p. 135
F1 Circus	NEC PC Engine	p. 115
Final Blaster	NEC PC Engine	p. 118
Fire and Forget II	Amiga, ST, PC, Sega	p. 90
Flimbo's Quest	ST, CPC	p. 112
Flip it and Magnose	ST	p. 120
Globulus	Amiga	p. 108
Hellfire	Megadrive	p. 114
Heroes	CPC	p. 120
Image	ST	p. 134
Ishido	Amiga	p. 106
James Pond	Amiga	p. 72
Je découvre les animaux	ST, CPC	p. 50
Jr Pacman	VCS Atari	p. 120
Kick off II	C 64	p. 104
Light Corridor (The)	ST	p. 61
Magic Fly	Amiga	p. 110
Mannix	Amiga	p. 120
Mathématiques 6e/5e	PC	p. 50
Moonblaster	ST	p. 104
Murder	Amiga	p. 160
Murders in Space	ST	p. 152
New York Warriors	Amiga	p. 82
Nightbreed	Amiga, ST	p. 120
Nitro	Amiga, ST	p. 105
No Exit	PC, ST	p. 110
Nucleus	Amiga	p. 114
Oriental Games	Amiga, ST, CPC	p. 105
Osmatutsjin	Megadrive	p. 120
Panza Kick Boxing	ST	p. 60
Phantasy Star II	Megadrive	p. 154
Plotting	ST	p. 104
Ports of Call	PC	p. 120
Prince of Persia	Amiga	p. 74
Puzznic	Amiga, CPC	p. 96
Pyramax	ST	p. 120
Robocop	Nintendo	p. 110
Scenery Disk 7, 11 Japan (Flight Simulator)	PC	p. 120
Secte noire (La)	CPC	p. 160
Série noire	CPC	p. 120
Shadow of the Beast	ST	p. 118
Shock Wave	Amiga	p. 104
Sliders	Amiga	p. 76
Spellbound	Amiga	p. 118
Spy Who Loved Me (The)	Amiga, ST	p. 116
Super Off Road	Amiga	p. 70
Teenage Mutant Ninja Turtles	Gameboy	p. 105
Time Machine	Amiga	p. 112
Time Race	ST	p. 106
Turrican	ST	p. 114
U.N. Squadron	Amiga	p. 118
Ultima IV	Sega	p. 120
Ultimate Ride	Amiga	p. 62
Volumm 4D	Amiga	p. 136
War of the Lance	PC	p. 160
Wings of Death	Amiga, ST	p. 106
XDR	Megadrive	p. 120

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Attention, les premiers numéros, avant le numéro 67

ainsi que les numéros 71 et 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

_____

_____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ø mandat ø à l'ordre de *Tilt*.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

VENTES

AMSTRAD

Vds originaux pour CPC 6128. **Stéphane PIRONON, 6, rue des Marais, 77450 Coupray. Tél. : 60.04.05.94.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + joyst. nbrx jx originaux + utilitaires (discologie multi-plan) + manuel. Le tt t.b.é. : 2 300 F. **Florent GAUDAIRE, 150, avenue de Paris, 78000 Versailles. Tél. : 39.50.19.69.**

Vds CPC 464 + impr. + 10 kg papier + 50 joyst. + Mirage Imager + 200 livres + Depcombeurs. T.b.é., le tt vendu 3 000 F. **Éric FRIEDMANN, 181, av. des Tamaris, 40150 Hossegor. Tél. : 58.43.62.62.**

Vds pour CPC 6128 : compils 100 F. Jx seuls 40 F + revues informatiques 5 F. **Frédéric HAMEL, 2, rue de la Paix, 72270 Malicorne-sur-Marne. Tél. : 43.94.30.08.**

Vds 6128 coul. + nbrx revues + nbrx origin. Tout en t.b.é. : 3 100 F (urgent). **Arnaud CINIER, Les Crémades Sud, Villas les Accacias, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.83.95.**

Vds CPC 464 monochrome + adaptateur Péritel + lecteur disquettes DDI1 + joyst. + revues + housses + 70 disquettes : 2 500 F. **Fabrice DIEVAL, 44, av. Vaucanson, 77500 Chelles. Tél. : 64.26.30.30.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 50 jx + livres Basic + calculateur graphique, le tt : 2 200 F (t.b.é.). **Stéphane RABIER, 113, rue de Lille, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.06.14.**

Vds Amstrad 6128, t.b.é. + mon. coul. + joyst. + revues + nbrx jx + disco + logiciel de travail et leurs docs. Valeur : 5 740 F. Cédé à 3 700 F. **Laurent VANDOOLAEGHE, 25, rue du 8-Mai-1945, 59118 Lille. Tél. : 20.39.75.67.**

Vds PC 1512 DD coul., b.é. + impr. Epson t.b.é. + disq. vierges + nbrx livres + jx + boîte rangement + vieux Tilt : 7 500 F. **Stéphane DEGNIEAU, 20, bd Victor-Hugo, 59000 Lille. Tél. : 20.52.54.43.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + 3 joyst. + câble K7 + 4 jx originaux K7 + câble Minitel. Px : 5 600 F, cédé à 4 500 F. **Gilles LE PAULMIER, rue des Crettes-Perrettes, 14970 Benouville. Tél. : 31.94.50.46.**

Vds PC 1640 coul. + disque dur 30 Mo + lecteurs 5,25 et 3,5 + progs. Le tt t.b.é. à 9 000 F (acheté en 89). **Florent VELU, 96, rue Félix, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.57.41.**

Vds 6128 coul. + revues + joyst. + nbrx jx. Le tt t.b.é. 3 300 F. **Fabio MALEYRAN, 8, rue Bellevue, 33290 BLANQUEFORT. Tél. : 56.95.02.62.**

Vds CPC 464 coul. + nbrx jx + DD1 + DMP 2160 + synthé vocal + joyst. Valeur : 14 340 F. Vendu 5 500 F, ou vente séparément. **Gaetan DONIO, 6, rue des Sauges, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87.**

Vds CPC 6128 coul. peu servi, t.b.é. + 2 manettes + bte de rang. et nbrx jx. Le tt 4 500 F. **Ludovic EPINEAU, 15, rue des Bordiers, 37100 Tours 02. Tél. : 47.41.84.18.**

Vds Amstrad 6128 + adaptateur TV + jx + joyst. + disks vierges + manuel utilisation. Ach. déc. 89. Garant. T.b.é. Px : 1 500 F à déb. **Olivier MAURAS, Chemin du Trou au Loup, 13190 Allauch. Tél. : 91.07.12.10..**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio + meuble + 2 joyst. + nbrx jx + manuel utilisat. t.b.é. : 3 950 F. **Sébastien MERLIN, parc Pav.-Bleu 2, 9 bis, bd Magenta, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.01.59.**

Vds CPC 6128 coul. + 150 disks 3P + livres + revue, + housse, etc. Px : 3 000 F. Lecteur Vortex 5,1/4 + 350 disks + nbrx jx et utilitaires. Px : 1 500 F. **Roberto DIAZ, 8, rue de l'Epargne, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.20.48.**

Vds PC 1512 SD coul. + jx (West Phaser, Crazy Cars 2, Budokan) + souris neuve + éducatifs + utilitaires (Lotus). Valeur + 8 000 F. Vendu 6 000 F à déb. **Guillaume ARMSPACH, 10, rue Saint-Exupéry, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.09.05.**

Vds CPC 464 coul. 1 joyst. + nbrx jx : 1 900 F. **Tarek MEHDI, 16, rue Larivière Leffoulon, 92800 Puteaux. Tél. : 47.74.78.53.**

Vds pour CPC, adapt. TV + réveil + lecteur 5,1/4 + 60 disks + livre Weka 2 tomes + scanner Dart + n° Ammagan 100 % + Amstar + jx originaux. **Nicolas BRUNNER, Clos de l'Ermitage, Chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.76.98.**

Vds CPC 6128 coul. + jx (originaux) + joyst. : 3 600 F, en cadeau, câble magnéto + jx (originaux) + notice jx. **Alex BOULIN, 77000 Melun. Tél. : 64.52.87.39.**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joyst. + nbrses disquettes (83 jx) + manuel. Le tt 2 800 F à déb. **J.-P. TROUVÉ, 2, square de Flandre, 77186 Noisiel. Tél. : 60.05.81.31.**

Vds CPC 6128 coul. + 50 jx et utilitaires (50 disks) + kit de nettoyage neuf + cadeau : 3 300 F, à déb. (CPC ss garantie). **Arnaud LABOUEBE, 18, allée Ferdinand-Buisson, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.10.83.**

Urgent, vds Amstrad CPC 464 coul. + nbrx jx. Le tt t.b.é. cédé à 2 000 F. **James LALLIER, n° 4, cité de la Plaine Normande, 50270 Barneville-Carteret. Tél. : 33.53.81.29.**

Vds Amstrad CPC 464 monochrome K7 + 13 jx. 1 000 F. **Guy ou Vincent BARET, 30, rue Émile-Roux, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.26.25. Après 19 h.**

Urgent. Vds CPC 6128 mon. coul. (1 an 1/2) + docs + disks + revues : 2 700 F (à déb.). **Daniel SAINT-JULIEN, 8, rue Hector-Berlioz, 95270 Luzarches. Tél. : 34.71.95.74.**

Vds Amstrad PC 1512 double lecteur monochrome + impr. Citizen + souris + logiciels. Le tt 4 000 F. **Daniel CHEVALLIER, 181, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 40.34.51.64. Après 20 h.**

Vds CPC 6128 coul. t.b.é. + 25 disks (nbrx jx et utilit.) + boîte rang. + joyst. + 15 revues + 2 livres prog. Le tt : 2 700 F (rég. Paris). **Nicolas LEVIEIL, 3, impasse Massenet, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.15.20.**

Vds CPC 6128 coul. ss garantie + manuel d'utilisation + magazines + jx originaux : 3 500 F. **Jérôme GUÉRIN, 10, rue Lulli, Tremblay-en-France. Tél. : 48.60.19.37.**

Vds PC 1512 DD coul. étendu à 640 Ko + jx + utilitaires + souris + joyst., t.b.é. Valeur 1 000 F, vendu 5 500 F. **Mathias SCHENCK, 11, rue de Champagne, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.85.63.32.**

Vds 24 K7 de jx originaux pour 464. 50 F l'une ou 1 000 F toutes. Urgent. **Tony HARLOT, 41, av. de la Tourelle, 91270 Vigneux. Tél. : 69.03.31.30.**

Vds Forgotten World, nombreuses cassettes, 90 F. Très peu servi. 3 K7 pour console 2600, 80 F l'une. **Stève BOUCHARD, Saint-Loubès, les Places de l'Estrille. BP 33450. Tél. : 56.78.92.05.**

Vds PC 1512, écran coul., double lecteur, impr. DMP 3250 DI, souris, logiciel, jx. 6 000 F. à déb. **Jean LEGOUT, 2, parc du Manoir, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.68.40.**

Vds CPC 464 coul. + câbles. Le tt 2 500 F + pistolet et ses 6 jx + 14 jx + 6 cassettes vierges + joyst. + 3 Tilts + ss garantie, jamais servi. **Gilles KERMICHE, 137, route de Saint-Mathieu, 06130 Grasses (uniq. en Alpes-Maritimes). Tél. : 93.09.20.33. Tél. les weeks-ends.**

Vds CPC 6128 + 1541 + 3 manettes + nbreuses disquettes de jx + utilitaires + livre 128. Px : 2 500 F à déb. **Olivier BORDIER, 1, impasse des Mouettes, 45130 Meung-sur-Loire. Tél. : 38.44.75.34.**

Vds CPC 6128 neuf moniteur coul. + revues + logiciels (Italia 90. etc.) + joyst. + fils télécharg. Le tt : 3 200 F **Sébastien HAENSEL, 27, av. Audran, 76360 Montesson. Tél. : 39.13.05.52.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 1 joyst. + livre + 20 jx. Val. réelle : 4 500 F. Vendu 1 500 F. Région Paris. **Jérôme DE LABOULAYE, 5, Rue Vauthier, 92100 Boulogne. Tél. : 46.04.49.62.**

Vds Amstrad PC 1512 SD coul. t.b.é. (mai 89) + intégrale PC + jx + utilitaires + carte joyst. + joyst. + livres + revues + housse. Le tt 7 000 F. **Yves DRENEAU, 39, rue Pierre-Brossolette, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.80.74.**

Vds CPC 464 coul. + livres + synthé vocal + revues + jx. Le tt t.b.é. : 1 500 F + CAO en disq. 3,: 100 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4 Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vds CPC 464 + jx t.b.é. : 1 500 F. Vds jeux STF new. **Gérald VESPIER, 13, rue du Gaz, 77200 Tournan-en Brie. Tél. : 64.07.33.86.**

Vds CPC 6128 K Amstrad monochrome + 25 jx + pistolet + 2 joyst. Urgent. 1 500 F. **Michel BAMDE, 11, Manoir de Denouval, 78570 Andresy. Tél. : 39.74.42.93.**

Vds CPC 464 coul. + lecteur DD1 + BCP de jx + 1 joyst. + crayon optique + revues. Px : 2 500 F. Valeur : 7 000 F. **Luc BAUMGAERTNER, 27, rue Pajol, 75018 Paris. Tél. : 42.01.98.96.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + range disks + BCP jx + adaptateur TV + antenne + radio-réveil + manuel + journaux + disk nettoyant. Le tt en b.é. à 5 100 F. **Thomas KAZANDJIAN, 73, rue de Maubeuge, 75010 Paris. Tél. : 48.78.54.04.**

Vds PC 1512 Amstrad coul. 640 Ko HD 20 Mo Wd floppy 5,1/4 et 3,1/2 + nbrx logiciels option carte Kortex et imprimante Poss. Px : 7 000 F. **Jean-Charles ROCHER, 25, Grande Rue, 91840 Soisy-sur-Ecole. Tél. : 64.98.08.95.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + 50 jx + souris AMX neuve + synthé vocal + revues + joyst. Le tt état impeccable et ss/garantie. Px : 1 000 F. **François THÉODORE, 30, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : 46.36.83.37.**

PETITES ANNONCES

Vds Asmtrad CPC 464 coul. + adaptateur TV + nbrx jx + cordon Minitel. Px : 3 000 F. **Jérôme VERGNE, 1, rue des Processions, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 64.49.35.69.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. + housses + nbrx jx + 2 joyst. + revues + livres (Trucs et astuces 2) + écran coul. Le tt 2 500 F. **Guillame PITTET, 23, rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : 30.73.88.09.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 664 + souris AMX + jx + 10 originaux + logiciel DAMS (val. : 400 F), le tt 1 500 F. **Richard LAURENCE. Tél. : 40.65.41.90. Après 19 h.**

Vds Asmtrad 6128 + 170 jx (OP.Wolf, Black Tiger, Robocop, Dr. Ninjan...) + joyst., t.b.é. 2 600 F. **Jean IROULART, 4, passage d'Orléans, 94240 L'Haÿ-les-Roses. Tél. : 46.65.58.76.**

Vds Asmtrad PC 1512 DD coul. + 2 drives + moniteur + nbrx jx + logiciels utilitaires. Le tt en t.b.é., peu servi. A déb. **Fabrizio MARSIGLIA, 6, rue Victorien-Sardou, 75016 Paris. Tél. : 45.24.05.78.**

Super ! Vds tuner télé pour Asmtrad. Bon état + antenne. 500 F. **Gordan BEDIC, 26, rue Gaston-Daguenet, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.11.33.05.**

Vds CPC 464 + adpatateur Péritel MP2 pour branchement sur TV couleur + joyst. + pistolet + très nbrx jx + monochrome. Le tt 2 300 F. **Karim BOUGUELAA, 11, cité des Moulines, 09300 Lavelanet. Tél. : 61.01.52.42.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. + jx + joyst. 2 250 F. **Frédéric HADRYS, 19, rue d'Arezzo, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.81.35.45.**

Vds Asmtrad PC 1512 étendu 640 Ko, double drive, coul., souris, avec Dos, 3.2 Gem 2 et 3, Gem Paint, intégrale PC +, logiciel PAO, DTP Lite (7 000 F). **Daniel JOURDAIN, Foyer la Vialatte, 19200 Ussel. Tél. : 55.96.25.16.**

Vds Asmtrad CPC 464 coul. + lecteur disk DD1 + synthé vocale + crayon optique + 75 jx originaux + livres. T.b.é. : 2 400 F. **Thierry LEMARCHAND, 1, rue Gounod, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.37.53.**

Vds Asmtrad 6128 + un double joyst. + joyst. (Cobra) + l'adaptateur Péritel. Le tt entièrement révisé. Px à déb. **ARNAUD, (région parisienne et sur Paris). Tél. : 47.41.64.39.**

Vds Asmtrad CPC 464 + nbrx jx + manuel + magazines + mon. coul. + manette + doubleur. Le tt t.b.é. 2 200 F. Urgent. **Xavier HAROUX, 43, Drvieto, la Zac de l'Elnon, 59230 Saint-Amand-les-Eaux. Tél. : 27.48.85.58.**

Vds Asmtrad 464 coul. + lect. disq. + nbrx jx cass. + disq + DE50 + revues. 1 500 F. **Roger LATIÈRE, Saint-Marcel, bd de Boigne, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.34.72.**

Vds 6128 coul. + nbrx jx (Tennis Cup, Italy 90) + Disco V6,0 + revues + livres + boîte de rang. + Atari 2600 + jx. Le tt 3 500 F. **William CARINGI, 2, rue des Marais, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.22.08.**

Vds 464 coul. + DDI1 (lecteur de disk) + 100 jx en disk + 2 joyst. + doubleur + boîte disk + housses + 70 revues. Le tt 3 000 F à déb. **Nicolas LANLER, 27, rue des Vergers, 57330 Kanfen (près de Thionville). Tél. : 82.50.64.62.**

Vds Asmtrad CPC 464 coul. + mon. color + DD1 (Pect. disk) + nbrx jx sur D7 et K7. Px à déb. (Toulouse uniq.). Ech. new sur Atari ST. **Frédéric VALEZI, 3, rue de Ribosi, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.13.50.**

Vds Asmtrad CPC 6128 mono + 30 disquettes + imprim. + nbrses revues : 1 000 F. **François-Régis JEAN, rue de la Petite Plaine Saint Mars des Prés, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.94.48.32.**

Vds CPC 6128 coul. + livre d'utilisation + joyst. + nbrx jx + lecteur K7. Le tt t.b.é. Cédés 2 800 F. **Philippe BERTEAUD, 3, rue Daumier, 75016 Paris. Tél. : 40.50.60.05.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + joyst. + envi. 60 jx + manuel + disq. d'initiation clavier AZERTY. Le tt en t.b.é. : 2 750 F. **Sylvain CORROY, 47, rue du Val-Anne-Marie, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.36.79. h. rep.**

Vds CPC 464 coul. + jx + livres + crayon optique : 3 500 F à déb. Vds jx originaux à 30 F, console VCS 2600 + jx 400 F + Surprises + tuner. **Thierry ROBERT, 9, rue du Baigneur, 75018 Paris. Tél. : 42.55.70.91.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. + magnéto + cordon + disquettes + 1 K7 + bte rangement + livres + programmes + revues + joyst. Valeur : 7 500 F. Vendu 5 000 F. **Anoy BALOGNA, 14, av. de France, 06400 Cannes. Tél. : 93.69.03.63. Après 19 h.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. + 45 jx + pistolet magnum (et ses 6 jx) + joyst. + 20 magazines. Etat neuf avec boîte d'origine. 3 000 F. **Julien LEROUX, 118, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.39.65.77.**

Vds CPC 6128 coul. + adapt. TV + 3 joyst. (Quickshot Q5 128) + nbrx jx (Mrheli-Grenn Court-Cabal) + boîte de rangement. Le tt 2 700 F (t.b.é.). **Christophe LEVEAU, 21, rue Louis-Michel 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.58.38.**

Vds 6128 coul. + env. 100 jx + discologie + revues + joyst. + livre d'utilisation + 2 disks de Basic. 3 000 F. **Jérôme PERUZ, cité des Francs-Moisins, B7, Esc. 11, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.58.22. Après 18 h.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + housse + clav. écran + 2 joyst. + manuel + 80 disks (180 jeux), t.b.é. 4 000 F à déb. **Thierry GICQUIAU, 2, villa des Bougainvillées, 94440 Villecresnes. Tél. : 45.99.24.11.**

Vds CPC 6128 coul. + synthé vocal Technimus + jx + OCP + Discotlogs compta, bureautique + Oxford PAO + listings Persos : 3 400 F (prix min. 3 000 F). A bientôt. **Jérôme BATON, 68, rue Desnouettes, 75015 Paris. Tél. : 45.33.43.76.**

Vds CPC 464 + écran coul. + 50 jx récents originaux + doubleur + 2 joyst. : 2 500 F. **Olivier HOMPS, 6, rue Tolain, 75020 Paris. Tél. : 43.73.76.60.**

Affaire. Vds Asmtrad 6128 mono + joyst. + 130 jx + adapt. TV + utilitaires, t.b.é. Valeur 5 000 F. Px : 2 500 F. **Frédéric WILLIEN, route de Moulies, 40160 Parentis-en-Born. Landes. Tél. : 58.78.59.10.**

Vds CPC 464 coul. + lect. DDI1 + housse + écran + clav. + 40 livres (Ams 100 % ; Micro new ; Amstar) + env. 50 jx K7 + D7. (Val. : 6 000 F ; laissé à 3 910 F. **Sébastien DIDIER, 10, rue Garonne, 47000 Agen. Tél. : 53.66.39.28.**

Vds 6128 464 coul. (Caose : AMC ST) + 2 joyst. + boîte (40) + originaux + kit + revues. Cédé à 3 000 F. **David KVASKOFF, 5852, ch. de Villebruc, 06560 Valbonne. Tél. : 93.42.12.66.**

Vds Asmtrad 464 coul. + lecteur disk + bureau + crayon optique + 100 jx + utilitaires + livre + magazines : 300 F (uniquement Nord). **Eric DEPREZ, 64033, Rés. Salamandre, 59450 Sin-le-Noble. Tél. : 27.98.05.67.**

Vds 6128 coul. + BCP de jx + joyst. Speedking + 2 disk-col. 5,1 - 2,0 + livres Asmtrad 14 + livres d'utilisation + 2 disq. de Basic : 3 000 F. T.b.é. **Patrick PERUZ, cité des Francs-Moisins, bt 7, esc. 11, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.58.22.**

Asmtrad CPC 6128 coul. + 15 jx originaux + 2 manuels d'utisation + joyst. + revue. Le tout en t.b.é. : 2 000 F à déb. **Nicolas DEBOUDT, 148, av. Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.75.45.65.**

Vds CPC 6128 mono + 60 jx + manuels + adaptateur TV, t.b.é., 76 seulement, val. : + 4 000 F, vendu 2 500 F à déb. **François SAUMADE, 4, rue de la Mare, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.70.30.56.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. + t.b.é. avec garantie + plus de 200 jx + logiciels + Atari 2600 + 2 manettes (prix réel 8 560 F). Px : 5 490 F. **Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 48.42.37.47.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + 3 joysts + doubleur + 50 jx + 6 discs vierges + disc CPM (le tt t.b.é.). 3 700 F à déb. (vente de préférence région nord). **Ludovic THIBAULT, 5, chemin des Prés, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.94.11.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. + 300 jx et utilitaires (nbrx news) + souris AMX + revues. Le tt t.b.é. 3 200 F. **Patrick COLIN, 6, villa Charles-Delescluze, 91000 Evry. Tél. : 60.79.12.45.**

Vds Asmtrad CPC 464 coul. + b.é., très peu servi + joyst. + nbrx jx + magnum + câble télécharg. Le tt 2 500 F. **Frédéric FRANCÈS, 8, rue Mirabeau, 81300 Graulhet (Tarn). Tél. : 63.34.60.88. Le soir.**

Vds CPC 464 (800 F) + lecteur D7 (1 300 F) encore garanti + jx (Chase HQD, Rick Dangerous, etc.), 70 F l'un 120 F les deux. Réponse sûre. **Olivier CHAUVE, Les Molières-Neuves, 39, rue des Mouliniers, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.05.02.**

Urgent ! Vds CPC 6128 + mon. coul. + lect. DDI1 + manette Phasor one + plus de 60 jx + disq. vierge. Le tt t.b.é., cédé 4 500 F. **Olivier SIEJAK, 11, rue des Oisillons, 61100 Flers. Tél. : 33.65.09.13.**

Urgent, vds CPC 6128 coul. + 1 joyst. + impr. DMP 2160 + papiers + souris + nbrx utilitaires + 180 jx. Valeur 8 700 F, cédé à 4 000 F. **Jérôme ROSIER, place du Village, 27600 Champenard. Tél. : 32.52.85.05.**

Vds C128B + monit. coul. 1901 + 1530 + nbrx livres et docs pour 128/64 + Autoform-Basic (1+2) + nbrx prgs. Emballage d'origine. 3 000 F. **Jacques FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 Paris. Tél. : 43.61.86.55.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + plus de 300 jx + utili. + dessin discology 5,1, t.b.é. 3 000 F. **Arnaud GOLAB, 8, rue Anatole-France, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.76.68.**

Vds Asmtrad PC 1512 CGA coul. + logiciels + 10 jx + impri. + 2 ans garanties + souris + d. dur 20 Mo + housses : 8 280 F (état neuf). **Patrice BREMONT, 26, square National, 13003 Marseille. Tél. : 91.08.38.39.**

Vds Asmtrad CPC 464 + mon. coul. + 2 joysts + 70 jx + manuel. Valeur réelle 4 500 F, cédé à 2 000 F. **Frédéric HAUFFMANN, 7, place de la Loge, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.12.38.**

Vds 6128 + joyst. + kit de télèchargement + nbrx jx. 2 500 F à déb. **Fabrice VACHER, 16, rue du Tertre, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.00.93.**

Vds Asmtrad CPC 464 mono + MPI (adaptateur TV coul.) + joyst. + nbrx jx (100) + revues + 1 poster. Le tt vendu : 1 950 F à déb. **Franck BOULLÉ, 2, rue Côte-à-Cabin, 95420 Genainville. Tél. : 34.67.01.81.**

Vds pour CPC 6128 + 30 jx originaux. Liste sur demande. **Grégoire GALY, 8, rue de la Forêt, 44650 Touvois. Tél. : 40.31.64.14.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. + imp. DMP 2160 + pistolet + 131 jx + utilitaires + souris + manette : état neuf. Valeur 8 150 F, cédé à 3 990 F. **Nicolas DE LAMBERTERIE, 15, place Winston-Churchill, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.02.02.**

Urgent ! Vds CPC 464 coul. + tuner TV + 2 joysts. Tout en t.b.é. : 2 500 F à déb. Vds originaux K7 à px très intéressants. Liste contre 1 timbre. **Christophe LAVAUT, 21, allée Veuve-Lindet-Girard, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.51.20.51.**

Vds CPC 6128 + nbrx jx. Px : 2 800 F à déb. **Nicolas MASERATI, 23, cours Berriat, 38000 Amiens. Tél. : 76.87.90.80. Après 17 h.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + DMP 2160 + synthé vocal + kit de téléchargement + disk 50 + 50 disks bourré de jx + utilitaires + 40 mag. + livres. 4 500 F. **Maximilien VOUILLEMNET, 35, rue Savier, 92240 Malakoff. Tél. : 46.55.74.25.**

Vds jx originaux pour CPC 6128 + (Barbarian II : 110 F, Park 6, vol. 3 : 100 F, Echosoft : 295 F). **Jean-Marc LOCHET, 4, rue du Muguet, 95520 Osny. Tél. : 30.73.48.78.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. t.b.é. + jx + manettes + manuel : entre 2 000 F et 2 500 F à déb. **Alex OLIVIER. Tél. : 34.19.10.25.**

Vds Asmtrad CPC 6128 + mon. coul. t.b.é. + nbrx jx + manette + câble pour magnéto. Le tt 2 100 F. **Fabrice LOMBINO, 21, rue Joseph-Baic, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : 60.66.35.08.**

Vds Asmtrad CPC 6128 + souris + 2 manettes + nbrx jx + utilitaires. Valeur neuf : 7 300 F. Vendu : 4 900 F. **Arnaud DELAUNAY, 28, av. Hoche, 75008 Paris. Tél. : 45.63.49.69.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + DMP 2160 + synthé vocal + enceinte + joyst. + kit de téléchargement + disk 50 + 50 disks bourré + disco 6 + livres + 40 MAG : 4 500 F. **Marcel VOUILLEMET, 35, rue Savier, 92240 Malakoff. Tél. : 46.55.74.25.**

Vds pour CPC 6128 + 30 jx originaux. Liste sur demande. **Grégoire GALY, 8, rue de la Forêt, 44650 Touvois. Tél. : 40.31.64.14.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. + imp. DMP 2160 + pistolet + 131 jx + utilitaires + souris + manette : état neuf. Valeur 8 150 F, cédé à 3 990 F. **Nicolas DE LAMBERTERIE, 15, place Winston-Churchill, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.02.02.**

Urgent ! Vds CPC 464 coul. + tuner TV + 2 joysts. Tout en t.b.é. : 2 500 F à déb. Vds originaux K7 à px très intéressants. Liste contre 1 timbre. **Christophe LAVAUT, 21, allée Veuve-Lindet-Girard, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.51.20.51.**

Vds CPC 6128 + nbrx jx. Px : 2 800 F à déb. **Nicolas MASERATI, 23, cours Berriat, 38000 Amiens. Tél. : 76.87.90.80. Après 17 h.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + DMP 2160 + synthé vocal + kit de téléchargement + disk 50 + 50 disks bourré de jx + utilitaires + 40 mag. + livres. 4 500 F. **Maximilien VOUILLEMNET, 35, rue Savier, 92240 Malakoff. Tél. : 46.55.74.25.**

Vds jx originaux pour CPC 6128 + (Barbarian II : 110 F, Park 6, vol. 3 : 100 F, Echosoft : 295 F). **Jean-Marc LOCHET, 4, rue du Muguet, 95520 Osny. Tél. : 30.73.48.78.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. t.b.é. + jx + manettes + manuel : entre 2 000 F et 2 500 F à déb. **Alex OLIVIER. Tél. : 34.19.10.25.**

Vds Asmtrad CPC 6128 + mon. coul. t.b.é. + nbrx jx + manette + câble pour magnéto. Le tt 2 100 F. **Fabrice LOMBINO, 21, rue Joseph-Baic, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : 60.66.35.08.**

Vds Asmtrad CPC 6128 + souris + 2 manettes + nbrx jx + utilitaires. Valeur neuf : 7 300 F. Vendu : 4 900 F. **Arnaud DELAUNAY, 28, av. Hoche, 75008 Paris. Tél. : 45.63.49.69.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + DMP 2160 + synthé vocal + enceinte + joyst. + kit de téléchargement + disk 50 + 50 disks bourré + disco 6 + livres + 40 MAG : 4 500 F. **Marcel VOUILLEMET, 35, rue Savier, 92240 Malakoff. Tél. : 46.55.74.25.**

Vds CPC 6128 coul. + Vortex 5,1/4 + crayon otp. + joyst. + livres + 1 000 logiciels. Px ex. : 4 500 F. Le tt en t.b.é. **Denis BIMENSTEIN, 269, av. Jean-Jaurès, 69150 Décines. Tél. : 78.49.79.47.**

Vds Asmtrad CPC 464 + mon. coul. + lect. disk + nbrx jx + joyst. + livres : 2 500 F. **Didier TEILLARD, 14, rue Bordier, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.06.60.**

Vds CPC 464 coul. + crayon optique + revues : px à déb. **Arnaud BARBIER, Le Traverson, 81240 Saint-Amans-Valtoret. Tél. : 63.98.34.00.**

Vds Asmtrad 6128 coul. an. 89 + 100 jx + 50 revues + 2 manettes + doubleur de joyst. Valeur 6 000 F. Px : 2 500 F à déb. **Bertrand COADOU (BERTRAND), 6 bis, rue Claude-Bernard, 29200 Brest. Tél. : 98.02.16.89.**

Vds Asmtrad CPC 464 + mon. vert. ou adapt. Péritel (sur télé) + 161 jx + copieurs + 2 joyst. + revues à choisir + téléchargement + cadeau. **Johan LEVY, 631, chemin des Groux, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.58.71.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + tuner + radio-réveil + meuble + jx + revues : 4 000 F. **Liliane CHAVOUET, lotissement Saint-Mayeul, 03320 Le Veurdre. Tél. : 70.66.43.84.**

Vds Asmtrad 6128 coul. + manette + revues + nbrx jx. Le tt : 3 500 F. **Jérôme MONIER, 29, cité A.-Croizat, 59224 Thiant. Tél. : 27.24.67.06. Après 18 h.**

Vds CPC 6128 coul. + câble télèch. 2 joyst. + imp. DMP 200 + 75 disks de jx. t.b.é., 1 an + discologie + disks vierges : 4 400 F. **Jean-Pierre PAYEN, Héron 3, La Rode, rue J-Ph.-Rameau, 83000 Toulon. Tél. : 94.42.16.37.**

Vds CPC 464 coul. + 50 jx + boîte rang. K7 + 2 joyst. (JY 2 + la Boule) + cube informatique Basic + BCP + revues Tilt. Le tt 2 000 F. **Olivier SOURIS, 1, rue d'Orléan, 87100 Limoges. Tél. : 55.37.25.85. Après 20 h.**

Vds CPC 6128 (01-89) + moniteur coul. + env. 30 jx + 1 joyst. + utilitaires + manuel. Tout en t.b.é. : 2 500 F à déb. **Franck BRESSE, 23, route de Pranlary, 43750 Les-Prés-le-Puy. Tél. : 71.02.21.99.**

Vds Asmtrad CPC 464 + mon. coul. + 70 jx (Bomber, Rainbow Island + Cabal + Satan). Valeur 4 500 F, cédé 2 000 F + 2 joysts en prime. **Jean-Paul HOFFMANN, 3, place de la Loge, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.12.38. Après 18 h.**

Vds CPC 6128 coul. + 50 jx (Mutiplan, Arkanoï, etc.) + manuel + revues + tuner TV + filtre. écr. + 2 joysts + réveil. Le tt 4 000 F. **David FLORIO, 63, rue d'Hem, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.40.46.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + très nbrx jx + log gestion, trait. txt : 1 990 F + 2 ND lect. FD2 (indispensable) : 890 F + impr. DMP 2000 : 690 F ou le tt 2 490 F. **Guillaume FOURNIER, 4, rue Léonidas, 75014 Paris. Tél. : 45.43.27.63.**

Vds Asmtrad CPC 6128 coul. + manette + nbrx jx. (1 an). **Franck GIGADEN, 34, rue du Docteur-Brousse, 62360 Pont-de-Briques. Tél. : 21.32.26.09.**

Vds CPC 464 mono + lect. disk + crayon optique + synthétiseur vocal + joyst. + nbrx jx + livres + magazines. Peu servi. 1 500 F. **Nicolas LEMAITRE, 21, rue Emile-Zola, 78330 Tenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.00.31.**

Vds Asmtrad 6128 + 121 disks + mags (au moins 200) + originaux + books sur Amstrad + news. Le tt 4 200 F. Acheté en sept. 89. **Aurélien SEGAUD, 21, av. Newton, 77490 Chelles. Tél. : 60.08.97.04.**

Vds Asmtrad CPC 464 + écran lect. de disk + kit téléchargement + nbrx jx + t.b.é. : 2 300 F à déb. **Frédéric GORENT, Le Laudon 3, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.65.51.**

Vds CPC 6128 t.b.é. coul. + 70 log. (jx + utilit.) + mags + manuel + impr. + 07 vierges : 4 000 F. **Cédric COULON, 2, rue Pasteur, 59530 Englefontaine. Tél. : 27.26.46.62.**

Vds CPC 6128 + mon. monochrome + cordon TV Péritel coul. + imp. DMP 2000 + câble téléchargement : 2 600 F **Gilles CHAPUIS, 168, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge. Tél. : 42.53.92.34.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + 2 joysts + 200 jx + livres + revues. Cédé 1 900 F à déb. **François SPAGNOLI, 25, rue de Château-Landon, 75010 Paris. Tél. : 40.36.38.15.**

APPLE

Apple vds log. de loto + doc. orig. 200 F. **Patrick HENIN, C/A/12, rés. Plein-Ciel-II, 59770 Marly. Tél. : 27.46.43.92.**

Vds Apple 2C + mon. + joy. + docs + Applework + jx + souris. 3 500 F à déb. **Laurent STIOUI, 156, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : 43.56.63.27.**

Vds Apple IIC + mon. + lect. ext. + joy. + souris + Imagewriter 1 + livres + disques. A déb. **André DECLOITRE, 7, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : 47.97.50.29.**

Vds Apple II GS 1,2 Mo + mon. coul. + 2 lect. 3" + 1 lect. 5" + imp. Imagewriter II. 8 600 F. **Yvan PATTINIEZ, Ecole Paul-Langevin, 21, rue Paul-Langevin, 93260 Les-Lilas.**

Vds Apple 2C (souris, joy., docs + emb.) + écran + câble TVC + édit. Arlequin + 30 util. + 130 jx + nbrx livres. 2 900 F. **Rémy GLUCKMAN, 2, ruelle des Fonds-Gigots, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.90.30.48.**

Vds Apple 2C + mon. mono + souris + nbrx disks jx + doc. 1 000 F. **Valérie LELUC, 16, av. du Général-de-Gaulle, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.09.72.**

Vds Apple IIE 128K 80 col., écran vert, ventilo, 2 drives, cartes, chat mauve, musique, parole, joy., imp., disks, Péritel. 6 000 F à déb. **Xavier DUPRE, 29, rue Gabriel-Péri, 94220 Charenton. Tél. : 43.96.09.71 (répondeur).**

Vds Apple 2E + mono. + duodisks + souris + joy + livres + carte 128K/80c + imp. FX80 + 400 softs. (TBE). 6 000 F. **Vincent GUILLERME, 23, rue de l'Ardèche, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.53.06.38.**

Vds Apple 2GS (TBE) + lect. 5'' 1/4 et 3'' 1/2 + ext. 1 1/2 méga + joy. + mon. coul. Apple + nbrx jx. 9 500 F à déb. **Arnaud COULY, Clos de l'Echo, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.19.44.**

Vds Apple 2C + 2e lect. disk + 100 logs, 1 500 F. Canon X07 16 Ko, 800 F. Casio FX802P imp. int., 600 F. **Thierry LIAGRE, 46, rue Lauvray, 78000 Versailles. Tél. : 39.49.07.02.**

Vds Apple IIC + écran + 2e lect. dks + souris + joy. + impr. + nbrx logs jx et util. + doc. 3 500 F. **Françoise ROBINAULT, 88, quai des Mariniers, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.40.02.**

Vds Apple IIE + mon. + imp. Epson LX-80 + jx + prog. (TBE). 3 500 F. **Philippe BERAT, 38, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.88.59.**

Vds Apple IIGS + carte 1,2 Mo + mon. coul. + 2 lect. 3'' + 1 lect. 5'' + joy. + impr. Imagewriter + nbrx log. 8 900 F. **Yvan PATTINIEZ, Ecole Paul-Langevin, 21, rue Paul-Langevin, 93260 Les-Lilas. Tél. : 48.46.47.03.**

Vds Apple IIC (TBE) + souris + joy. + logs + nbrx jx + 50 disks. 2 000 F à déb. **Pascal MONTERO, 6, rue du Moulin-d'Etif, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.05.87.**

ATARI

Vds 520 STF + souris + 50 jeux (Kick-Off, Player Man, North & South, Tennis Cup, Sherman, Falcon, etc.). Le tout TBE. 3 5090 F. **Alexandre TRAN, 23, rue André-Messager, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.42.62.**

Vds orig. (boîte, notice) Tennis Cup, 120 F et à 90 F : Bombuzal, Beverly Hills Cop, Grand Monster Slam. tous des hits. TBE. Port compris. (STF). **Pierre-Emmanuel ANGELOGLOU, 100, quai de la Rapée, 75012 paris. Tél. : 43.40.38.13.**

Vds orig. ST, 100 F, Great Courts Drakken Gunship Jumping Jack Son Pinball Magic Sherman M4 Rockstar Falcon RVF Honda Populous R. Island. **Philippe MUGNIER, 15, Champ du Mont, 01480 Chaleins. Tél. : 74.67.92.54.**

Vds Atari STF, TBE + nbrx jeux + impr. + lect. ext. + docs + util. prog. et gestion. le tout cédé 4 000 F. **Yvon MOMPEYSSIN, chemin du Jarret, Bon Rencontre, 13190 Allauch-le-Logis-Neuf. Tél. : 91.68.67.67.**

Vds jeux orig. 520 STF, Carrier Command 100 F, Dongeon Master 150 F, Voyagerio 150 F, Chaos Strike Back 200 F, Knightmare 100 F. **Frédéric CHRETIEN, 191, cité Bruno, 62119 Dourges.**

Vds 520 STDF + env. 15 orig. (Zak Mc Kracken, Voyageurs du Temps, Captain Blood, Elite, Datamat, Calcomat, etc., à 1 500 F) + docs 3 500 F. **Thomas LEROY, 115, rue Emile-Zola, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.12.55.**

Vds orig. aventure ST : Maupiti Island, Meurtre à Venise. Moitié prix. **Jean-François KIEFFER. Tél. : 88.23.01.28.**

Vds pour edits 1040 STF, TBE + SR Replay pro neuf + access. 3 500 F. En cadeau F29 + Atacompte neufs. Ens. ou sép. Liv. Paris R.P. Mat. garanti. **Meluin RUNGEN, 1, pass. Menuet, 95800 Cergy St-Christophe. Tél. : 30.73.24.85.**

Vds 520 ST + plus de 1 000 jeux + joy. + souris soigne dans son emballage. Très peu servi, 2 800 F. Vds lecteur 1541 + 59 disks C64. **Freddy MICHALSKI, 47, rue Jean-Jaurès, 62290 Mœux-les-Mines. Tél. : 21.02.64.86.**

Vds pour STF orig. : Les Voyageurs du Temps 130 F, The Pawn 100 F, Barbarian Av. 100 F, Great Courts 100 F, Terrorpods 100 F, Thunder Blade 100 F. **Stéphane LARENAUDIE, 27, rue de l'Epi-d'Or, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.79.57.**

Vds POUR ST orig. plus ou moins récents (Indy Aventure, Meurtres à Venise, etc.), 100 F l'un, 350 F les 4. Sur Lyon uniquement. **Nicolas GASCOIN, 15, rue Saint-Antoine, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.09.97.**

Vds Atari STF DF + souris + trés nbrx jeux et log., 2 700 F + ST replay 4, 300 F. **Olivier DEJEAN, 7, rue des Rayes-Vertes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 45.71.55.84, journée.**

Vds pour ST, 10 originaux + 30 D7 vierges + 1 boîte 80 disks + la K7 Micromania. Le tout 1 000 F à déb. **Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.10.18.**

Vds 1040 STF + câbles + 3 joy (1 Cobra + 2 infrarouge) + souris + 20 jeux + nbrses D7 vierges. **Mathieu KERMANAC'H. Tél. : 42.67.85.66, w.e.**

Vds orig. sur ST, entre 50 et 120 F. **Michel MIRALLES, 16, rue Vercingétorix, CFPA, 63110 Beaumont. Tél. : 73.26.96.93.**

Vds K7 XL/XE, plus de 50 titres disponibles, bas prix. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : 60.11.69.91.**

Vds 520 STF DF + 50 jeux + env. 25 utils (copieurs, émul. PC, GFA, etc.) + multiface + rallonge joy + tapis souris + mags + manuels. 3 200 F. **Nicolas DAULT, 88, rue Armand-Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.44.36.**

Vds 1040 ST ss garantie 09/91, état neuf + 3 orig. (Bat Secret Defense et Maupiti) + démos. Valeur 4 500 F, vendu 3 00 F. **Olivier GIRARDOT, 29 bis, av. Quesnay, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.01.84.25.**

Vds 520 ST/DB face + 2 joys + câble RS 232 + orig. : Bat, Gunship, F52, Jet + nbrx log. 1 800 F. Urgent, part étranger. **Thierry LEHARTEL, 135, bd Maurice-Berteaux, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.57.89.33.**

Vds 520 ST double drive + monit. coul. Le tout TBE, 3 800 F + disks et revues. Région caennaise ou Orne si poss. **Pascal LE CONTE, Les Jardins, 14570 Clécy. Tél. : 31.69.24.43.**

Vds 520 STF DF coul. + 200 disks + orig. + freeboot + GFA basic + manettes + boîtes disks + revues. 5 000 F. (Var uniquement). **Sébastien LAPIQUE, La Garnière, 83210 Sollies-Toucas. Tél. : 94.33.76.65.**

Vds 800 XL avec lect. de disk et paddle + 1 joy et plus de 200 jeux. 2 800 F + interf. Péritel 250 F. **Ariel CREIGNOU, 75, rue Guynemer, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.08.09.60.**

Vds orig. pour ST/STE : After the War, Galaxy Force. TBE. 100.

Vds l'un ou 175 F les 2. Acheterais Rtype si compatible STE. **Nicolas MAURY, lot. Bosc. av. de Fareyres, 12300 Decazeville. Tél. : 65.63.36.92.**

Vds sur ST, avec boîtes, orig. : Police Quest 2 + Drakkhen, 250 F les 2, et sans boîtes mais avec docs : Les Voyageurs du Temps + Ghostbuster 2, 200 F. **Gilles KERMICHE, 137, rte de St-Mathieu, 06130 Grasse.**

Vds surt ST, jeu original Operation Stealth, 200 F, ou éch. contre Sim City. **Olivier GROSSEMY, 27, rue E.-Zola, 91420 Morangis. Tél. : 69.09.97.67.**

Vds 520 STE softs souris et C64 + jeux K7 disks. Ch contact. **Didier. Tél. : 94.32.13.82 w.e.**

Vds orig. pour ST : Indy Adv. + les Dieux de la Mer (220 F), Moonwalker + Galaxie Force 2 (180 F) ou le tout 350 F. Paris si poss. **Claire HEREDIA, 12, rue Cail, 75010 Paris.**

Vous cherchez è STF avec mon. coul. SC1425 et util, jeux pas cher ? Contactez-moi : vues sur A500. Vendu 4 000 F à déb. Embal. **Stève DRAZIC, 65, av. F.-Roosevelt, rés. Le Concorde, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.45.42.78.**

Vds STF + TV cls + 30 jeux. Garantie 10 mois, 4 000 F. **Gérald VESPIER. Tél. : 64.07.33.86.**

Vds 520 STE, 6 mois + mon. coul SC1224 + Sherman M4 + Populous + Dragon's Breath + Time + Quartz + joy. Cause dble emploi. 4 800 F. **Gilles MAUROY, 79, rue Ste-fare, Les-Bordes-de-Faremoutiers, 77515 Faremoutiers. Tél. : 64.04.23.17 avant 20 h.**

Vds 1040 STE (TBE) + disque dur Megafile 30 + monit. mono. SM 124 + Nanjy scanner + lect. 5 1/4 ext. + 1 vingtaine de news. 11 000 F. **Michel BERGER, 14, rue Giffard, Clos-du-Parc, 38230 Pont-de-Cheroy. Tél. : 72.02.32.02.**

Vds STF 89 + 2 joy + 40 jeux orig. (Falcon, Kalhan, Dragon Ninja, Tower Babel, DM) + log. dessin + 15 disks. 1 960 F + monit. coul. 1 000 F. **Maurice GUERAN, bt Calseraigne, 1, Jas de Bouffan, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.02.00.**

Vds pour ST, originaux : Olympic Challenge, Iron Lord, Zac Mac Crac, Shuttle II, Def. of Crown, Bobo, 120 F l'un. **Nadine D'ORAZIO, 62, rue de l'Horizon, 25220 Thise. Tél. : 81.61.04.54.**

Vds 520 STF + mon. coul. + 60 jx (SIM City, E-Motion, etc.) + joy. 4 300 F. **JEAN JULIEN. Tél. : 40.36.29.45.**

2 900 F, vds 520 STE (ss garantie jusque fin nov. 1990) avec prixe Péritel et 10 D7 vierges (région Paris uniquement). **J.-Christophe LOPEZ, 375 bis,rue de Vaugirard, 75015 paris. Tél. : 45.30.01.76.**

Vds 2600 + 24 cartouches jeux (Moon Patrol, Hero, Zaxxon). 1 00 F (acheté 3 000 F). Si poss. région Paca. **David BEAUGRAND, Villa Marguerite, Qu. Bredasque, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.24.96.**

Vds 520 STF nov. 89 + mon. coul. SC1425 + jeux (Kick Off 2, Midwinter, Greatcours, Populous, Stuntcar, etc.) + joy + rev. (Tilts, Gen4) + écran protec. yeux. 4 000 F. **Laurent EIMERY, 75, rue Hoche, 92240 Malakoff. Tél. : 46.57.94.60.**

Vds STF (88) réparé, bon état, encore ss garantie + monit. coul. + nbrx dks dont news + 1 joy. + souris et freeboot 4 000 F. **Julien LESIEUR, 93180 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.34.81.66.**

Vds 520 STE servi 3 mois + 25 jeux. 3 500 F le tout à déb. **Sylvain DE LA GIRODAY, 79-81, route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.82.32.**

Vds 520 STE + monit. coul. SC1425 + joy. + jeux. Garantie 1 an, ss emball. d'origine, 4 900 F. **Olivier HARPOOF, 39, av. Paul-Vaillant-Couturier, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.80.80.39, 10 h à 19 h.**

Vds orig. pour ST : Great Courts 100 F, Voyageurs du Temps 150 F, Hard Drivin 150 F, Rock Star 200 F (jeux TBE). **Nicolas FREMONT, 93, quai de la Pie, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.80.71.**

Vds orig. pour St : Explora 1 et 2, Times of Lore, Les Voyageurs du Temps, Galdregons Domain, Populous, Starglider 2, Voyateur. 100 F pièce. **Olivier THIRION, 1, rue La-Perouse, 78150 Le-Chesnay. Tél. : 39.55.53.85.**

Vds log. orig. ST : Infestation Kalhaan, etc. Poss. aussi util. Prix intéressant. **Patrice LAUNAY, lotiss. de Sérignac, 82500 Sérignal. Tél. : 63.02.24.50.**

Vds Populous TBE, 120 F. Ach. Drakkhen. Ech. ach. et vds news, petit prix. Ch. docs. Env. liste rapidement. Rapidité assurée. **Jérôme WINDAL, 3 bis, Carrière Lebrun, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.24.52.**

Vds pour 520 STF orig. : Black Tiger 100 F, Chao Stike B. 120 F, Drakken 130 F, Stos créateur de jeux 250 F, GFA compilateur 100 F.Ts en TBE + boîte. **Didier BONNET, 24, rue Jean-Jaurès, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.79.63 le matin.**

Vds ORIG. Atari 520 ST à 100 F. Operation Wolf, Speedball, L'Arche du cpt Blood, etc. GFA basic V 2, OZ et 3,00, 300 F les 2 + livre GFA basic. **Loïc MARTIN, 3, Bief Châtelet, 01540 Vonnas. Tél. : 74.50.02.57.**

Vds log. pour Atari ST à bas prix et éch. Envoie liste sur demande. **Stéphane LEMOINE, 18, route de Cormeilles.**

Vds 1040 STF + nbrx jeux + souris + joy. + util. Le tout 3 650 F. **Laurent GRESPIER, 16 bis, rue du Progrès, Carrières-sur-Seine, 78420 Yvelines. Tél. : 39.14.62.15, 17 h 30.**

Vds Pour ST/STE nbrx jeux et util. (Lost Patrol, Robocop 2, Cubase, Notator, etc.) 20 F. Liste sur demande, réponse assurée. **Dominique PERNICI, 93, les Platanes, 13320 Bouc-Bel-Air.**

Vds 100 jeux pour 1 700 F (orig.) + vds oridinateur Oric, 500 F + 10 jeux transfo. prises périph. + lecteur K7, 100 F. **John GASCHY, 1, rue Lautréamont, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.04.38.**

Vds 520 ST (DF) 12/89, 2 ans garantie + emball. + souris + joyst. + 30 jeux + 3 orig., 10 util. + GFA basic, Word + Degas + mags. 3 800 F. **Lionel PARIS, rue de la Croix-de-Mantes, 78520 FOLLAINVILLE. Tél. : 34.78.46.76.**

Vds monit. coul. neuf 1 950 F + mon. coul. Thomson occasion 900 F. Ch. tout contact sur Atari (en particulier Midi) et PC. **Christian SELLE, 30/71, rue Lavoisière, 59790 Ronchain. Tél. : 20.85.07.07.**

Vds 520 STF DF + orig. (Kult, Weird Dreams, Populous, Skrull. etc.) + disc. Le tout 2 500 F. **Luc BOCCON-GIBOD, 14, rue du Hameau, 92350 Le-Plessis-Robinson. Tél. : 46.31.13.54.**

Vds démos et domaines publics sut ST. Liste contre un timbre. Rép. assurée. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-martin, 76600 Le Havre.**

Vds 520 STF + souris + joys. 2 000 F le tout. **Emilio GOMEZ, 10, rés. Gai-Logis, 93350 le Bourget. Tél. : 48.37.33.69 (répondeur).**

Vds 1040 STF + mon. coul. SC1425 + pro. souris et joy. + 1 joy. + streplay 4 + 250 softs. Cédé 5 000 F. Cad. Sega + 5 K7. **Stéphane MAZAUD, rés. La Pommeraie, bt A2, 94350 Villiers/Marne. Tél. : 49.30.99.85.**

Vds jeux sur ST/E cause achat d'une megadrive. Possède jeux. **Glen BOQUEHO, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

ST vds orig. : Testdrive 70 F, Spacer Acer 50 F, Disector (copieur) 90 F. Vds pochettes plastic pour disc 20 F les 50 + disks vierges 5,50 F pièce. **Romaric ROYNETTE, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : 30.57.96.97.**

Vds 520 STF DFNR + 2 souris + 2 joy. + 80 jeux. Valeur 5 000 F, vendu 2 690 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Birhakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 après 18 h. Merci.**

Etonnez vos amis, reliez votre Atari STF sur une chaîne stéréo ampli. Vds adaptateur, 150 F. **Richard SCALI, 43, rte de Meyzieu, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds 520 STF + mon. coul. Tensai + util. Cause dble emploi. **Xavier CHABANY, 94, rue du Dessous-des-Berges, 75013 Paris. Tél. : 44.23.96.06 après 19 h 30.**

Vds 520 STF + mon. coul. Philips 8801 + manuel + 1 manette + orig. : Kick Off 2 et Ghostbusters 2 + nbrx jeux. 4 000 F. **Sidney CARDIS, 65, av. du maine, 94510 La-Queue-en-Brie. Tél. : 45.94.28.86.**

Vds pour ST : F16 Combat Pilot Blood, Defender of the Crown, GFA2 Ozz Rough. PC soft bac B, C, D, MSX1 cart. et K7 (Green Beret, etc.). **Loïk MENARD, 32, av. J.-P. Timbaud, 94120 Fontenay-ss-Bois. Tél. : 48.77.05.51.**

Vds pour 520 STE. extension mémoire à 1 Mo (2 barrettes simms de 256 Mo d'origine). 475 F. **Emmanuel FUSTE, 1407, chemin St-Joseph, 30150 Roquemaure. Tél. : 66.82.62.89.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. + joy. + souris + nbrx orig. + FM melody maker + nbrx disks NF (cause AT 286). Super prix, 3 800 F. **Michel LAURENS, 12, rue Bossuet, 33800 Bordeaux.**

Vds 520 STF DF (new roms) TBE + free boot + joy + doc. + 50 disks bonne qual. (nbrx jeux + util.), 220 F et/ou mon. coul. SC1425, 1 500 F. **Emmanuel LEBEL, 18, rue des Décurions, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : 67.72.31.42.**

Vds 520 STE (fév. 90) + Spack + Master sound + 10 disks. Ch. acheteurs doc, souris, Péritel. Le tout 2 500 F. **Stéphane GUERITHAULT, 5, rue des Bergères, Tour Janvier, 91540 Les-Ulis. Tél. : 69.07.67.65.**

Vds 520 STF + mon. coul. + lect. ext. DF + 100 disks (jeux, util.) + free boot + câbles + revues + joy. 4 800 F. **Eric SAFFAR, 5, rue du Pré-Feray, 27180 Arnières/Iton. Tél. : 32.39.28.03.**

Vds lecteur disquette 1050 pour Atari 800 XL avec adaptateur secteur, 450 F à déb. **Olivier COSIALLS, 22 bis, av. de Sébastopol, 94210 La-Varenne-St-Hilaire. Tél. : 48.83.57.42.**

Vds log. 520 STE (ts orig.) : Full Metal Planete, Midwinter, Xenon!I, Mean18 (vol. 1, 2,3), Chicago 90, Crazy cars II, TV Sport Foot. **Stéphane CLAUDE, bt Couperin, C/21, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds 520 STF + souris + Péritel + 40 disks + joy. (Konix) + monit. coul. + freeboot. 4 300 F. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.44.92.**

Vds 520 STF, TBE, 1 700 F + 31 orig. (Blood Money, Chaos, Populous, etc.). De 50 à 150 F ou 2 500 F le tout. Atari + jeux : 4 000 F. **Christophe QUEYROY, 14, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.21.74.**

Vds JEUX ST, 110 F : Emmanuelle, Silver (compil.), Les Voyageurs du Tps, Kult, Spaceracer, Superski, Falcon, Indy (av.) Populous, Dungeon. 200 F : Op. Stealth. **Franck FERRONT, Les Plaines, 73600 Moutiers. Tél. : 79.24.32.32.**

Vds nbrx orig. pour Atari ST. Prix bas si achat de plusieurs log. Ach. simul. sportives ou éch. **Laurent BOUCHARD, 87, route de Vienne, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.14.67.**

Vds Atari STE, TBE + 2 souris + joy. + 2 câbles d'ext. pour joy. + 15 jeux orig. + 1 util. 3 500 F (nord France si poss.). **Emmanuel MASKER, 88,rue Paul-Fort, 59500 Douai. Tél. : 27.96.96.62.**

Vds Atari 520 STE + 40 jeux + manette + souris + revues. **Pascal CUVILLIER, 101, les Petits-Fauchots, La Jacqueminière, 45320 Courtenay. Tél. : 38.97.92.98.**

Vds jeux orig. pour ST, 100/150 F : Shadow Warrios, Dragons Breath, Ivanohe, Populous, Batman, etc. + monit. coul. Atami, 1 000 F. **Nicolas RICHARD, 1, av. Henri-Freuille, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.04.35.**

Vds 4 orig. sur 520 STF : Indy Aventure + Bat + Double Dragon 1 + Speddball. Ch. contact sur STF. **Laurent FRENEAU, villa Morovato, quartier Barcelone, 83470 Saint-Maximim-la-Ste-Baume. Tél. : 94.59.47.34.**

Vds 520 STF nles roms + monit. SC 1425 + imp. Citizen LSP-10 + malette bureautique Atari + horloge (cartouche) + jeux. 4 800 F. **Jean-Baptiste SALES, 16, rue de la République, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : 69.21.10.85.**

Vds Mega Sté + monit. coul. 4 700 F. **Florian JUTISZ, 20, rue Champin, 92330 Sceaux. Tél. : 46.61.28.60.**

Vds 520 STE + souris + joy. + boîte 90 d. + jeux. Le tout parfait état, 2 800 F. Vds orig. Rockstar, Maupiti Island, Tennis Cup, Fire an dBrim, 200 F chaque. **Florent MONDOLFO, 2, rue des Bruyères, 93260 Les-Lilas. Tél. : 43.63.53.74.**

Vds pour STF 540, orig. : Turbo Cup 120 F, Space Racer 60 F, Bob Marone + notice 70 F, Operation Jupiter 140 F, Arche Cpt Nlood neuve, notice et boîte 220 F. **Christophe MARCHAL-DOMBRAT, 8, rue Saint-Fiacre, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.31.43.**

Vds STE T.B.E. + joy. + boîte rangt + freeboot + adapt. 4 joueurs + util. + 160 disks jeux + tapis souris. 3 600 F. **Arnaud MARTIN DE SAINT SEMMERA, 31, allée de la Toison-d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.03.09.**

Vds ou éch. jeux sur Atari ST. **Gilles RAYMOND, 34, bd Saint-Marcel, 75005 paris. Tél. : 43.31.66.92.**

Vds 520 STF DF étendu 1 Mo + drive ext. 3 1/2 + sélect. de face + souris ergonomique. Le tout exc. état. 2 900 F + logs en cadeaux. **Xavier GIRARD, 11, rue Marx-Dormoy, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.86.79.52.**

Vds orig. ST : Kick Off + Extra Time, 290 F, Battlechess

PETITES ANNONCES

150 F, F16 Combat Pilot 170 F, Loom 280 F. **Laurent BRICE, 10, av. du Grmeillon, 54420 Pulnoy. Tél. : 83.21.51.68.**

Vds pour A520 STF jeux orig., nbrses news, bas prix. Cherche contacts sur Amiens. **Julien MAYAN, 17, av. du Petit-Fort, 80136 Rivery.**

Vds jeux orig. St : Les Voyageurs du Temps, Indiana Jones av. Iron Lord, Operation Stealth, Projectile, Populous, X-out, Hard Drivin. **Olivier ESTARDY, 252, av. Daumesnil, 75012 paris. Tél. : 43.43.10.51.**

Vds pour ST/STE jeux orig. (+ notices) : Morteveille Manor, Kick Off, 60 et 130 F. Ech. possibles. **Jean-Luc VALLES, 5, rue de la Grange, 49800 La-Daguenière. Tél. : 41.69.87.74.**

Vds 520 STF DF (TBE) + 8 jeux orig., util., joy., tapis souris, boîte disks, freeboot. Le tout 3 000 F (à déb.). **Philippe LECAT, 15, rue Grange-Dame-Rose, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.58.92.**

Vds 520 STF (nov. 89) + jeux (Strider, Crack Down, etc.) + manette + souris. env. 2 200 F (poss. monit. coul. SC1424 : 4 200 F). Doc. Incluse. **Arnaud DARCY, 6, place du Marché, 16170 Touillac. Tél. : 45.21.71.56.**

Vds 520 STF double face + souris + 95 disks remplis + 1 joy. + nbrses revues. Exc. état. 2 800 F. **Nicolas DISLAIR. Tél. : 34.13.73.13.**

Vds 520 STF ss garantie, 2 500 F + lecteur ext. 3'1/2 DF, 500 F. **Franck COHEN, 39, av. du Château, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.05.22.**

Vds STF 520 + monit. coul. + nbrx jeux avec doc. + util. + imprim. Nec 24 aiguilles. Le tout en bon état. 6 500 F. **Ludovic TIMBAL DUCLAUX, 106, bd St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.35.00.**

Vds multiface ST (non compatible Ste) en bon état, avec notice. 400 F. **Eric PIVET, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.45.16.77.**

Vds 1040 STE (4/90) + impr. Star LC-10 coul. + monit. mono (Atari SM124) + log. div. : Calcomat. Superb., Degas, Indiana Jones, 1 Word, Kult. 6 500 F TTC. **André RAMEFISON, 21 bis, rue Etienne-Hervais, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.23.13.**

Vds orig. (notice + boîte) pour ST (de 100 à 150 F), Xenon II, Kick Off + ex.-time, Ind. Jones (arc. + avent.), Meurtre Venise, Rambo III, Bloodwych 2, Power Drome, etc. **Philippe CLERGEAU, 11, rue des 29e et 35e Divisions, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.05.54.60.**

Vds nbrx jeux orig. ST (Operation Stealth, Last Ninja 2, B.A.T.), de 100 à 150 F + vds jeux pour Lynxa, 130 F. **Philippe FALK, 4, av. Henri-Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.48.31.**

Très urgent. Vds 520 STF + souris + joy. + Speddking + nbrx jeux + nbrses revues (Tilt). Le tout 2 500 F. **Eric GODINIAUX, 13, bd Foch, 94170 Le-Perreux-sur-Marne. Tél. : 43.24.39.65.**

Vds 520 STE + news (Op. Stealth, Flood, K.Off 2) encore ss garantie 6 mois + joy, + souris. le tout 3 000 F à déb. Très urgent. **Anthony ROUGIER. Tél. : 43.02.23.50 après 19 h.**

Vds monit. coul. Atari SC 1425, 1 500 F, état neuf, cause double emploi. **Franck PARINAUD, 7 bis, rue de Bergettte, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.58.22.**

Vds compil. 800 XL + 130 XE. La disquette de 10 jeux 60 F, parmi 200 titres. **Stéphane HAUSSWIRTH, 21, rue de la Gare, 57400 Arzviller. Tél. : 87.07.93.93.**

Vds jeux pour St/STE. Poss-de nbrx news (Tennis Cup, F-29, Ninja Spirit, Last Ninja II, Indy, Weeltris, Maupiti). **Dimitri COURTAUT, 52120 Villars-en-Azois. Tél. : 25.02.77.88, w.e.**

Vds 2600 + 17 K7 jeux, 1 000 F. 80 XL + 2 livres contenant 100 prog. jeux + 2 K7, 500 F. **Jérôme MERCIER, bt E, rés. Le Mail, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.38.45.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC1425 + 1 joy. + bte rangt + nbrx jx. 4 200 F. **Julien DURDILLY, Les Ormeaux, 37400 Amboise. Tél. : 47.57.10.85.**

Vds logs pour ST à px très bas. Ch. aussi éch. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Vds mon. coul. Atari SC 1224, 1 000 F + lect. disk. int., 100 F + Op. Thunderbolt, 50 F. **Frédéric AMARO, 25-27, av. Faidherbe, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.45.86.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul (gar. 3 mois) + 30 logs orig. 3 000 F. **Jean-Patrick ADAMOWITZ, 9, place Ramus, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.81.53.**

Vds Atari 2600 + 40 jx (Mario Bros, Kung-Fu Master, etc.) + 2 man. Val. 6 200 F, vendu 4 000 F. **Philippe CARON, 56 bis, rue Victor-Hugo, 62590 Oignies. Tél. : 21.74.12.11.**

Vds Lynx Atari + écouteur + Califomia Games + Chips Challenge + Bluelighting. 1 400 F. (4 mois). **Patrick DUPARCHY-MEYER, 8, rue Margueritte, 75017 Paris. Tél. : 47.66.48.95 après 19 h.**

Vds orig. ST : Sherman M4, Dble Dragon 2, Hard Driving, Crazy Cars 2 et Silkworm. 100 F l'un, 400 F les 5. **Olivier RAQUILLET, 7, rue Marie-Roche, 91090 Lisses.**

Vds orig. Atari STF, FF100, Drakhen, FF150, F19, FF220, Ultima V. **Richard VINÇONNEAU, 280, rte de St-Trojan, Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Vds Atari STE (gar.) + 2 joys + souris + 10 disks vierges + 9 jx. 2 500 F à déb. **Franck MARGOTTIN, quartier Baudimont, appt 187, BP 971, 62023 Arras Cedex. Tél. : 21.23.17.51.**

Vds Atari 520 ST + 50 disks + joy. + souris + nbrx access. 1 850 F. Vds lect. ext. DF (6 mois gar.). 850 F. **Guillaume MAIER, Espaubourg, 60650 La-Chapelle-aux-Pots. Tél. : 44.81.60.31.**

Urgent. Vds Atari 520 STF + 2 joys + nbrx jx + nbrses revues. 2 500 F à déb. **Arnaud MONNET, 10, lot. la Freille, av. du Granier, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.97.67.25.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. 1425 + Trackball + 2 joys + progs + livres + revues, 4 000 F. Vds imp. 120 Citizen, 900 F. Lect. ext., 400 F. **patrice GILLET, 15, av. de la Constellation, 69160 Tassin-la-Demi-Lune. Tél. : 78.25.80.20.**

Vds Atari 520 STF DF avec ou sans mon. + nbrx jx + joy. + docs. Le tout 3 500 F ou détail. **Philippe LUCAS, 42,rue Ferdinand-Buisson, 62200 Boulogne/Mer. Tél. : 21.30.30.20.**

Vds pour ST, 20 orig. (Great Court, Xenon 2, F29, Voyageurs du Temps, etc.). 100 F. **Daniel BIRCKEL, 84, rue du Sergent-Bobillot, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.96.41.**

Vds ou éch. jx orig. sur ST (Dble Dragon II, Rick Dangerous, Road Runner, etc.). 70 F l'un, ou éch. Nord. **Cédric TETTINI, 66, av. Anatole-France, 59410 Anzin. Tél. : 27.42.46.50.**

Vds Atari 520 STF + souris + tapis, 2 00 F + jx orig. (Neuf). **Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90 après 19 h.**

Vds Atari 520 STF NR DF gonflé 1 méga + souris + tapis + 5 jx orig. + 20 disks vierges + GFA Jumbo Pack + sélect. de face + revues. 2 900 F. **Vincent SOYEZ, 5, rue Antoine-Lavoisier, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.30.09.**

Vds 520 STE + jx et util. (Stos) + joy. Konix. 2 800 F. **Vincent MUREAU, Ecole des Fauvettes, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.91.98.**

Vds Atari 520 STF DF (avril 89, gar.) + souris + Péritel + jx. 2 600 F. **Grégory FILLION. Tél. : 69.44.56.27.**

Vds Atari 520 STE (Noël 89) + 2 joys + 60 logs (jeux + dessin) + freeboot. Exc. état. 3 800 F. **Frédéric RENAN, 45, av. de la Grande-Ile, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.28.93.**

Vds Atari 520 STF + MC SC1224 + 2 joys + 250 disks + 10 jx. 4 000 F. Vds synt. Y DSR 1000 + alim. + pied + câbles MIDI. 4 000 F. **Dominique GROUT, 7, parc de l'Andelle, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.71.84.20.**

Vds mono Philips CM8801 coul. + Atari 520 STE + joy. 3 500 F à déb. **Denis TSHAN, 58, av. Gabriel-Péri, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.90.44.01.**

Vds 520 STF étendu à 1 méga + SC1425 + souris + joy. + nbrx jx et util. 3 500 F. **Fabrice VUILLAUME, 119, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. : 45.45.07.73.**

Vds Atari 520 STF + souris + tapis + joys. + 30 jx (Robocop, Indiana Jones, etc.). Servi 1 an, exc. état. **Nicolas BAUDE, rue de la Cavée, 62143 Angres. Tél. : 21.45.34.57.**

Vds ou éch. MSX V20 + 2 cart + 1 K7 jeux + 4 K7 + livre basic + 2 livres jx. 2 000 F. Ou éch. contre 1 Atari 520 ST. **Cyril THOREL, 19, rés. Jules-Verne, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.23.24.24.**

Vds sur Atari ST (Précious Metal, Hard Drivin, Ghostbuster 2 et le GFA) + 30 btes et manuel orig. **Guy HENSIENNE, 25, rue Victor-Hugo, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.94.37.74.**

Vds AT 286 12 Mhz 1 Mo RAM DD20 Mo lec 1,2 M carte VGA (800 x 600) 256K mon. 14'' multisync coul. (800 x 600), souris, log. 1 250 F. **William FAURISSON, 115, av. Jean-Jaurès, 92120 Montrouge. Tél. : 47.35.80.02.**

Vds orig. sur ST/STE : Hard Driv., Triad 3, Dark Century, Dble Dragon II, Interphase, Purple Saturn Day, Strider. 150 F le jeu. **Yan KERDUFF, 52 bis, rue de Saint-Armel, 56100 Lorient.**

Vds ou éch. orig. Atari ST (Cloud Kingdom, Great Court, Ghost B., Rick D., Fun Face, Tween Lord, Robocop, etc. **Christine ARRIGHI, Super Rouvière, bt B3, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Vds orig. pour ST à 60 F (TNT, Goldrunnst, Trivial Pursuit, Star Wars et Altair). **Boris MICHALAK, 18, rue de Tourvielle, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.00.94.**

Pour Atari, vds util. à t.b. prix : Pro 24, Cubase, Rédac. 3, Cyber (tous), Synt. Work. Mldimix, etc. **Julien DEMADE, 8, rue Picot, 75116 Paris. Tél. : 45.53.94.37.**

Vds Atari ST orig. news (F19, F29, Sim City, etc.) + Tilt n° 73 à 89 (10 F pièce). **Gilles JOLLY, 28, bd Victor-Hugo, 13210 St-Rémy. Tél. : 90.92.12.38.**

Vds 12 disks orig. pour Atari ST, 50 F lun ou 500 F les 12. Paris et Essonne. **Bertrand. Tél. : 64.94.10.29 (sam. matin).**

Vds pour ST Forgotten Worlds, Africans Raiders, Ferrari Formula 1, Silkworm, Marble Madness (50 à 100 F l'un). **Arnaud AFFERGAN, 188, av. Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : 45.04.35.59.**

Vds Atari 520 STDF (88) + 2 joys + nbrx jx + btes disks. (Révis. comp. en 90). 2 600 F. **Florian PELLISSIER, 17, rue Laplace, 75005 Paris. Tél. : 43.25.38.15.**

Vds ou éch. news sur Atari STF et STE. Docs et util. Env. vos listes. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montélimar.**

Vds Atari Lynx (juil. 90), parf. état + adapt. sect. + câble liaison + 7 jx. 1 500 F. **Patrick CLEMENT, 2, rue Lauriston, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.48.80, 18 h 30 à 20 h.**

Vds Texas inst. + 2 cart. + 4 livres. 350 F. Vds cart. Atari XL Star Raiders, etc. **Olivier PALERMO, 27, allée des Cottages, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.08.25.**

Vds Atari 520 STF + 40 jx, 2 500 F. Vds mon. coul., 1 500 F. **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix.**

Vds 1040 STE + mon. + Star LC10 + logs (jx, dessin, prog., éduc.) (mai 90). **Michaël AMESLLEM, 376, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.18.93.**

Vds Atari 520 STF DF (2 ans gar., emb.) + env. 40 jx + 10 util + Degas 3.0 Neochrome + Word + GFA 3.0 + 3 orig. 3 500 F. **Lionel PARIS, rue de la Croix-de-Mantes, 78520 Follainville. Tél. : 34.78.46.76.**

Vds jx sur Atari ST, orig. (Kick Off 2, Police Quest 2, et nbrx autres. **Jean-Sébastien GUILLOT, 12, bd de Las-Planas, 06100 Nice. Tél. : 93.84.60.05.**

Vds Atari STF + mon. + jx + souris + joy., etc. 4 000 F. **Julien LESIEUR, 6, rue Henri-Barbusse, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.34.81.66.**

Vds Atari STE 4 mégas + mon. coul. Thomson + lect. ext. + 32 logs (jx, orig.) + 10 utils orig. + souris + 2 joys. 10 000 F. **Marc BAUMANN, 18, rue Salomon-Reinach, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.01.91.**

Ch. corresp. sur Atari ST, STE. Vds cons. Sega Master System (TBE). Prix à déb. Tél. : 39.85.72.52.

Urgent. Vds Atari 520 STF + écran Taxan coul. + nbrx orig. (BE). 3 500 F à déb. **Marc COOLEN, 22, av. Maurice-Thorez, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.58.12.80.**

Vds 520 ST (1 an, TBE) + mon. coul. + imp. + 50 disks + revues + joy. + orig. + émul. PC. 5 500 F. Urgent. **Vincent LAFARGUE, 29, av. Pierre-de-Ronsard, 94420 Le-Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.33.56.**

Vds A500 + 1084S + DD 20 Mo + RAM 2 Mo + lect. ext. + nbrx util. + access. + jx + livres. (ss gar.). Cédé 7 500 F. **Emmanuel BONCET, 1, rue Thomas-Lainée, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.70.**

Vds Atari STE + doc. + souris + câble Péritel + freeboot + jx et util. (TBE, neuf). 3 200 F. **Pierre LABARRE, 66, bd Sénard, 92270 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.51.68.**

Vds Atari 520 STF + écran Atari SM124 + imp. Epson LX 800 + émul PC + log. (PC Tools + Stad 3d, etc.). **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

Affaire. Vds cons. Atari 2600 VCS (TBE) + 8 cart. + 2 man. Val. 1 400 F, vendu 500 F. **Sébastien CHRISTOPHE, 20, rue du Pont, 80840 Pont-de-Metz. Tél. : 22.95.06.27.**

Vds pour STF, Seuk (180 F), Les Vainqueurs (100 F), ou 250 F les 2. **Patrice GAGNAIRE, chemin du Pont-d'Aval, 63430 Pont-du-Château.**

Vds Atari 1040 STF Péritel + souris + 80 disks (jx + util. + GFA + livre) + 3 btes + joy. 3 450 F. **Guillaume BLUET, 18, rue Lavoisier, 41000 Blois. Tél. : 54.78.90.75 w.e.**

Vds 520 STF New Roms + mon. coul. HR SC 1224 + nbrx log. + souris + joy. + notices + câble Pèr. Valeur 6 000 F (TBE), vendu 4 000 F. **Guy MIAILLE, 31, rue des Fleurs, 91240 Saint-Michel S/O. Tél. : 69.04.79.98.**

Sur Atari STF, vds Dble Dragon 2 (100 F) et Dragon Ninja (130 F) + 8 mags infor. (50 F). Tout 230 F. **Fabrice ROULLIER, 35, rue du Docteur-Célestin-Huet, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.82.34.52.**

Vds jx orig. pour ST, Falcon + Mission 1 (150 F), Air Born Crangers, Crasy Cars 2, etc. 100 F). **Maurice COMAN, 3, rue Henri-Ranvier, 75011 Paris. Tél. : 40.24.06.25 après 19 h.**

Vds Atari 520 STF + 52 disks + btes + manuel + joy. + tapis souris. 2 300 F. **Sébastien ROBINET, 12, rue des Clochettes, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.09.50.**

Vds cart. digit. son. (Replay 4, Stos Maestro), Horloge int., freeboot, jx, hotwire. **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92120 St-Cloud. Tél. : 47.71.71.95.**

Vds 520 STE (gar. 5 mois) + 3 jx, 300 F. Lect. SF 354, 500 F. 1ST Word + DB Master One, 400 F. Canon S.50. **Nicolas ROUGIER, 22, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 47.02.21.59.**

Vds jx pour Atari ST, F15 Strike Eagle + Impérium (très peu servi) + Pictionnary. 450 F le tout. **Ludovic SARRAZIN, 48, rue de la Sardinnerie, 17000 La-Rochelle.**

Vds Atari STF (TBE) avec nbrx jx + orig. 3 000 F. **Olivier FAURE, 6, rés. de Beuron, 78710 Rosny-sur-Seine. Tél. : 30.42.85.29 après 18 h 30.**

Vds Atari STF 520 + 1 Méga + joy. + env. 60 D7. TBE (89). 3 000 F (près Lille). **Grégory STRZEMPEN, E4/12, rue Rouget-de-Lisle, 59160 Lomme. Tél. : 20.22.12.61.**

Vds 40 cart. Atari 2600 (de 80 à 150 F). Liste sur dem. Rép. assurée si envel. timbrée. **Jean-Louis ROYER, 6, av. des Sablons, 91350 Grigny.**

Vds AT 286 12 MHz + EGA coul. + 1 Mo RAM + 3,5 p + 5,25 p + DD LOMO + Windows + Word 5 + Framework 2 + Excel + Turbo Pascal. 12 000 F. **Olivier BRUNET, 27, av. Foch, esc. C, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.33.81.**

Vds pour ST Dom-pubs à partir de 10 F + jx orig. ou non. Demander le catal. Ch. contacts sur Aube. **Rémy LA COUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél. : 25.76.02.19.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + joy. + 20 disks (orig.) + manuels. 2 300 F (transfo évent.). Paris et région Essonne. **Bertrand. Tél. : 64.94.10.29.**

Vds Atari 520 STF + 2 joys + mon. coul. + souris + 40 js + nbrses revues, etc. 4 000 F. **Franck PLANSON, 165, av. de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 42.27.36.07.**

Vds Atari 520 STF + lect. ext. ST 354 + jx. 2 500 F. **Didier LEGRIX, 44, rue des Tartres, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.26.65.**

Vds BAT (neuf) sur ST, 200 F. Westfaser (neuf), 200 F. Ch. ttes dépos (Big Blue 4 disks, etc.). A plus. **Thibaut DENIS, 33, rés. Les Essarts, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.52.20.**

Vds Atari 520 STF (début 89) dble face (emb. orig.) + 10 jx orig. + 10 disk. vierges. Valeur 5 600 F, vendu 3 500 F. **Rémi REROLLE, Challier Llergues, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.60.06.27.**

Vds pour Atari ST Larry 2, Flight Simu 2, Scenery disk 9, etc. 70 F chaque. (10 F port, env. liste). **Jean-Noël LANOUGADERE, 10, rue du Maconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.**

Vds Atari 1040 STF + 35 disks + joy. 3 600 F à déb. **Didier PINON, 4, av. Laplace, 94110 Arcueil. Tél. : 45.46.55.22.**

Vds Atari 520 STF avec mon. coul. + joy. + souris + jx + log. Degas Elite + bte rangt. **Philippe BOSSAERT, 22, rue Henri-Dunant, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.38.60.96.**

Vds pr ST (110 F) : Kult, Indy (av.), Les Voyag. du Tps, Popul., Emmanuelle, Superski, Falcon, Dungeon. (200 F) : Stealth. **Franck FERRONT, Les Plaines,73600 Moutiers. Tél. : 79.24.32.32.**

Vds ordin. Atari 520 STF + nbrx jx. **Grégory SROUSSI, 26, rue de Vouillé, 75015 Paris. Tél. : 45.31.96.98 après 19 h.**

Vds jx sur Atari STF, STE (F19, Venus, Flood, Dynasty wars, etc.) **Laurent BEAUCHAMP, 81, rue d'Hennuin, 62370 Audruicq.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1224 + souris + 40 disks env. (Shinobi, Black Tiger, Rainbow Island, etc.). TBE. 4 000 F. **Sébastien GILLES, LA Bastidonne, 04280 Céreste. Tél. : 92.79.02.57.**

Vds mon. coul. Atari 1425 Périt. (ss gar. 9 mois, TBE). Prix à déb. **Jean-Claude CRESPIN, 3, rue du Général-Grossetti, 75016 Paris. Tél. : 42.88.45.16.**

Vds Atari 1040 STF, 3 200 F + jx et util. orig. + Track Ball + 20 disks vierges. **Francis DELORD, 7, av. du Lycée, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.07.59.**

Vds 520 STE (TBE) + 150 jx + 3 joys + bte + revues + freeboot + adap. 4 j. 3 600 F. **Arnaud MARTIN, 31, allée de la Toison-d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.03.09.**

Vds orig. ST, 120 F l'un. Italy 90 + War Middle Earth + Voy. du Temps + Wargame Constructset + Phaser + Westphaser. **Bertrand MERLIER, 15A, rue du Pont-d'Ardennes, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.24.35.**

Vds sur Atari ST, Rainbow Islands, 210 F port comp., orig. avec bte. **Hervé PRESA, 534, ch. de Ste-Christine, 83210 Sollies-Pont. Tél. : 94.28.80.92.**

Vds softs orig. ST, Bat, Sim-City, Drakken, DM, CSB, Baal, Skrul, Xenomorph, Pacman, Populous I et II. (Notice). **Franck DAVAINE, 45/4, av. Kennedy, 59800 Lille. Tél. : 20.52.61.72.**

Vds Atari 520 STF + 92 dks (nbrx jx) + tapis + 2 joys + bte rangt + revues. 3 000 F. (Si poss. Pau ou Tarbes). **Jean-Philippe LAUREYS, RN 117, route de Pau, 64530 Ger. Tél. : 62.32.50.95.**

Vds Atari 1040 STF, mon. coul + imp. Epson LQ 800 + jx (F29, Falcon). Neuf ss gar. 5 200 F. **Lucien PILLETTE, 7, allée du Pouldu, 78310 Maurepas. Tél. : 30.50.43.72.**

Vds Scan, 500 F, genre IMG Scan, pour Atari ST. Ch. Vidi ST, démos en stos, util., hard. Hi to TSG's. **David DU-**

CASSOU, rte de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. + imp. DMP 2160 + joy. + softs, etc. TBE. Ss gar. 4 500 F. **Valéry MAGNENAN, 4, rue Roger-Després, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.05.16.**

Vds Atari ST + jx + progs, + 2 rall. + joy 2500 et Pack cons. + CBS + jx + 2 Hanimex + jx. Le tout 3 000 F. **Loïc CHARPENTIER, 27, av. du Gal-de-Gaulle, bt E12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Vds 520 STF (NRDF), TBE, 1 700 F. Vds Atari 600 XL + ext. mém. + lect. K7 et D7 + jx. (Paris sit). François AUGUSTE, 35 rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : 43.40.06.32.

Atari XE/XL vds K7 de prg jx TBE + qq autres sur D7. Prix très int. **J.-F. TEIGNY, 241, av. des Grands-Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. HD SC 1224 + joy. + Populous + Time + Dragons Breath, etc. 4 500 F. **Gilles NAUROY, 79, rue Ste-Fare, Les Bordes de Faremoutiers, 77515 Faremoutiers. Tél. : 64.03.90.87.**

Vds console Atari Lynx + 3 jx (California, Guntlet, Blue Lighting), ss gar. 1 700 F. **Willy LE BOT, 26, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : 45.88.05.77.**

Vds jx pr Atari ST (24). Liste sur dem. **Jérôme CHONAVEY, 110, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.26.54.**

AMIGA

Vds pr Amiga drive ext., Cumana, 1 000 F. Imp. coul. Okimate 20 avec cble Amiga, 1 000 F. **Thierry SORIANO. Tél. : 60.46.88.74.**

Amiga vds orig. Kick Off + Extra times 180 F, Testdrive 100 F. Graphiste et music. ch. Coder 6800 (pour démo, no lamer). **Mikaël LE BERRE, Menez-Steud, 29120 Pont-l'Abbé. Tél. : 98.82.04.03.**

Vds Amiga 500 + ext. mém. + lect. disc. + digi. son + 40 logs orig. + 2 livres. 6 000 F. **Tél. : 40.11.26.43.**

Vds drive Amiga 1010, 600 F. **Jérôme, Paris. Tél. : 48.55.14.21.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. stéréo 1084S + ext. mém. A501 + drive ext. 3 p 1/2 + joy. + disks. (Gar. 7 mois). 6 800 F. **Alexandre MONTIGNY, 348, rue d'Epinay, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.10.62.93.**

Vds pr Amiga p. sound 3.0 digit + ext. 512 Ko + shoot them up construction kit + revues info. B.E. Px à déb. **Alexis DE GERARD, Maisons-Lafitte. Tél. : 39.62.84.97.**

Vds sur Amiga 500, Voyageurs du Tps, la Menace, orig. bte, (100 F), Delux paint II orig. (350 F). **Christophe DURAND, 13, rue de Provence, 44230 St-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.33.15.77.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + drive 3 1/2 ext. + 100 logs + joy. Val. 7 000 F, cédé 4 500 F. Etat neuf. **Stéphane SILVESTRE, 27, Bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.49.52.**

Vds Amiga 500 + drive ext. + 50 disks + bte rangt + cble Périt. 2 300 FB, Poss. achat séparé. **Benoît MUSSCHE, 41, av. des Bleuets, 1640 Rhode-ST-Genèse (Belgique). Tél. : 02/358.43.39.**

Amiga vds Indy (av.) 200 F, Chase HQ, Xenon 2, Fetiche Maya, 150 F l'un. Castle Warrior, 100 F. Le tout 650 F. **Nicolas CAZAGOU, 51, rue Creuzet. 69007 Lyon. Tél. : 78.72.65.82.**

Vds Amiga 500 + drive ext. + TV 36 cm Philips + Péritel + joy. + nbrx logs. TBE. 5 500 F à déb. **Arno LECOURIEUX, 8, rue Gagnée, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.71.58.45.**

Vds Amiga 1000 512 Ko + mon. coul. + imp. Epson coul. + Handy scan. + jx (emb. orig.). 7 000 F à déb. **Olivier BONZI, 35, rue du Muguet, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.24.96.59.**

Vds A500 + mon. stéréo 1084S + imp. marguerite + logs jx orig. TBE. 4 500 F. **Arnaud GENDRON-LAVILLE, 13, rue Dareau, chambre 905, 75014 Paris. Tél. : 45.65.25.25 entre 20 et 22 h.**

Vds Amiga (V3) 500 + périt. + souris + F29, Ninja Spirit, Italy 90, Budokan, Blood Money, etc. + 14 dsks vierges. 2 800 F. **Alex SERRE, 10, clos du Rû, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.79.50.**

Vds TV coul., tunner HS, util. mon. 37 cm, 700 F. Ch. prog. sur C64. Vds qq orig. Amiga. Vds inter PAL/S C64. **Alain Annick TOUATI, 10, rue du Château-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.**

Vds orig. Amiga F29 Reliator,150 F , ou éch. contre Midwinter. **Jacques COUVRAT, 33, rue des Résistants, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.65.64.**

Vds orig. Amiga + notices et btes, Battle Squadron, Chase HQ, Italy 90, Ninja Warriors, Rick Dangerous. 120 F chq ou 500 F les 5. **Christophe CHOHIN, 14, rue des Sorbiers, 53230 Cossé-le-Vivien. Tél. : 43.98.86.97.**

Vds pr Amiga, Indiana J., les Voyageurs du Tps, Batman, Nord et Sud, Hard Driving, les Vainqueurs. Poss. éch. **Olivier GIAMPIETRI,13, rue Sère-de-Rivière, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.05.68.**

Vds orig. Amiga, Unreal, Stunt Car Racer, Gunship, Ghost and Goblin. 100 F pièce. **Arnaud ABITOL, 25, rue de Montbrillant, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.52.13.**

Urgent. Vds Amiga 500 + ext. 512 K + mon. coul 1084S + 60 orig. + joy. + nbrx util. + bte rangt. (Gar.). 8 000 F. **Hugues DROMART, 12, rue d'Artagnan, 75012 Paris. Tél. : 43.45.35.56.**

Vds Amiga 500 mon. coul. 1084P + joys + souris + nbrx jx. 5 000 F. **Jean-Baptiste POPOT, 14, rue Vieille-Forge, 92170 Vanves. Tél. : 47.36.06.95.**

Vds pour Amiga, interf. MIDI ECE, TBE (cause dble emp.). Val. 490 F, cédé 250 F. **Cédric TILEPE, 23, Landecôte, 33240 Lalande-de-Fronsac. Tél. : 57.58.13.01.**

Vds A500 + mon. coul. + nbrx jx, 5 000 F. Apple IIC complet, 2 500 F. **Sakhar SOUEIDAN, 36, rue de Curisol, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.91.63.70.**

Affaire. Vds nbrx jx Amiga. 100 F l'un. **Adrien MIRCEA, 31, rue Frédéric-Mistral, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.11.48.**

Vds Amiga 500 + lect. ext. + ext. 1 Mo + joy. + nbrx logs. (1990). 5 000 F. **Laurent COHEN, 10, bd Victor-Hugo, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.11.95.02.**

Vds super news sur Amiga et ST. Prix t. intér. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds Iron Lord, Seuck, Sim City,Ivanhoe, Bob Morane Ocean, F29, pour Amiga, 150 F pce. Afterburner pr CPC en K7, 50 F. **Philippe CELDRAN, 13, Vergers de Beauvoir, 83220 Pradet.**

Vds Amiga 500 + mon. 1084S + ext. 512 K + drive ext. 3,5 + joy. + nbrx disks. TBE. 6 000 F. **Xavier GLAT, 221, rue de l'Amandier, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.42.02.**

Vds Genlock GST 30 pr Amiga. **Patrice CLAUDE, 3 bis, impasse des Souhaits, 75020 Paris. Tél. : 43.70.12.76.**

Vds Amiga 500 (déc. 89) + mon. coul. + 31 jx + Mégadémo + Starter Kit. TBE. Console Séga + 14 jx (gar.). **Olivier LEROY, 61/64, rue Principale, Le Coudray-sur-Thelle, 60790 Valdampierre. Tél. : 44.81.21.27.**

Vds Battle of Britain pour Amiga, val. 300 F, vendu 200 F. Rech. Wings pr Amiga. Faire offre. Urgent. **David SAGUES, 31, allée de la Main-ferme, 93320 Pavillons-ss-Bois. Tél. : 48.49.22.23.**

Vds pr Amiga orig. King Quest IV, 230 F, Populous, 100 F. Jx récents. Etat neuf. Exp. incl. **Marc REIM, 21, rue Schuler. 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.33.03.**

Vds Amiga 500 + 1084 + ext. 512 K + logs + livres. TBE. 4 000 F. **Laurent MAURICE, 21, passage Dubail, 75010 Paris. Tél. : 42.01.63.84 apr. 20 h.**

Vds Kick Off 2 sur Amiga, 120 F. **Yann LE HER, 9, rue de la Station, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.10.33.**

Vds pr Amiga 500, 1000, 2000, 2500, 3000, hard copieur, 250 F, log + interf. **patrice DULONG, bt 10, Le Bois Landry, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.78.48.31.**

Vds A500 TBE + 1084 + lect. ext. 5 000 F à déb. Poss. vente séparée. **Christophe TEILLOL, 10, rue du 8-Mai-1945, 42740 St-Paul-en-Jarez. Tél. : 77.73.07.49.**

Vds orig. Amiga 500, 100 F (Titan, Populous, D+fend, of the Crown, Starglider 2, Bovouac). 40 F Populous data kidk. **Jean-Paul XIBERRAS, 19, rue Forêtale, bt F, appt 23, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.19.11.**

Vds pr Amiga interf. MIDI ECE état neuf. Val. 490 F, cédé 250 F. **Cédric TILEPE, 23, Landecôte, 33240 Lalande-de-Fronsac. Tél. : 57.58.13.01.**

Vds Amiga 500 Péritel (gar. 1 an) + joys + nbrx jx. 3 200 F. **Philippe GUERMONPREZ, 55 bis, rue de la Libération, 91480 Quincy-ss-Sénart. Tél. : 69.00.23.85.**

Vds orig. Amiga, Shadow Warriors (200 F), Hard Drivin', Ninja Warriors (100 F), E-Motion (150 F). **Nicolas BOCQUERY, 11, rue du Plémont, 60200 Compiègne.**

Vds log. sr Amiga. Ech. sr Lynx, Gates of Zendocon contre Lightning ou Gauntlet. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.34.38.**

Vds jx pr Amiga 500 et C64, 10 F. Env. 1 disq + 1 tbre pour recev. liste. **Cyril BARTHELEMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.**

Vds pr A500, Unreal 190 F, Shadow Warrior 150 F, Ivanhoe 150 F, Hot Rod 150 F. **Johan BACHIR, 34, Maisons du Parc, Domaine de l'Estel, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.09.58.**

Vds jx bas prix sur Amiga. **Jean-Michel CAEYMAN. Tél. : 43.03.74.12 (A.M.).**

Vds A500 pour pièces + news pr A500. Rech. prog. PC. Ech. poss. **Stéphane DUPUTEL, 20, rue Henri-Barbusse, 58640 Varennes-Vauzelles. Tél. : 86.59.49.65.**

Vds jx orig. Midwinter, 150 F. Amos anglais, 300 F. Targhan, 50 F. Capt. Blood, 75 F. Tiger Road, 50 F. Sur Amiga. **Alain STEPHANT, 7, av. de la Commune-de-paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.26.82.**

Vds pr Amiga, ext. 512K, 480 F (neuf). Vds revues inf. Tilt, Amstar (Liste sur dem.). **Pierre STERIN, 17, av. Aristide-Briand, 27930 Gravigny. Tél. : 32.33.57.90.**

Vds jx Amiga orig. (entre 80 et 120 F). **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bt A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds Commodore Amiga 500 (gar.) + mon. coul. Philips + ext. 512 Ko + joy. Speedking + bte rangt + util. + jx + revues. 6 000 F. **Philippe MOUTTE, 46, rte de Dourdan, 91470 Angervilliers. Tél. : 64.59.09.67.**

Vds Amiga 500 + Péritel + 2 man. + 30 orig. + souris + tapis + bte + not. Val. 9 000 F, cédé 4 500 F à déb. **Cédric BEAUGER, 9, av. du Général-Billotte, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.96.10.**

Vds pr Amiga, 15 jx orig., 40 F pce ou 500 F le tout. Kult, 80 F. Les Voy. du Temps, 100 F. **Christian TURELLO, 2, allée de la Boétie, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.00.85.**

Urgent. Ech. ou vds hot news sur A500. Vds mon. coul. 1802 pr C64, TBE, 1 000 F. Vds disks jx + disks vierges. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Vds kit compil C pr Amiga + docs en fr. pr débuter sérieux en C. 200 F (6 disks + docs). **Serge HAMMOUCHE, 3, rue Anatole-France, 13220 Châteauneuf-les-Martigues.**

Vds jx sur St Amiga PC + sélect. de faces + jeux (entre 60 et 150 F). **Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.76.53.**

Vds A500 + 512 Ko + mon. coul. + joy. + nbrx jx. 5 500 F. **Xavier VINCELOT. Tél. : 47.30.09.87 apr. 19 h.**

Vds Kick Off 2 (orig.) pr Amiga 500. Px à déb. Ch. contacts. **Christophe ALBERT, 31A, Route Nationale, 57450 Seinbouse. Tél. : 87.89.60.07.**

Urgent. Vds pr Amiga, La Quuête de l'Oiseau du Temps, Kult, Meurtres à Venise, 200 F le tt. **Stéphane MALBEQUI, 10, rue de Barbière, 26130 St-Paul 3 Châteaux. Tél. : 75.04.75.72.**

Vds Amiga 500 + imp. STARLC 10 coul. + acc. + 100 disks + modul TV + man. 5 000 F à déb. **Frédéric STUTZ, 154, rue du Maréchal-Joffre, 67230 Westhouse. Tél. : 88.74.58.62.**

Vds disk dur 20 M Vortex pr A500 ou A1000 (gar. 1 mois). 4 000 F à déb. **Franck VESCO, 50, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.16.34 (h.r.).**

Vds Amiga 500 + 2 joys + 100 disks + news + bte rgt + 4 jx orig. **Jean-Jacques BORJA, 21, rue des Chênes, 34670 St-Bres. Tél. : 67.70.76.10.**

Vds Amiga 500 V1.3 + 100 disks + 2 joys + souris + bte rangt + 29 Tilt + 14 Geng + prise Périt. 3 300 F. **Pascal BOUCAUD, 8, allée du Multien, 77165 St-Soupplets. Tél. : 60.01.32.85.**

Vds orig. Amiga (Buggy Boy, Insanity FUght, The Art of Chess, Ikari, Warriors. Ch. Wings, Unreal, Beast 2. **Laurent DUREUX, 4, chemin du Cocolet, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

COMMODORE

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + 200 disks. 3 000 F. **Christophe SOLER, Parc Cité Borely, bt K1, 16 Traverse de Pomegues. Tél. : 91.73.79.64.**

Vds C128 + 1571 + lect. K7 + convertis. PAL-SECAM + cart. expert V3.5 + 30 disks + K7. 1 900 F. Vds pour Amiga Operation Stealth, 200 F. **Nicolas SANNEJEAN, 2, montée du Gourguillon, 69005 Lyon. Tél. : 78.42.49.51.**

Vds tt ce qui concerne C64 1541, impr. modem, LK7, 1 000 jx news, à des prix super. + revues, D7 vierges, bte de rangt. Vds séparé ou entier. Poss. nbrx jx à prix génial. Vds aussi sur PC, Thomson, Péritel A50 + revues. **Nicolas. Tél. : 45.95.28.67.**

Vds ou éch. sur C64, K7 Op. Wolf, Dble Dragon, Commando, Capt Kelly, Batman, I-Ball. Ch. Altered Beast. **Jean-Grégroire FOULON, 16, rue de Châteaudun, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.93.08.62.**

Vds C64 + mon. coul. MC14 + 1541 + lect. K7 + 500 jx + bte rangt + 2 joys + livres + Péritel. Pour util. jx. 2 900 F. **Philip ADAMS, 63, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.84.56.81.**

Vds C64 + man. + nbrx jx + lect. K7 et disks + K7. 2 000 F. TV coul., 1 000 F. Rép. assurée. **Patrice**

TOPLINE
SOS
QUI N'A PAS TOURNE EN ROND DEVANT SON AMIGA OU PC
Vous séchez devant une mountlist, l'installation d'une carte, d'un disque dur etc...
Vous désirez sortir du Workbench et explorer le CLI,
Faire communiquer le PC et l'Amiga.
Vous désirez vous lancer dans la vidéo et les mots Genlock, RVB,RGB,YC blackburst, splitter etc... sont des mots barbares.
Ou simplement une question sur votre Micro
Un Banc d'essai des Nouveaux Hards et Soft.
TAPEZ 3617 TOPLINE
Posez votre question
REPONSE SOUS 24H

PETITES ANNONCES

ANDRES, 1, rue d'Oslo, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.06.06 après 19 h.

Vds pour C64 nbrx jx sur disk et K7. **Raphaël LECOMTE, 8, rue des Mésanges, 54300 Moncel-les-Luneville. Tél. : 83.73.39.02.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + manuels. 2 000 F. Livres, logs C64, de 50 F à 100 F. Liste sur dem. contre 1 tbre. **Philippe MAZELLE, 6, rue Lavoisier, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.21.21.79.**

Vds nbrx jx sur C64. K7, 30 F. Disc, 60 F. **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Urgent. Vds C64 complet, 2 300 F. Lect. 3.5 Atari, 300 F. Cartes IBM 20M. Impr. Ech. nbrx jx Amiga. **Christophe SCICLUNA, 118 bis, av. V.-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.21.39.**

Vds mon. coul. Commodore 1084, RVB, TTL, 640 x 400, stéréo. Exc. état. **Alain PETIT, 3, impasse des Jacinthes, Grand-Charmont, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.95.17.78.**

Vds C128D, pow. cart., man., nbrx jx + logs + mon. vert. 2 000 F. Mon. coul. 3 000 F. **Boris TCHERTKOFF, 46, domaine de Bel-Ebat, 78170 La-Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.54.76.**

Vds C64 (rév. récente) + 20 jx (K7), 600 F à déb. + manuel d'util. **Stéphane JACOB, 30, rue André-Joineau, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : 48.40.96.48 après 18 h.**

Vds C64 + lect. K7 et disk 1541 new + power cart. + autoform. basic + util. + nbrx jx. Exc. état. 2 700 F. **Sylvain LEGLAND, 38, allée des Campanules, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.34.98.**

Vds C64-1541-II-1531, 200 disks, cartridje + livres + prod. 15 000 FB (2 500 FF). **Barthélémy CIAVARELLA, rue d'Hautrace, 32, 7331 Baudour (Belgique). Tél. : 065.64.26.68 entre 20 et 21 h.**

Vds ou éch. jx C64. Prix très intér. Poss. hot news. **David LEUCHART, 20, rue du Clos-du-Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds nbrx jeux C64 disk. Prix intér. **Thierry WIHMET, 77, rue A.-Schweitzer, 68360 Soultz.**

Vds C64 + lect. K7 + deux 1541 + 40 orig. + 700 jx (130 disks env.), 3 800 F à déb. **Jean-Louis GOISLARD, Cité Kerscaven, 56310 Bubry. Tél. : 97.51.31.23 après 20 h.**

Vds imp. Com. MPS803, 700 F. Cart. Fastload, 200 F. Nbrx jx orig. **Dominique SOARES, 3, square du Jurançon, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.03.16.**

Vds C64 + 1541 + 150 disks + docs + joy., 2 300 F. Amstrad 664 + mon. coul. + 50 disks + doc. et joy, 2 700 F. **Stéphane LEFEVRE, 13, av. J.-Moulin, 93150 Le-Blanc-Mesnil. Tél. : 48.69.29.68.**

Vds CBM 64 + mon. coul. + jx + lect. + util. + livres + man. 3 000 F. **Christophe THOMAS, 28, rue du Château-Arrabloy, 45500 Gien. Tél. : 38.67.37.74 après 20 h.**

Vds K7 C64. Liste sur dem. Tusker moitié prix. Cède cours de progr. pour VIC 20. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 St-Priest.**

Vds C64 + lect. disc + lect. K7 + joy + manuel + 2 500 jx sur disc + 20 K7 jx. 3 500 F. Super état. **Bertrand CATY, 1, rue des Bazennes, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.98.67.**

Vds C64 TBE + mon. mono + joy. + imp. MPS 803 + nbrx jx + livres. 2 000 F à déb. Urgent. **Patrick FARINA, 44, rue Edison, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.32.36.**

Vds nbrx log. jx pr C64. Poss. lots. **Pascal URBANO, 155, av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

Vds jx C64/128 (prix défiant toute concur.). Possède hot news. **Jo SINTES, 13, bd Pasteur, 34340 Marseillan. Tél. : 67.77.60.46.**

Vds impr. MPS 803 C64/C128 + ruban encreur + chariot. 800 F + port. **Daniel BARREAU, 17, rue Michelet, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.97.73.**

Vds jx C64 coul. prix très bas. Poss. Indy, Dragon Ninja, Robocop, etc. **Aymeric SEASSAV, 15, les Lauriers, les Hameaux du Soleil, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.20.45.60 entre 18 et 19 h.**

THOMSON

Vds Compatible PC T016 512 Ko, 2 lecteurs 5 1/4, monit. mono. Hercule graphique + souris + tapis + manette + Word + multiplan + Dos + jeux + doc. 3 500 F. **François POUX, 27A, rue des Chasseurs, 67300 Strasbourg-Schiltigheim. Tél. : 88.62.24.82.**

Vds T016 PC compatible IBM, écr. coul., 2 drives 5 p 1/4 + souris + joy. + 300 disks et logs. TBE. 8 000 F. **Daniel OGRODNIK, 12/9, rue François-Arago, 28100 Dreux. Tél. : 37.42.59.46.**

Vds M06 TBE + crayon optique + joy. + Péritel + 25 jeux (Blood, Sapiens, Bivouac, etc.). Idéal pour débuter la progr., 1 000 F. **Arnaud VAUJOUR, 103, av. du Belvédère, 93310 Le-Pré-St-Gervais. Tél. : 48.43.96.52.**

Vds T09, T07/70, led 5 p 1/4, ext. mémoire, ext. Modem, RS232, imprim. PR90-582, livres, programmes. Prix à déb. **Christophe COUASNARD, 2, rue Ronsard, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.31.77.36.**

Vds T08 + monit. coul. + lecteur 3 p 1/2, 2 manettes, crayon opt. + nbrx jeux, TBE. Prix à déb. 2 901 F. **Sébastien COUPE, 11, rue Paul-Hantz, 62217 Achicourt. Tél. : 21.23.52.66.**

Vds T08 + lecteur 3,5 p + crayon optique. Prix intéressant. **Olivier GAYON, Cidex 884, 71640 mercurey. Tél. : 85.45.22.08.**

Vds T08 monit. coul. avec lecteur disk + jeux + joy. + livres. 2 500 F à déb. **Dominique CŒURDOUX, pav. 58 Le Clos, 76170 St-Antoine-la-Forêt. Tél. : 35.39.85.81 le soir.**

Vds T016 PCM, écr. coul., émulateur Minitel, nbrx jeux + util. + livres. TBE. Prix à déb. **Arnaud BESANÇON, Lot. le Chataigner, Champigny-les-Langres, 52200 Langres. Tél. : 25.87.07.08.**

Vds T08D coul. + nbrx jeux. Acheté 7 000 F, vendu 2 700 F. TBE. **Benoît LACOMBE, 4, rue Nicolas-Saboly, 79000 Niort. Tél. : 49.33.47.63.**

Vds T08D (avec lect. disk) + crayon opt. + 2 joy. + jeux (50), 1 500 F (valeur 4 000 F). **Laurent HACQUEBECQ, Centre de Gériatrie, 78320 La Verrière. Tél. : 34.61.79.42 poste 1429.**

Vds T09 + mon. coul. + 2 joy. + 15 jeux + disquettes vierges + crayon opt. + manuels d'utilisation. 2 000 F. **David PERRIN, 8, rue Marcel-Holtzer, 42490 Fraisses. Tél. : 77.61.64.07.**

Vds T08D coul. + lecteur disquette + 50 jeux + crayon opt. + disks vierges. **Nicolas PUCHOUAU, 33, rue des Northons, 40230 St-Vincent-de-Tyrosse. Tél. : 98.77.02.38.**

Vds nbrx jeux orig. pour TO-MO de 100 à 150 F (+ de 30 titres). Liste sur deamnde. **Pascal NAUD, 14, av. de la Côte-d'Argent, Lot Banos, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.75.47.37.**

Vds T08D + 2 joy. + souris + nbrx jeux + manuel de manipulation et de basic + 3 disks vierges. 2 000 F. **Boris LEGRAND, 24, av. Molière, 93380 Pierrefitte-sur-Seine. Tél. : 48.22.88.70.**

Vds M05 + 2 manettes + controleur d'ext. + diz. de jeux orig. + crayon opt. + lect. de K7 + 3 livres + 6 Tilt. 500 F. **Jérôme LELONG, 34, rue Lavoisier, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.34.47.**

Vds T07/70 avec lecteur K7, lecteur D7 5 p., nbrx jeux, revues, livres, joy. 1 500 F. Réponse assurée. **Christian LANUSSE, 4, rue Marie-Julia-Lacoste, 40990 Saint-Paul-les-Dax.**

Vds T08 + jeux 3'1/2, monit. coul. Atari, multiface ST, Stos basic, Compiler, Maestro, Games Galore, Cartoon Capers, Cours, etc. Prix intéressants. **Philippe KULAHLI, 15 bis, rue M.-Delavault, 95400 Arnouville. Tél. : 39.86.05.87.**

Vds T09 + unité cent. + lect. disk + lect. K7 + joys + 15 jeux + color calc. 3 5000 F. **Laurent TOURLONIAS, 3, av. Ernest-Grange, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.56.14.**

Vds Pour T07/70 cart. basic V1.0, 200 F + basic 128, 295 F, avec boîtes et notices d'origine + port 15 F pour 1, 25 F pour 2 cart. **Philippe BIANCO-MULA, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds T08 mon. coul. + souris + crayon + 2 manettes + lect. 3,1/2 + logiciels : Table à dessin + Y=F(X)... + jeux. 2 000 F. **Pierre FAUCHER, 5, Hameau de la Chausselière, 72230 Mulsanne. Tél. : 43.42.06.13.**

Vds T09 + lecteur K7 + interface manette + câble imprim. + 8 livres + 30 jeux orig. + malette studio Colorpaint. 2 200 F à déb. **Jean-Philippe. Tél. : 48.70.78.02.**

Vds T07-70 + imprim. + lect. D7 + lect. K7 + interf. joy n° 2 + 2 manettes + papier imprimante + disquettes + nbrx jeux. 3 000 F. **Sébasten GEREMIA, 30, rue F.-Buisson, A.-de-Vigny, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.20.95.**

Vds T07/70 + lecteur K7 + nbrx jeux + livres + cartouches (8), livres (3), jeux 5e Axe, Aigle d'Or, etc. **Christophe ALBERT, 31A, Route Nationale, 57450 Seingbouse.**

Vds DCT016 + mon. coul. + joy. + MS-DOS + basic. 3 800 F. **Eric DEVILLAINES, La Belouze, 58130 Poiseux. Tél. : 86.60.41.08.**

Vds T08D + impr. (PR 90-612M) + souris + crayon opt. + jeux + 2 util. Prix à déb. **Samuel BOUTET, La Tuilerie, 23600 Boussac. Tél. : 55.65.12.89.**

Vds T08 + 1 manette + lect. de kisk + nbrx jeux dont éducatifs + crayon optique. TBE. 1 000 F. Ch. correspondant sur Atari ST. **Olivier BOURGOUGNON, 31, rue Armand-Gobert, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.42.12.**

Vds T016 PC Mon. coul. + joy. + manuels + 100 log. + disks vierges. TBE. 4 000 F. **Yann LETHIMONNIER, Les Vallées-Valsemé, 14340 Cambremer. Tél. : 31.64.16.74.**

Vds jeux orig. M05 M06 T07/70 T08 la compilation, 100 F les 3. **Philippe VELIURE. Tél. : 77.67.46.69.**

Vds nbrx jeux orig. Env. 100 F l'un. **Vincent BERNARD-BARTHE, 21, route de Paris, Blacy « Les Indes », 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.71.98.**

Vds jeux MO/TO (origin. sur K7 et cartouche), entre 50 et 100 F, ou éch. 5 jeux au choix contre 1 jeu Sega ou Nintendo. **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds sur T08,9 + 8 jeux + 1 joy (Turbo Cup, Mach3, etc. val. 700 F) : 200 F min + 31 jeux (Sorcery, Capt Blood, Ripoux, etc. val. 900 F) : 300 F ou éch. le tout contre Nec. **Martial DREVILLE, 49, rue Jules-ferry, 59227 Saulzoir. Tél. : 27.74.00.37.**

Vds M06 + joy. + jeux + guide + livre TBE, valeur 2 600 F, vendu 1 700 F à déb. **Stéphane DURAND, chemin des Combes, 42600 Montbrison. Tél. : 77.58.06.94.**

Vds imprim, 80 CPR 90-600 avec raccord pour M05-T07-T09. 750 F. **Frédéric MONTAGNON, 5, av. Daumesnil, 94160 Saint-Mande. Tél. : 43.65.94.74 après 17 h en sem.**

Vds M06 TBE avec access. : joy. + 30 K7 jeux + crayon opt. Valeur 8 000 F, vendu 2 750 F. **Emmanuel WEBER, 5, rue de l'Ecole, 02310 Charly-sur-Marne. Tél. : 23.82.05.28.**

Vds M05 avec mon. + manuel + lect. K7 + jeux + joy. + crayon opt. Prix à déb. **Dominique DE SOUZA, 11, bd des Provinces, 69110, Ste-Foy-les-Lyon. Tél. : 72.25.62.93.**

Vds T08 TBE + mon. coul. + lect. disq. 3 p. 1/2 + 2 manettes + jeux + livre. **Sandrine BRASSAC, 4 bis, Villa des Aubépines, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.03.94.85 h. bureau.**

Vds T09 avec crayon opt., souris, joy, logiciels + lect. K7 + imprim. PR 90-600. 4 000 F à déb. **Sylvain BOUSTER, 4, rue Fontaine-Geoffroy, 77520 Montigny-Lencoup. Tél. : 60.96.73.44.**

Vds jeux orig. pour Thomson M05 à bas prix. **pascal MORALES, 4, rue des Acacias, 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.15.87 après 19 h.**

Vds T08-D + monit. oul. + nbrx log. + souris + crayon opt. + 1 joyst. + livres d'util. Le tout 1 000 F. **Christophe LEPUIL, 17, rue Maurice-marion, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 69.42.80.36 le soir.**

DIVERS

Vds Ram pour disque dur A590, 1 000 F le Mo ou 1 900 F les 2 Mo. **Jean-Noël GADREAU, 11, rue du Bel-air, 79600 Airvault. Tél. : 49.64.71.66 w.e.**

Vds Toshiba 3100 (AT) portable avc sacoche, disque dur 10 Mo, lect. disq. 3 1/2 compatible PC. 8 000 F à déb. **René BELLEC, Les Pommies, route de Bray, 27630 Fourges. Tél. : 32.52.57.65 après 19 h.**

Vds ZX Spectrum + 2 lect. 5,1/4 + nbrx interfaces + 2 joyst. + livres + 9 disquettes + jeux. 2 800 F à déb. **Tino DA SILVA, Maison Bakéan, Chemin de Sanguinet, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.78.57.**

Vds PC IBM 640 Ko disk dur 30 Mo, drive 5 1/4, carte joyst., nbrx log. jeux orig. 10 Mo, écran VGA 8512. **Jean-marc DUMAS, 3, place Montespan, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.09.81.46.**

Vds PC1 (sept. 88) écran coul. + 7 jeux + 1 joy. 6 200 F à déb. En option 2 livres sur le MS.Dos et sur le GW.basic. Le tout 6 900 F à déb. **Thierry MAUSSANG, St-Sylvestre-Pragoulin, 63310 Randan. Tél. : 70.59.04.18 après 18 h.**

Vds CBM 64 + nbrses d7 et log. + 1541 + clavier musical + tablette graphique + livres + joy. + power cartridge. TBE. 2 500 F. **Nathalie AVRAMESCO, 14, rue du Général-Decestraint, 75016 Paris. Tél. : 46.51.34.68.**

Vds MSX1 Sanyo + 10 jeux + câbles + lecteur K7. 990 F. **Julien BEAUCOURT, 49, rue Gambetta, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.66.34.**

Vds Operation Stealth pour Amiga, 200 F, ou éch. contre Loom V.F. + vds Indy Av., M. Mansion, etc. **Marek PUJDAK. Tél. : 47.89.19.58.**

URGENT. Vds disks orig. et compils, 99 F pièce, crayon opt. + disk 200 F, magnum + disk 149 F, joys. 100 F, Carabine air comprimé 250 F. **Thierry ROULIN, 40, rue Gounod, 21600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.05.31.49.**

Vds jeux CPC Dkid, R. Doom, Revenge, The Intouchables, Renegade 3, Rainbow Islands. Cherche correspondant. **Frédéric COSTA, 124, bd Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : 43.31.76.92.**

Vds pour PC 3,5 p. : Archipelagos (150 F), Ghosts'n'Goblins (200 F). En 5, 25 p. : Pro Golf (40 F). Poss. d'éch. en 3,5 p. (possède Skeek, Italy 90, etc.). **Xavier RENOUL, La Gohardière, 44190 Gorges. Tél. : 40.06.94.99.**

Vds J.O. de 25 à 70 F, pas cher. Ech. possible. Env. liste. Rech. aussi Tetris, Sim City, Freats Court, Liverpool, en K7 pour 464. **Franck BONIFACE, 84, bd du 10, Hersin, 62530 Coupigny. Tél. : 21.02.87.38.**

Vds ZX Spectrum Sinclair + impr. Seikisha + monit. Philips. Le tout avec notices. Etat neuf. 1 200 F. **Patrice ORSINI, 10, allée des Grands-Champs, bt 10A, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.60.82.98 avant 11 h.**

URGENT ! Vds imprimante DMP 3000 100 % compatible PC avec cordon 900 F, à déb. **Bruno BENTO, 17, av. des Droits-de-l'Homme, 60110 Méru. Tél. : 44.22.17.94.**

Vds orig. pour PC 3 p. 1/2 : Great Courts, Indy 500, Drakkhen, Slm City, Rick Dangerous, entre 100 et 200 F. URGENT. **Xavier BRAZZOLOTTO, av. du Vercors, Les Saillants, 38450 Le Gua. Tél. : 76.72.38.82.**

AFFAIRE ! Vds MSX Sony HB501F (lecteur de K7 incroporé) + 10 bon jeux + livres. 750 F. **Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.47.79.**

Vds console Intellivision + 4 jeux : Armor Battle, Sub Junt, Space Battle, Astromash. **Thomas GEORGES , Le Bourg-Nord, Les Lèches, 24400 Mussidan. Tél. : 53.80.13.09.**

Vds archimèdes 310 + softs + livres + divers. Liste complète sur demande. **Olivier TABLEAU, 18, allée A. Renoir, 95560 Montsoult.**

Vds coll. complète Microtom/Teo/Teophile + nbrses notices + livre fiches et dossiers + colorpaint + SOS Françoise + divers, 800 F. **Philippe DEBONNE, 52, rue de Villers, 62530 Servins. Tél. : 21.58.22.54.**

Vds orig. pour PC 688 Attack Sub, Populous : 220 F, Abrams, UMS1 : 150 F, Red October, HMS Cobra : 100 F. **paul BESNIER, 30 bis, rue E. JAmin, 53000 Laval. Tél. : 43.53.62.69.**

Vds originaux PC, 120 F pièce : Indiana av. maniac-mansion, Drakkhen, Explora 2. Rech. contact PC plutôt 3 p. 1/2 et cartouches CBS-Coleco. **François ISNARD, Villeuve, Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Vds Thunder Dragon sans radiocommande avec batrie et chargeur + 2 bombes de peintures. Vds pièces de Grass Hopper II. Thunder Dragon 1 000 F. **Emmanuel MICHAU, 7, rue du Moulin-à-Vent, 28320 Ecrosnes. Tél. : 37.31.17.83.**

Vds Sinclair QL, ordinateur 32 bits + 4 softs professionnels + nbrses revues « QL User ». 800 F. Moniteur ambre monochrome. 400 F. **Khôi HUYNH-DINH, 6, rue des Nénuphars, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.34.26.**

Vds MSX2 Philips 8250 + Vampire Killer, Usas, Nemesis, l'Oiseau de Feu + Contra + compil. + Home Office 2 + MSX 2 basic + MS + Dos + 1 manete. Prix à déb. **Anthony THOBIE, 10, rue du Pinson, 44160 Pontchâteau. Tél. : 40.88.17.17.**

Vds PS AT 12 MHz DD 20 méga, écran mono, lecteur 5 1/4 1,2 méga, nbrx programmes. Garantie jan. 91, Très peu servi. 7 500 F. **Jean-Luc TAUNAY, 7, rue de la Vacqueria, 75011 Paris. Tél. : 40.09.01.42.**

Vds Vidi-St (Tilt n° 70) + ZZ-Miximage + 10 m fil + adapt. Canal + CDV Scope + Degas et Démo. 2 000 F le tout. Ch. contact sur JRTM, sérieux, sympa. **Maximilien MAGARINO, 9, rue des Louvetiers, 92000 Nanterre. Tél. : 47.72.84.73.**

Vds imprimante Star NB 24-10 + Bac feuille à feuille état neuf, modèle professionnel. Prix achat 6 800 F, prix vente 3 000 F. **Eric SHELBOM, 94 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.58.31.**

Vds revue Tilt numéros 1 à 50. 600 F. Règion Paris uniquement. **Victor LUCAS. Tél. : 43.56.40.87 journée.**

Vds Le Manoir de Morteville neuf, contre Maxi Bourse ou Meurtres à Venise. Textomat contre Gestion Fichier Amstrad CPC + K7 neuves pour 30 F. **Christian COUTELLIER, 10, rés. de l'Orangerie, Ponthierry, 77310 Ponthierry. Tél. : 60.65.53.58.**

Urgent. Vds cart. MSX à 130 F, 300 F les 3 ou 650 F les 10 : Nemesis 1 et 2, Salamander, F1 Spirit, Hole in One, Hypersport 1, Pinguinadv, etc. Port inclus. **Thierry ZENNARO, 53, rue Georges-Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Vds Vanquish (Buggy Electrique) jamais roulé 1 800 F (facture) ou éch. contre console de jeux ou jeux 520 ST et Quickjoy Junior 40 F. **David. Tél. : 47.31.45.56.**

Vds sélecteur de faces, 70 F port compris, ainsi que ttes nouveautés sur ST PC Amiga Apple 2C + disks 3 1/2, 5,20 F par disk + port. **Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 nanterre. Tél. : 42.04.76.53.**

Vds AT 286 12 MHz, 1 Mo, lecteur 1,2 Mo, dur 20 Mo, carte + écran coul. Ega, Dos 4.01, softs. Le tout ss garantie 8 900 F. **Thierry LARDOT, 45 bis, rue du Chemin-de-Fer, 91510 Lardy. Tél. : 64.56.48.59.**

Vds pour PC4 originaux (Stunt Car, Sherman M4, Hard Drivin et West Phaser) + 3 joys analogiques + la carte. Le tout 660 F. **Jérôme THOMAS, 53, av. Salvador-Allende, 49240 Avrillé. Tél. : 41.69.77.26.**

Vds PC200 + écran CGA + joys. + souris + Floppy externe 5,1/4 + 80 jeux + util. 3 500 F. **Rattana YEN, 31, allée Jean-Paul-Sartre, 77185 Lognes. Tél. : 60.05.10.82.**

Vds FX 8500 (graphique), jamais servi. Sacrifiée 600 F. **Laurent VIALADE, 20, rue Alphonse-Pluchet, 92220 Bagneux. Tél. : 46.55.38.71.**

Vds souris AMX mouse pour Amstrad CPC 6128, état neuf + ses log. + sa doc. en français, Val. 700 F, cédée 490 F. **Philippe. Tél. : 59.38.19.77 après 19 h.**

Vds Spectrum 128 + 2 joux, 1 600 F + interface imprimante + lecteur 3 p. 1/2, 2 200 F, ou le tout à déb. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds imprimante MSX 80L, 800 F + monit. Atari SC1425, 1 800 F + ch. contact sur ST. **David MELLEVRE, 4, rue Lafayette, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.03.71.**

Vds PPC, 5 490 F, 1 portable XT, rom-bios compatible, 512 Ko, 2 lect. de disk. de 720 Ko, port et série, écran LCD, monit. CGA pos. , logiciels d'origine, garantie 3 mois, démonstation, formation possible. **Pascal QUENOT, 36, rue de la Goutte-d'Or, 75018 paris. Tél. : 42.57.29.10.**

Vds émulateur MAcgi-Sac (Aladin) + util. + Ultima 3 sur Mac, 200 F. Cartouche, 800 F. **Saïd LADROUZ, 84, rue Pellart, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.34.74.**

Vds système de jeu action Max complet : pistolet, écouteurs, K7 Sonic Fury, la base et un signal de points. Jeu dément. 500 F à déb. **Didier PEDRENO, 8, av. de la Lodola, 06190 Roquebrune, Cap-Martin. Tél. : 93.57.16.62 après 17 h.**

Vds MSX HB-501F : lect. K7, double lecte. cartouches, livres, jeux, util., K7 viergs + câble Péritel. 1 500 F. **Tél. : 32.56.81.20 après 18 h.**

Vds imprimante Seikosha SP 180Ai compatible Atari ST et PC. Ss garantie. 900 F. Vds cartouche Streplay, 400 F. **Vincent AUBERT, Les Aigues Douces, BP 02, 13521 Port-de-Bouc Cedex. Tél. : 42.40.07.69.**

Vds IBM PC/XT coul., DD 5 p. 1/4 + imp. + nbrx util. (TTX, tableurs) + jeux. A déb. **Olivier POISSON, 6, av. des Grands-Billons, 45450 Donnery. Tél. : 38.59.17.34 après 19 h.**

Vds sur PC en 5 1/4, jeux du domaine public (+ de 30). Prix très bas. Demandez la liste. **Boris, ULTRA SENSATIONS/MAGGIA, 9, av. Fr-Besson, 1217 Meyrin, Genève (Suisse).**

Vds nbrx jeux orig. (Barbarian I et II, Microprose Soccer, Highway Patrol, Prohibition, Tiger Road, Bob Winner, Platoon, etc.) avec notice. **Olivier PICHELIN, Les Brandes, Viennay, 79200 Parthenay. Tél. : 49.95.05.20.**

Vds pour PC 3.5„ Colonel's Bequest 300 F, Loom 200 F, Ultimate Golf 150 F. Tous orig. avec emball. complet. **Stephen PRESTON, 2, impasse des Tilleuls, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 34.50.05.82.**

Vds moniteur coul. et monochrome. 1 500 F. **Laurent CRESSON, 75, rue de Dunkerque, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.52.76 après 19 h.**

Vds Nec Pinwinter P3, état neuf, 3 000 F (val. 6 000 F), avec câble parallèle. Vds Adam (CBS) avec imprim. et logs, 1 200 F et Sinclair QL + logs, 900 F. **Laurent BRETONNIERE, 78 bis A, av. Albert-1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.61.90.**

Vds orig. Archpelagos, Drakken, SIm City, Ful Metal, Vulcan, Populous, Voyageurs Temps, Bloodwich, Vigilante, Ums + 20 jeux, de 80 à 110 F l'un. **Gilles CHAPUIS, 168, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge. Tél. : 42.53.92.34.**

Vds tt en bloc : Mega ST1 + mon. coul. SCI 1425 + Monochrome + lect. ext. 3 1/2 + livres + jeux et util. orig. + 700 D7. **Claude MINORETTI, 72, rue de la République, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.81.44, h.r.**

Ugent ! Vds Hewlett Packard HP285 (32 Ko RAM) + 3 manuels, TBE. 1 400 F. **Raphaël FAVA, 27, rue Saint-Ambroise, 75011 Paris. Tél. : 43.55.25.62.**

Vds synthé Casio CZ 1000 + ext. mémoire + livre de 100 patches (sons). 2 500 F. Vds ord. de poche Casio PB 1000 + prog. + ext. mémoire. 1 100 F. TBE. **Corinne VIGEAN, Bureau PTT, 11380 Mas-Cabardès. Tél. : 68.26.33.26.**

Vds Oric Atamos + câble Péritel + Câble alim. + câble pour lect. K7 + jeux. Le tout 500 F. **Pascal SAVARY, 31, route Nationale, Nempont Saint-Firmin, 62180 Airon-Notre-Dame. Tél. : 21.81.20.28.**

Vds Game Boy neuf + câble + malette Newoft + 6 super jeux, 1 500 F. Vds console Nintendo ss garantie + 3 jeux (Mario, Excitebike, Grapius). 700 F. **Marc HEURTAUT, 21, plateau des Bollets, 13800 Istres. Tél. : 42.56.47.04.**

Vds ZX81 Sinclair neuf + 2 K7 de jeux + magnéto + manuel. 500 F. **Barbara BRULE, 3, av. de l'Orge, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.44.36.84.**

Vds Operation Wolf K7 neuve USA NIntendo (300 F) et orig. (mars 90) pour Amiga : Iron Lord, Voyageurs du Temps (200 f?. **Jacques RIAND, 17, rue de Rungis, appt 525, 75013 Paris. Tél. : 45.65.41.30.**

Vds MSX1 + lect. K7 + nbrx jeux (Nemesis 2, Operation Wolf). 750 F. **Vincent MEOC, 46, rue de Longjumeau, 91300 Massy. Tél. : 69.20.72.99.**

Vds Vampire Killer MSX2, 150 F. Vds jeux Vectrex, 150 F pièce. **Dominique ROBERT, 4, l'Esterel, Val-St-André, 13100 Aix-en-Provence.**

Vds PC XT DD 20 m lec. CGA + prog.. Vds démos Amiga et ch. contact sur la région. Vds Bds Strange Fluide + orig. USA Mad, etc. **Joël CORCESSIN, 59, rue de Montaigu, 78240 Chanbourcy. Tél. : 39.79.34.99.**

Vds pistolet Magnum K7 (val. 349 F) et petit téléch, K7 (val. 99 F) pour 359 F. Tt TBE. **Sébastien CARION, 62, rue Elas-Triolet, 59620 Aulnoye-Aymeries. Tél. : 27.39.10.10 18-19 h.**

Vds PC 386SX ss garantie, Ram 1 Mo DD 40 Mo VGA 256 coul. + mon. 14' + souris + joy + windows 3 + log. jeux. 18 000 F à déb. **Ivan CLEMENT, 20, rue Imbert-Colombes, 69001 Lyon. Tél. : 78.39.43.06 après 19 h.**

Vds comp. PC 512K de RAM + écran CGA + souris + joy. + 1 lect. de D7 interne (3,5„) + floppy externe (5,1/4„) + 80 log. 3 500 F. **Rattana YEN, 31, allée Jean-Paul-Sartre, 77185 Lognes. Tél. : 60.05.10.82.**

Vds IBM-XT, mon. coul. G40kRAM, 1 FPPY, 1 WNCH, cart. multi fnc : Calen 2 voies série, 1 voie, 1 joy. Très peu servi + imp. OK 192 + log. A déb. 10 000 F. **Cyril KONTO, 6, rue du Bel-Air, 91000 Evry. Tél. : 60.77.79.82 soir.**

Vds PC Tandy 1000 EX 640 Ko + mon, coul. + nbrx jeux (Gato, Barbarian 2, Police Quest 2, etc.) + boîte rangt + joys. TBE. 6 000 F à déb. **Grégory ROBION, 17, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.22.00.45.**

Vds comp. IBM PC XT 640 Ko, 2 drv. 720 Ko, d. dur 20 Mo, carte CGA, san mon. 4 000 F. Ech. orig. ST (20 warg, Jor, Ref) **Maurice DEZOTHEZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny. Tél. : 64.41.06.42.**

Vds orig. de Explora 2 : 180 F, Crazy Cars 2 : 100 F, compilation Precious Metal : 160 F, ou 400 F les 3. **Jacques. Tél. : 93.28.00.73.**

Vds jeux pour Spectrum 48 1 28 K, 35 F l'unité. Orig. Liste sur demande. **Florent BRISON, 21, allée de Guynne, Les Piedalloues, 89000 Auxerre.**

Vds jeux et util. + disks du dom. pub. + ZX81 + 2 joys. Le tout en TBE. **Gilles BIANCHI, 46, allée des Bleuets, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.02.35.**

Vds et éch. nbrx jeux, 50 F pièce (Fire and Brinstowe, Venus, Collorado, Midwinter, Fred, Cost Duchan Mine, etc.). **Guillaume ARNULL, 9, allée Jean-Mermoz, 91270 Vigneux. Tél. : 69.42.78.47.**

Vds jeux orig. pour PC : Fire and Forget (120 F), Double Dragon (100 F), Microprose Soccer (100 F) et Ikari Warriors (120 F). Etat neuf. **Frédéric HUET, 19, square de Bourgogne, 95620 Parmain. Tél. : 34.73.39.62.**

Vds jeux orig. pour PC 5 1/4 : Drakken, Skweek, Indy Aventure, Loom, Dragons of Flame. Éch. poss. **Marianne HOENNER, « Lacomette », chem. Vignau, 64110 Jurançon. Tél. : 59.83.08.06.**

Vds jeux orig. pour PC (3,5 pouces) : Xenon 2 (150 F), Thunderstrike (150 F), Ultima 6 (200 F), Loom (200 F), Soundblaster (1 300 F). **Jean-Francis REGNAULT, 1, rue Jean-Dey, La Veuve, 51000 Chalons-sur-Marne.**

Vds jeu Conquest of Camelot (orig.) pour PC ou PS. Val. 450 F, vendu 280 F, port compris. **Audrey IMBACH, Le Sous-Bois, 8, chemin du Jas de Rhodes, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.01.58.**

Vds ou éch. Formula 1, Xenon 2, Robocop, Double Dragon, Game Over 2. 110 F l'un ou le tout 450 F (sur PC). Ch. TV Sport Basket. **Frédéric ZALIK, 2, rue Georges-Brassens, Badaroux, 48000 Mendé. Tél. : 66.47.74.69.**

Vds jeux orig. sur PC, marque Microprose : Silent Service, F15 Strike Eagle, Solo Flight et Sim City, d'Infogrames. **Jean-Paul CHAMOULEAU, 8, rue du Périgord, Quartier Biarnes, 40280 St-Pierre-du-Mont. Tél. : 58.75.42.02.**

Vds pour PC, Blood Money orig., Ega VGA, 160 F. Ch. contacts pour éch. sur PC. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeveille-les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.**

Vds nbrx jeux pour PC 5 1/4 orig. avec notice. Liste sur dem. 19 jeux + 5 compils (représentant 21 jeux) de 50 à 180 F. **Pierre TRINQUIER, 71, rue des Bons-Enfants, 30000 Nîmes.**

Vds orig. sur PC (Xenon 2, Indy, Gauntlet, Rick Dangerous, Rampage, Skweek, Robocop, Bomber, Silpheed, etc.). Possib. éch. **Régis LACROIX, 128, chemin Pierre-Drevet, 69140 Rilieux. Tél. : 78.08.74.77.**

Vds orig. sur PC : Xenon 2 (120 F), Double Dragon (80 F), Game Over 2 (80 F), Les Voyageurs du Temps (160 F). Vendus avec docs + emb. **David GARCIA, 1, rue Georges-Brassens, Badaroux, 48000 Mendé. Tél. : 66.47.71.57.**

Vds ordin. MSX + 1 joy. + 5 jeux. Valeur 1 590 F. Urgent. **Hoang-Huy NGUYEN, 9, rue Romain-Rolland, 78340 Les Clayes-ss-Bois. Tél. : 30.56.37.98.**

Vds lot ou séparés OI MSX Sanyo PHC 28 + log. + souris + joy. + mon. coul. + imprim. Philips MSX NLQ NMS 1421. Faire offre. **Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg-l'Abbé, 75003 Paris. Tél. : 42.77.87.94.**



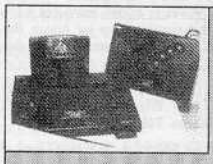
ULTIMA Games

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

VENTE REPRISE ECHANGE

Vous trouverez également nos prix 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

Console Amstrad GX4000 livrée avec 1 jeu pour 990F



CONSOLE NEC

Pc Engine/Coregraphx + 2 jeux 1290F
Pc Engine/Coregraphx + CD ROM 3890F
Supergraphx + 3 jeux 1990F

CD Rom 2790F

Adap CD Rom Supergraphx	490F
Joy Pro 1	390F
XE 1 pro joystick	750F
Explorer 1 joystick	590F
Doubleur joystick	199F
Quadrupleur joystick	249F
Correcteur de couleur	350F

Chaque mois des titres en promos à partir de 100F
Nouveautés: Prof Baseball (CD Rom) / Aero Blaster / Kick Ball / Battle of Bastille (CD Rom) / Crazy Car Racing (CD Rom) / Power League / Baseball III / Legend of Monotario 2 / Saint Dragon / Okinawa / Terrible Village (Supergraphx) / Waracure Legend / W Ring / Dark Legend / Batman / Operation Wolf / Show of Monotailo / Xevius / Super Foola Man / Waraliiere Legend / The adventure boy (CD Rom) / Ninja Spirit / Soblanca (CD Rom) / Bomb / Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom) etc...



NEO GEO SNK

La console 3490F
Console + 2ème manette 3880F
Console + 1jeu 4490F

Jeux Nouveautés:
Cyber Lip
King of Monster
Bowling

2ème manette Controller Pack 790F
Sac de transport SNK 390F

Possibilité de reprise des cartouches sur présentation facture d'une de nos agences

Jeux disponible: Nam75 / Baseball / Mahjong / Magician Lord / Top player Golf / Ninja Combat / Riding Hero / Shangai / Super Spy
Jeux à partir de 1490F

LES CONSOLES PORTABLES

GAMEBOY livrée avec Tetris 590F
Jeux à partir de 120F
LYNX livrée avec 2 cartouches 1490F
GAMEGEAR livrée avec Monaco GP, Colums et Pengo NC
TURBO EXPRESS entièrement compatible avec la Nec Coregraphx NC

BON DE COMMANDE

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

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél.
N°CB:
Limite validité.
Signature:
Paiement par chèque ou CB

Désignation	Prix	Qté	Montant

Articles dans la limite des stocks disponibles
transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis. Offres valables du 01/12/90 au 31/12/90

Ti 84

PETITES ANNONCES

Vds cartouches (pour Videopac), Cow Boy, Satellite Attack, etc. 50 F l'unité à déb. TBE. Vds aussi circuit TVR en b. état. **Arnaud BOUCHAIB, 134, rue Grande, Mézinville, 77570 Château-Landou. Tél. : 64.29.42.75.**

Gérez votre vidéothèque privée avec Movisoft : 100 F, démos : 20 F. **Gérard MOUSSET, 17, rue Robert-Dupré, 95150 Taverny. Tél. : 30.40.15.77 soir.**

Vds Optima Mid Custom août 89 + émetteur + récepteur + accu 2x3 safty + chargeur 12V + 2 carosseries + caisse de terrian + pièces de rechange. **Michaël AMSELLEM, 376, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.18.93.**

Vds CBS Colevision + 17 jeux (Zaxxon, 2010, etc.) + volant et pédale + roller controller + ttes les notices. Le tout 1 500 F, TBE. **Christophe FOURNIER, 108 ter, rue Guillain, 59330 Hautmont. Tél. : 27.63.95.70.**

Vds voiture radiocommandée 4x4 thermique type Mugen Sport sans moteur + radio + démarreur + accus et batteries. 3 500 F. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Vds adaptateur PAL/Secam pour C64-Vic 20, 150 F + cart. Game Killer, 50 F + 6 disks C64 : S. Games 2, Adv. Co., Set, Sky Fox, tc.W orig. 200 F. **Thierry BONNEAU, 120 bis, av. Lénine, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.35.37.**

Vds ZX Spectrum 128K + 2 câbles Péritel + jeux + manuel d'utilis. Le tout TBE. 1 200 F. Urgent. **Isabe FORTES, 4, rue de la Varenne, 77000 Melun. Tél. : 64.37.75.21.**

Vds imprim. Epson LQ550, 24 aiguilles, 80 col. + câble. Garantie jusqu'en sept. 91. Etata neuf. 3 500 F. **David ROZENBERG, 2, rue de l'Arboust, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.71.23.76.**

Vds équipement complet PC-W Amstrad 8512, état neuf + imprim. + TTX + multiplan + nbrses D7. Acheté 7 000 F. sacrifié 4 500 F. **Robert GUTKIND, Centre Hospitalier, 1, rue Jean-Moulin, 95160 Montmorency. Tél. : 34.17.81.81.**

Vds oord. poche Tandy 8K RAM + imp. + int. cass. 1 500 F (prgs en mém.) compatible Casio FX795P. Urgent. **Jean-Philippe SERRANO, 7 bis, rue Chanzy, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.30.68.**

Vds moniteur GT65 pour CPC 6128/4664 + è jeu au choix (Justiciers, Beach Volley, Italy 90, Silver Collection), TBE, 450 F. Vds nbrx jeux 110 F. **Anthony GOFFIN, 8, allée d'Andrezieux, 75018 Paris. Tél. : 42.59.64.77.**

Vds imprim. 120D ss garantie + câble de liaison + 1 tonne de papiers. 1 100 F à déb. + 520 STE coul. + 80 disks filtre écr. + 3 joy., 7 000 F à déb. **Frédérick GARCIA Cité SNCF, Bt C2, av. du Pt-Kennedy, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.82.44.01.**

Vds Starter kit (Amiga) + 14 disks jeux, travail + 2 joy. + docs + boîte rangt + disk nettoyage. 3 000 F. **Mallory VOULOIR, 1, place de Gand, 37100 Tours.**

Vds jeux pour Master-System : Vigilante, Golvellius, 2 00 F chaque. Cybord Hunter, 150 F. Black Belt, 100 F. **François CHAHINE, Beisson-la-Tour, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.37.06.**

Urgent. Vds pour MSX Arkanoid 2, 150 F, Dragon Slayer 4, 200 F, Androginus, 120 F, Vampir Killer, 150 F, Football, 120 F, Qbert, 130 F (jeux cartouche). **Josias MATHIASIN, 20 bis, rue Lt-Colonel-Girard, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.54.12.**

Vds MSX CX5M2 + cartouches, 1 500 F, ou éch. contre MSX2 avec ou sans drive. rech. clavier music Yamaha. **Emmanuel CIANCIMINO, 10, rue de la Liberté, Faches-Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06.**

Vds 1084, 2 000 F, ou ens. A500 + 1082 + ext. 512K + joy. + jeux. 6 700 F. Urgent. **Peng Thi CHEUNG, 75 bis, rue Louise-Chevy, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : 45.99.09.87.**

Vds 2 monit. coul. pour ordinateur ou console de jeux. **David VINDIS, 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : 45.49.14.50 journée.**

Vds lecteur 3 p. 1/2, 640 Ok, 800 F. Imprim. 40 col. + rubans + papier. 400 F. **Daniel BECANE, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds imprim. Nec P2200, 24 aig., état neuf, très peu servi. **Dominique KRAUS, 16, rue Victor-Hugo, 57350 Stirign-Wendel. Tél. : 87.87.18.94.**

Vds Moniteur monochrome GT65, état neuf, 300 F. **Marie-Claire CALLEAU, 1, place du Colonel-Fabien, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.90.96 après 19 h.**

Vds Sanyo 17+5. AT 286, DD40, FD1,2, FD360, écran CGA coul., souris. 12 000 F. **Jacques LAMBERT, 12, rue des Myosotis, Champigny. Tél. : 43.04.61.25.**

Vds Expander Roland D110, état impecc. + sons + éditeur + doc. + boîte d'origine. 3 500 F. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 34.60.16.01.**

Vds imprimante matricielle Citizen LSP 10 (9 aig., 120 cps) compatible Epson et IBM avec câbles alim. TBE. 1 000 F. **Christophe BAIBOURDIAN, 425, bd Romain-Rolland, Les Templiers, bt A2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.00.84 après 19 h.**

Vds compatible PC Dynamit 512 Ko + 2 lect. de 360 KO double face + prog. comptabilité. Env. 4 000 F + nbrx log. Le tout 4 500 F. **Franck NARPOOLMIN, 20, av. du Pavé-Neuf, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.22.88.**

Vds Méga sons classés pour DX7-M1 - D10/20/110 et des milliers de sons en vrac ! Tous de qualité except. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquiles, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 34.60.16.01.**

Vds état neuf une carte extension disque dur 2" Mo ventilée etatée (mod western digital). 2 000 F. **Daniel PADOIN, 17, rue des Marguerittes, 75012 Paris. Tél. : 43.44.83.37.**

Vds D7 3 1/2 DF DD neuves ss emball. marquées à prix très intéressant. Contact possible aussi sur Amiga. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.19.87.**

Vds Turbo Cup 60 F, l'Arche du Cpt Blood 50 F (originaux), ou vds les deux 100 F. **Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds nbrx news (Fire and Brinstone, Op. Stelth., etc.) et des classiques : Double Dragon 2, Altered Beast, Manhunter (orig.) **Julien JEAN-ALEXIS, 8, av. Saint-Simon, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.25.08.**

Propo : 1 meuble micro avec 1 tiroir pour clavier, 400 F + coin-op hits pour CPC, 100 F et Double Action 120 F, ou les 2, 200 F (DK). **Aurélien DANG, 2, rue du Temple, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : 39.56.46.44.**

Vds orig. + alim. + mon. Zenith + vert + livres + K7 jeux + Péritel + prog. 6502 + magnéto K7. 1 000 F le tout. **Gérald PASTUREL, 3, av. Jean-Jaurès, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.91.23.**

Vds système de composition musical Adlib comprenant log. de composition + carte son 11 voies. 1 500 F. **Nicolas ZUMBIEHL, 203, allée du Bois-Fleuri, 78830 Bullion. Tél. : 30.41.47.43.**

Vds imprim. MPS 1230 ss garantie, 9 aig. + câble. Ch. montage pour relier STF sur chaîne Hifi. Prendre contact. Prix imp. 1 200 F. **Pascal LEGER, 99, rue d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.28.19.01.**

Vds classeur Weka « Comment expl. ttes les ressources de votre Atari » + 2 mises à jour. TBE. 600 F. Ch. contacts sur ST (env. liste ou tél.). **Christophe HOCHEDE, 6, rue de la Chaudière, 62200 St-Martin-les-Boulogne. Tél. : 21.91.43.31.**

Vds MSX 2 WMS 2835, 500 F + cartouches (Oiseau de Feu Vampire Killer Spirit F1, etc.) 100 F pièce + util. 150 F pièce, ou le tout 1 100 F. **David HATTEZ, 36, allée des Tulipes, 51450 Bétheny. Tél. : 26.07.67.07.**

Vds PC Tandy 1000 TX, PC AT cadencé 8 Mhz, microprocesseur Intel 80286 avec nbrx log. (Word, Quatro, Lotus, etc.) + 2 lect. 3 p. 1/2 + monit, coul 14". 9 000 F. **Laurent AKKAR, 28, rue du IV-Septembre, 33400 Talence (Bordeaux). Tél. : 56.37.41.59.**

Vds mon. coul. 1084P, Scanner Thunderscan pour MAc, souris Donatek pour PC, Modem 1200/75,75/1200, 30 bds, livres divers. **Frank EYCHENNE, 2, rue Lt-André-Joseph, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.92.07 (répondeur).**

Vds Pour PC 5,1/4 Great Courts, Grand Prix Circuit 1, Manchester United, 150 F l'un ou 300 F les 3 (avec notices). **Eric PETIT, 4, rue Beauregard, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.31.51.**

Vds imprim. Fujitsu DX2200, 9 aig., 132 col. + feuille à feuille. Compatible IBM Propinter + 4 rubans. TBE. 2 200 F. **Jean-Philippe, 93 Montreuil. Tél. : 48.70.78.02.**

Vds jeux sur PC-Engine : Shinobi, Triple Battle F1, Pacland, Wonderboy 2. 280 F pièce. **Damien GALLOT, 10 rue Marcel-Pagnol, 06100 Nice. Tél. : 93.51.84.09.**

Vds Operation Stealth orig. (boîte, DDC, code). Acheté 290 F (1 mois), vendu 200 F. **Alexandre FISCHER, 56, av. du Mont-Valérien, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.78.26.**

Vds 2 claviers C64 + K7 1530 + K7 Azimutage + log. neufs + livres. 600 F. Ch. util. Amia avec doc. **Laurent SZWARC, 156, rue Eugène-Quesnel, 14200 Herouville-St-Clair. Tél. : 31.47.46.94.**

Vds jeux Sega (Goldvellius, Blackbelt, Keinseden, Galaxy Force, etc.). Prix 150 F. **Jerôme FARINA, 62, rue de la Rochefoucault, 75009 Paris. Tél. : 42.80.06.04 après 17 h.**

Vds nbrx news ouanciens sur ST/STE. Demandez la liste. 50 F ou 70 F chaque. **Florian MARGOT, 73, allée des Lilas, 77410 Claye-Souille. Tél. : 60.26.33.30 après 18 h.**

Vds Lynx + adapt. + 2 jeux + câble multijoueurs. 1 200 F, ou éch. cet ensemble contre Gameboy + jeux ou achète Gameboy à prix raisonn. **Geoffroy BUISSON, 230, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48.88.06.02.**

ACHATS

Déb. sur Amstrad PC 1512 ch. jeux, util, langage et hard. Env. liste. Contacts sérieux et durables demandés. **Pascal FURNARI, 3, rue du Cabarades, 11170 Pezens. Tél. : 68.24.97.05.**

Ach. jeux Amstrad GX4000 entre 200 F et 250 F. env. listes et tarifs. **Gérald CHARRIERE, St-Capraise, 24150 Lalinde. Tél. : 53.23.36.49.**

Rech. Amos orig. (300 F) Gameboy (version de base), 450 F. Ch. coder et zikos sur Amiga. Ech. news terribles + util. et DP (Fish). **Jérôme LEGAL, 101 bis, rue St-Charles, 75015 Paris, ou 3615 RTEL BAL HYPE. Tél. : 45.75.67.42.**

Ach. orig. pour Amstrad 464 en K7, news de préf. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor-de-Laprade, 42110 Feurs.**

Ach. CP jeux + log. Prix raisonn. **Julien COREL, 96, rue du Château-des-Rentiers, 75013 Paris.**

Ch. (gratuit si poss.) les notices Amst. Fr. (orig. ou photo.) de Miami Ville, Platoon, Skyfox, The Great Escape, Head Over Heels. **David PRE, 7, av. de Chennevières, 95310 St-Ouen-l'Aumône.**

Vds Amstrad 6128 coul. ss garantie avec 1 joy., 80 jeux (nexs), nbrses revues, téléchargement + copieurs. Le tout en exc. état. 2 800 F. **Fabien EGOT, 323, av. Goulet, 83338. Tél. : 24.49.51.67.**

CPC 464 K7 ach. compil Supreme Challenge (ou Elite), Command Performance/Dix sur Dix (ou Mercenary). Vds Captain Blood, Op. Wolf, Star Wars. **Bruno ENDE, 37, chemin des Oliviers, 30126 Tavel. Tél. : 66.50.24.70.**

Ach. clavier CPC 464 (seul) en TBE. Env. 300 F. **Sébastien CETRE, 19, rue Camille-St-Saëns, 33400 Talence. Tél. : 56.80.84.94.**

Ach. clavier CPC 464 ou CPC 464 mono. à prix réduit. Ch. hit sur K7 ou D7. **Ghislain MOURGUES, rue du Nord, 32270 St-Sauvy. Tél. : 62.65.94.91.**

Récupère clavier CPC 6128 hors usage, mais entier (paye transport uniquement). merci. **Hugues LAMBERT, 3, le Solençon, 16100 Boutiers. Tél. : 45.35.38.84, h. repas.**

C128 ou C64 rech. logiciel basic 128 pour C128 et Virgule senior pour C64 + divers util. pour C128 ou C64 + jeux. **Thierry SENE, 88, rue Jean-Moulin, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.37.60.13.**

Ach. ou éch. jeux disk C64, Ach. Spectrum 128 + 2. Faire offre. Rép. assurée. **Philippe LAMBLET, 21, allée Albeniz-Roy-d'Espagne, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.02.83.**

Ach. sur A500 ou C64 : jeux, éduc., util. Env. listes (prix peu élevé). **Jean-Baptiste RODEL, 34 rue de la Garenne, 33600 Pessac.**

Ach. orig. de Better Than Dead, Alien et Triple X, 50 F chaque + port pour A500 + ext. mémoire. **Eric CIVIOC, 21, rue de Verdun, 21600 Longvic. Tél. : 80.66.88.71.**

Ach. log. de jeux pour Amiga entre 50 et 150 F. Env. liste. Rép. assurée. **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Général-de-Gaulle, 68440 Habsheim. Tél. : 89.44.70.10.**

Ach. hole-in-one + disk parcours pour Amiga. Urgent. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 4, rue F.-Chopin, 78100 St-Germain. Tél. : 30.61.54.12 de 19 à 21 h.**

Ach. log. A500 : Bloodwich Scenary disk 100 F, Swords of Twillings, idem. Essonne ou Paris. **Nicolas MARTIN, 7, allée des Erables, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.17.18.**

Ach. jeux sur Amiga 500. Envoyez-moi vos listes et conditions. **Philippe BACHET, 44, av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Sté ch. big contacts in France pour jeux, démos, musique, util. Rép. assurée. **Alain THOMAS, Le Peyroun, 04130 Volx. Tél. : 92.79.35.11.**

Ach. ou éch. news sur Amiga. Vds orig. Faire offre. **laurent MASSEBEUF, 57, rue de Rimard, 03100 Montluçon. Tél. : 70.28.40.15, après 18 h.**

Ach. Amiga softs (Lost Patrol, Shinoby, Sim City, Vigilante Hard Drivin, Test Drive 1, Dragon's Lair, Dragon Ninja, Kult, Crazy Cars. **Julien LE MANDAT, 27, av. Ardouin, 94420 Le-Plessis-Trévise. Tél. : 45.76.41.65 après 19 h.**

Ach. console Gameboy, jeux Amiga. PC Engine rech. carte club PC Engine Shoot Again. **Stéphane ANGLAND, 43, rue de la Rodade, Clermont-Ferrand. Tél. : 73.25.26.15.**

Rech. sur Amiga jeux de stratégie + doc. : Starblade, Voyageurs du Temps, Dragon's Breath. Faites offre. **William JACOB, rue Ambroise-Croizat, 42650 St-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.18.51.**

Ach. imprim. pour Amiga en TBE + papier + rouleau. Entre 500 et 800 F. **Erwann FILLOL, 412, rte de Villy, 74700 Sallanches. Tél. : 50.93.79.06 le soir.**

Ch. Amiga 500 + matériels + jeux moins de 2 ans entre 2 000 et 2 500 F. Paris de préf. **Hervé THORON, 10, rue des Gds-Pluviers, 91160 Ballainvilliers. Tél. : 64.48.13.33.**

A500 ach. lecteur 3.1/2 pi 5.1/4. faire offre. Ch. contact pour éch. ach. ou ventes de jeux sur Toulouse. Déb. acceptés. **Laurent CAWCEL, 146, rue Louis-Plana, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.84.68.**

Ach. prise midi Amiga synthé en polyphonie. Tous log. music, livres music, sources music, ass, contacts music ok. But no games. Rech. NMV. **Philippe PADONOU. Tél. : 43.72.69.80.**

URGENT. Ch. mon. pour Amiga, bonétat, si poss, moins de 1 000 F. **Sébastien AOUJI-VERITE, 5, bd Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.12.87.**

Vds A500 + 1 joy. impecc. 3 000 F, sans disks ou 3 500 F avec 60 disks (jeux et util.). **Damien FAGLAIN, 108, rue Jean-JAurès, 59221 Bauvin-Nord. Tél. : 20.86.65.80.**

Ach. Amiga 500 + Péritel + souris année 1990 sans monit. Région Corrèze. 2 500 F maxi cash. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Ach. A500, TBE + souris + cordon Péritel. 1 500 F. Vds Italy 90 sur CPC disk, 150 F. **Luc GUZZI, 4, Les Hameaux de Font Girard, 13220 Chateauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.76.27.40 après 17 h.**

Ach. A500 (avec ou sans monit.) + Péritel + 1 o 2 jeux (Kick Off, etc.), 2 000 F (région Paris). TBE. **Mao CHAN, 2, rue du Vieux-Chemin, 94000 Crétiel. Tél. : 42.07.16.58.**

Rech. pour Commodore 64 : livres, util., trucs et astuces, TTX, graphismes, gestion, divers prog. Rép. assurée. **Bernard RISS, 25, bd Ronsard, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.09.74.**

Ch. lecteur disk pour C64 avec jeux. Maxi 500 F. **Christophe GUILLOREL, 12, rue du Moulin-à-Vent, 60510 Bresles. Tél. : 44.07.90.28.**

Ach. pour Apple 2E, Bard's Tale 1, 2 et 3. Ch. Sorcellerie 4 et 5 version française si poss. + rens. sur 2 et 3. **Dominique JULIEN, place du jeu-de-Paume, 91294 Arpajon.**

Ach. jeux pour Apple IIE. **Ludovic LEJEUNE, 9, rue Bara, 08700 Mouzonville. Tél. : 24.53.71.12.**

Ch. imprimante 1W2 Apple à moins de 3 000 F + 1 disque dur PC pas trop cher. Le tt bon état. Si poss. région Paris. **Julien RAYGE, 1, rue des Rayes-Vertes, 95610 Eragny. Tél. : 34.64.93.39.**

Vds 2C 128K, 16 coul. + souris + joyst. + 20 D7 + nv. comprenant util. et jeux. Le tout 1 000 F. **Frédéric LEGRAND, 4, av. de la Baylie, 78230 Elancourt. Tél. : 30.51.52.19.**

Ach. nouveautés pour STE aventure, sport, simul. vol. Rech. Flight SIM II. Faire parvenir listes. **J.-Jacques BOTTI, 125, av. Général-Leclerc, 38200 Vienne. Tél. : 74.53.15.36.**

Ach. orig. de simul. sportives pour 520STF (Summer Games I et II, Superski, tc.). Env. listes ou tél. **Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90 après 19 h 30.**

Ach. Cool Stuff (util., games and other news) on Mac SE or on MAC2. Send list and price. **Olivier SANDOZ, Les Bréseux, 25120 par Maîche.**

Urgent ! Atari ST ach. orig. du Wargame : Great Battles 1789-1865 by David Snell 1986 Royal Software + notice. Prix int. Rép. assurée. **Fabien GUIBERT, 18, rue Beaurepaire, 49670 Valanjou. Tél. : 41.45.46.71.**

Ach. jeux orig. sur STE, entre 50 et 150 F pièce. Env. liste (région Lyon). Rech. Continental Circ, After the War, Fire and BRM). **Pascal URBANO, 155, av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon.**

Ach.. éch., softs STF (rép. assurée). Ach. softs PC (3 p. 1/2) et cartouche Lynx et VCS 2600 (pays étranger bienvenue). **Jean LETHUILLIER, St-Aubin de Cretot, 76190 Yvetot.**

Ach. orig. sur 520 ST : Hang on, Barbarian, Indianapolis 500, à prix raison., 150 F ou 50 % du prix. **Frédéric LERMUSIAUX, 40, av. des Myosotis, 93370 Montfermeil.**

Ach. Dungeon Master pour Atari 520 ST. Urgent. **Xavier LESBRE, La Bretonnière, 80160 Plachy. Tél. : 22.42.11.43.**

Rech. log. util. musicaux pour Atari 1040 STE avec synthé échantillonneur. Env. liste. **Philippe GOYET, La-Croix-Bidaud, 44130 Blain. Tél. : 40.79.81.20.**

Ach. jeux orig. Atari ST, Bomber, Sherman, Mindwinter, Sim City, etc. Max. 100 F par soft. **Pierre LEONE, 4, allée des Cévennes, 68440 Landser Cidex 516. Tél. : 89.26.80.20.**

Ch. Winter Games, Alt. Worldgames et Summer

Games 2, pour Atari STF. **Guillaume TAILHARDAT, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : 47.63.24.45.**

Rech. ts jeux de sport sur Atari 520 STE (Great Courts, Tie, Break, Kick Off 2, etc.). Etudie tte offre. Urgent. **Christophe GERARD, 80, av. de la République, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.11.24.**

Ach. 520STF New Roms + jeux. De 1 500 à 1 900 F (selon nbre de jeux) sur Toulon ou si poss. amener le matériel. Urgent. **Patrick CHEVRIER, 280, av. Maréchal-Foch, Le Concorde, 83100 Toulon. Tél. : 94.91.32.55.**

Ach. Atari 1040 tt hard pour port cartouche. Ach. ttes cartes pour Applegs + softs ST, PC, 2C, GS, Spectre, Mac, C64 en 3 1/2. Contact midi. **Pierre GARCIA, 67, rue Zella-Melhis, 38400 Saint-Martin-d'Hères.**

Ach. K7 CBS et Atari avec super controllers CBS + Vectrex + cartouches. **Patrice LESPAGNOL, 114, rue de la Mongolfière, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.20.84 après 19 h 00.**

Ach. pour Atari 520 STF « House Music Système ». Prix raisonnable (300-400 F). **Yannick GEORGELIN, 11, rue Charles-Linne, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.25.93.**

Ach. jeux Bob Morane, Chevalerie, avec coffret, livre en bon état Atari ou CPC 6128 ou IBM PC. **Jean-Pierre MARTY, 21, Lices Georges-Pompidou, 81000 Albi.**

Ach. jeux pour Atari 2600 fonctionnant avec manettes Paddles (à molette) avec boîte et notice, 50 F maxi. **Denis CORMIER, 14, rue de la Gare, 41000 Villebarou. Tél. : 54.20.05.95.**

Ach. drive Atari 1050 prix max. 250 F, ou en panne, prix à déb. **Rech. composant électro. WD 2793. Gérard VEYRON, 54, rue Auguste-Renoir, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.30.39.**

Ach. comptant Atari 1040 + monit., 3500 F si TBE. **Jean-Pierre GIRAUD, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.05.89.**

Ach. lecteur disk 1050 pour 800XL + éch. logiciel format K7 sur XL/XE. **Fabrice PAILLAT, 11, rue des Nouettes, 85190 La Genetouze. Tél. : 51.34.81.76 vers 19 h.**

Ch. Atari 520 STF + monit. coul. avec souris. **Farnck FINESTRAT, 108, rue Marquis-Berliet, 69008 Lyon. Tél. : 78.01.43.30.**

Ach. Atari et Amiga même h.s. t PC et Pac Plus. Vds lect. ext. Amiga TBE, 400 F et ach. Atari SM125 en TBE, 650 F. **Rémy PAYEN, 34, av., de Lorraine, 87290 Chateauponsac. Tél. : 55.33.36.05 ou 55.76.52.11.**

Ach. Atari STF SE coul.. 5 000 F. **Yvan GUYODU, 5, rue de la Grange-aux-Cerfs, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.54.30.**

Ach. clavier 520STF DF en TBE sans périphe ou autre, pour 1 500 F. **Daniel SEBIRE, 18, allée de la Courtine, 78340 Les-Clayes-Sous-Bois. Tél. : 34.80.89.25, HB.**

Ach. Magadrive + Last Battle + Batman, si poss. vers 1 600 F. Vds Sega master system + jeux. **Jérôme CORON. Tél. : 43.57.88.92.**

Ch. Ecrimage (Edutil) pour T08D. POssibilité d'éch. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdizhan, 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.79.97.09.**

Ach. K7 Scriptor pour Thomson T07 70 et K7 Pass du vent 2. Pack, Beach, Head, Krackout, Way of the Tiger, pour Mo 6. **Pierre SABOURIN, Ecole, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.**

Pour T08D ch. souris, 150 F, controleur disk CD90351 + lect. disk 3,1/2 DD90352, 600 F, av. câble, 50 F sans + Cart. Forth. **Pierre GAUTARD, 17, pass. Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22 après 19 h.**

Ach. jeux sur Sega 8 bits, 100 F. Ch. Rastan, Bomber Raid, Ultima IV et American Baseball. **Philippe NEVEUR, 6, rue République, 83210, Sollies-Pont. Tél. : 94.28.90.94.**

Ach. console Sega 16 bits ou PC Engine, sans jeux (moins de 700 F) ou Sega 8 bits (moins de 400 F) san sjeux. **Marc FURMAN, 10290 Bercenay-le-Hayer. Tél. : 25.21.74.99 après 19 h 30.**

Ch. jeux sur Sega megadrive, 200 à 220 F.. **Jean-François PELLENC, 5, rue Girette-Haute, 43000 Le-Puy. Tél. : 71.09.49.75.**

Ach. jeux pour console Nintendo + disks jeux orig. pour Amstrad 6128 à prix raisonnable + jeux Sega à moins de 150 F, et vds. **Grégory OUFOUR, 16, rte de Lambersart, 59 Verlinghem. Tél. : 20.51.71.05.**

Ch. jeux Nec Core à 200 F pièce. Env. liste ou tél. **Sabastien DUGUET, 13 bis, rue Désiré-Charton, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.06.56.**

Ch. jeux NIntendo à 150 F maxi du style Batman. Uniquement dans les Alpes Maritimes. **Grégory DUNAN, Villa Bellevue, Av. Durandy, St-Antoine-de-Ginestière, 06200 Nice. Tél. : 93.86.95.44.**

Ach. jeux Sega, 150 F maxi. Jeux Nec PC-Engine, 200 F maxi. rech. surtout Wonderboy, Y's, Cloud Master, Fire and Forget 2, **Siegfried MOUNISSENS, 17, ch. de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Ach. jeux Sega Chase HQ ou Battle, Out Run, ou éch. contre Vigilante. **Olivier DUBOIS, 22, ch. des Varêts, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.32.23.**

Ach. jeux Sega 16 bits import nouveauté (Batman, Sweat, etc.). Prix max. 200 F. Vds et éch. possibles. **Fred, 5, rue de l'Avenir, 42570 Saint-Heand. Tél. : 77.30.40.74.**

Ach. sur Sega : Wonder Boy III, Rastan, Dynamite Düx, Vigilante et Golden Axe. Entre 100 et 130 F. Vds Teddy Boy, 75 F. **Xavier MARTINON, chez Mme BOURDON, 3, rue Thomas-Edison, 93600 Aulnay-ss-Bois.**

Ach. consoles : Coregraphx, Megadrive (japonaise), Gam Boy + jeux. Prix modéré. TB état. Urgent. Rép. assurée. **Jean-Noël BRIFFAUT, Hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.37 w.e.**

Ach. jeux sur Gameboy, sauf Tetris, Batman, Super Marioland. Faire offre (raisonnable) + vds jeux orig. sur 520STF. **Franck BENAYOUN, 161, allée du Colonel-Fabien, 93320 Pavillons-ss-Bois. Tél. : 48.47.27.25.**

Rech. Joypad et jeux pour Sega 16 bits + console, bon prix. **Laurent ALVERGNE. Tél. : 46.20.52.04, 18 h.**

Ach. jeux sur Megadrive, prix max. 250. + Nec Supergrafx + jeux (au moins 2). Prix max. 2 000 F. **Alain MICHETTI, 30, les Bastides-de-St-Antoine, 83310 Cogolin.**

Ch. lunette 3D pour console Sega. Urgent. (Si poss. à bas prix). **Eric ANDRE, Lan-Vrestan, 22620 Ploubazlanec, chemins des Géraniums. Tél. : 96.20.79.08 après 20 h.**

Ach. Ghost'n Goblins sur Nintendo, région bordelaise de préf. **Julien ROUCHEéLESTONNAT, Ses Barbey, Place André-Meunier dit Mureine, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.92.82.11.**

Ach. ou éch. jeux Sega (Altered Beast, Spell Caster, Psycho Fox, Phantasy Star, Lord of The Sworld, Galaxie Force),150 F ou 200 F. Control Stick 70 F. **David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.**

Vds ou éch. jeux Séga 8 bits : Rocky, Alien Syndrome, Zillion 2, Space Harrier, Spy vs Spy. Contact assuré. Vds jeux entre 150 et 200 F. **Stéphane BEAUVAIS, St-André-Farivillers, 60480 Froissy. Tél. : 44.80.05.53.**

Ch. Sega ou Nintendo + jeux et cartouches pour Coregrafx et Megadrive. **Roland, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.22.55.21.**

Ach. Nec PC Engine de 900 à 1 00 F avec jeux ou éch. contre Nintendo + 4 cat Punch Out. Extite Bike ! Ext. **Alex ISMAN, 27, villa Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.37.35.25.**

Rech. Gameboy Nintendo à bas prix et éventuellement jeux. **Emmanuel REIHARD, 4, rue Huysmans, 75006 Paris.**

Ach. NIntendo + 1 jeu pour 50 F max. en TBE. Env. vos listes. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot à Chevincourt, 60150 Thourotte.**

Ch. adaptateur japonais ou jeux allant sur l'adaptateur (200 F maxi) sur console Nintendo française. **Pascal BAGOT, rés. La Grille Royale, 78600 Le-Mesnil-le-Roi. Tél. : 39.12.06.12.**

Rech. Megadrive à prix raisonnable, env. 1 300 F + les 2 manettes, si poss. Ach. deuxième manette et jeux : 250 F maxi (Thunder Force). **Jean-Philippe ANRES, N11, Lot. Les Cerisiers, 84800 Isle/Sorgue.**

Ach. drive 1050 pour XL/XE. Rech. Light Phaser + jeux + log. (cartouches, K7). Faire offre. Rép. assurée. **Joachim HUGNON, 8, rue Louis-Hébert, 27200 Vernon. Tél. : 32.21.02.52.**

Ch. logs et surtout util. permettant la mutation d'1 Meg de Chip Memory en S12K de Chip et 512K de Fast Memory. **Alexandre JOUANDEAU, 1, place du 8-Mai-1945, 62175 Boisleux-au-Mont. Tél. : 21.55.12.91.**

Ach. log. assembleur DEVPAC 2 + notice. Le tt bon état. **Frédéric GOUEZEC, Fargal-Bas, 12220 Montbazens. Tél. : 65.80.60.50.**

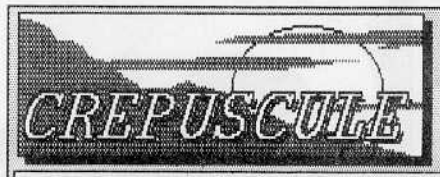
Rech. jeux pour MSX 64 K. Envoyez-moi votre liste. **Cedric MANGERICH, 48, rue des Essarts, 91540 Mennecy. Tél. : 69.90.01.51.**

Rech. pour collection K7 vidéo de la série Les Petits Gentils (A2 en 1984 et 1985) + tt rens. Rech. contact sur XL. **Dominique CROSLAND, Beaussac, 16310 Montembœuf. Tél. : 45.65.02.14.**

Rech. Wonder Boy I, ou II ou III, de 50 à 150 F, ou éch. contre Transbot ou 3 jeux de tirs sur une seule K7. **Gilles MAILLARD, 15,rue Léon-Moussinac, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.62.56.**

Ach. pour PC EGA/VGA tous jeux de golf. Vds orig. PC : Indy 3 (aven.), Voyageurs du Temps, Populous + data disc, 150 F chaque. Env. liste. **Nicolas SIBILLE, PRA Premier, Val-des-Prés, 05100 Briançon. Tél. : 92.21.31.19.**

Ach. jeux PC CGA 5p.1/4. Ech. et vds K7 hard rock, surtout Thrash et Death. liste de 500 albums, maxis, demos, lives. **Jean-Rémi NGUYEN, 35, rue de Village, 13006 Marseille.**



COMMANDER PAR TELEPHONE AU : (16.1)64.30.34.83

ETRANGER / DOM-TOM NOUS CONTACTER

nous contacter pour : MEGADRIVE , NEC , LYNX , NEO-GEO , GX 4000

AMIGA

* A PARAITRE

4D BOXING*	239
A10 TANK KILLER	
ADDIDAS C.FOOT *	239
AWESOME	239
BATTLE COMMAND*	239
BATTLE MASTER	289
BATTLE OF BRITAIN	289
BETRAYAL *	289
CADAVER	239
CAPTIVE	239
CARTHAGE *	239
CENTURION	239
CHAMPION OF RAJ*	239
CHASE HQ2*	239
CHAOS S.BACK *	239
COORPORATION	289
DRAGON FLIGHT	289
DRAGON'S STRIKE	289
DRAGON WARS *	239
ELVIRA	285
EMPIRE GALACTIQUE	289
EPIC *	235
EXPLORA III	239
F19 STEALTH FIGHT	259
F15 STRIKE EAGLE2*	269
FALCON M.DISK 2	189
FINAL BATTLE	239
FIREBALL*	239
FIRE & FORGET 2	259
FLIMBO'S QUEST	239
FLOOD	239
GRAND PRIX 500CC	239
GREAT COURT 2 *	239
GUNBOAT*	239
HAR DRIVIN2*	239
HARPOON*	289
INDIANAPOLIS 500	239
INTER SOCCER CHA	239
JUDGE DREDD*	189
KICK OFF 2	179
KILLING G.SHOW *	239
LEG.OF FAERGHAIL	289
LOOM	289
LOTUS T.ESPRIT	239
M1 TANK PLATOON	239
MAUPITI ISLAND	239
MIDWINTER	269
MIG 29 FULCRUM*	N.C
NARC*	239
NIGHTBREED(ARC)	239
NIGHTBREED(FILM)	239
NIGHT SHIFT*	239
OBITUS*	239
OPERATION STEALTH	279
PANG*	239
PICK'N PILE*	189
PLOTTING	239
POLICE QUEST 2	339
POWERMONGER	239
RA	239
REACH FOR THE SKIES	289
RICK DANGEROUS 2	239
ROBOCOP2*	239
SAINT DRAGON *	239
SHADOW OF BEAST 2	339
SHADOW WARRIORS	189
SPEEDBALL 2 *	239
SUPREMACY	289
STRIDER 2*	239
SWAP*	239
SWIV *	239
THE BLUE MAX*	289
THE IMMORTAL	239
TIE BREAK	239
TOTAL RECALL*	239
TOKI*	239
TORVAK	239
TURTLES*	239
UMS 2	239
UNREAL	269
UN SQUADRON	239
VROOM *	239
WAR JEEP *	239
WELLTRIS	239
WOLFPACK *	289
WINGS(500 KO)	289

PC.compatible

* A PARAITRE

4D BOXING*	289
500CC	289
A10 TANK KILLER	399
ALTERED DESTINY	289
BABAYAGA	239
BATTLE CHESS 2	289
BATTLE COMMAND	289
BETRAYAL*	339
BILLY THE KID*	289
BLADE WARRIOR	239
BLOODWYCH *	239
CADAVER *	239
CASTEL MASTER	299
CAPTIVE*	289
CENTURION	239
CHAMPIONS OF KRYNN	289
CIRCUIT EDGE *	289
DAS BOAT*	389
DAY OF THUNDER	239
DAVID WOLF	389
DRAGON'S FLIGHT*	335
DRAGON'S STRIKE	289
DUNGEON MASTER	389
ELVIRA	389
EMPIRE GALACTIQUE	319
EPIC*	289
EYE OF THE BEHOLDER*	N.C
F29 RETALIATOR*	289
FIRE AND FORGET II	259
FLIGHT INTRUDER	339
FLOOD*	N.C
FOUNTAIN DREAMS	239
FORMULA 1 3D*	289
GOLD OF AZTEC	289
GRAND PRIX 500CC	289
GREAT COURT 2*	239
INDIANAPOLIS 500	239
INTERPHASE 3D *	239
INTER SOCCER CHA	239
ISHIDO	289
IT CAME FROM DESERT	289
JACK NICKLAUS 3	119
KICK OFF 2 *	239
KLAX *	239
LEGEND OF B.BOULDER	289
LEGEND OF FAERGHAIL	289
LHX ATTACK CHOPPER	389
LOOM	289
LORD OF RISING SUN*	239
LOW BLOW	239
MIG 29 FULCRUM	N.C
M1 TANK PLATOON	379
MAUPITI ISLAND*	279
MINDWINTER*	339
NIGHTBREED(ARC)	N.C
NIGHTBREED(FILM)	239
NIGHT SHIFT*	239
ORIENTAL GAMES	239
OPERATION STEALTH	289
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	339
PICK'N PILE*	239
POPULOUS	239
POPULOUS DATA DISC	89
RA*	239
RAILROAD TYCOON	329
REACH FOR SKIES	339
RED BARON*	439
RICK DANGEROUS 2*	239
RISE OF THE DRAGON	439
S.OF MONKEY ISLAND	289
SECRET W.LUTFWAFFE	289
SILENT SERVICE 2	339
SNOWSTRIKE	239
SPEEDBALL 2*	289
SUPREMACY*	289
STELLAR 7	439
SWAP*	279
UMS2*	339
TEST DRIVE 3	289
TENNIS CUP	239
TURTLES	289
TV SPORT BASKET	289
TWINWOLD*	239
ULTIMA VI	289
WING COMMANDER	339

ATARI ST/STE

* A PARAITRE

4D BOXING*	239
ADDIDAS CH.FOOT*	239
APPRENTICE	239
BACK TO GOLD AGE	239
BABAYAGA*	239
BATTLE COMMAND	239
BATTLE MASTER	289
BATTLE OF BRITAIN	279
BETRAYAL*	289
BOMBER M-DISC	149
CADAVER	239
CAPTIVE *	239
CENTURION*	239
(DUNGEON+CHAOS)	299
CHAMPION OF RAJ	239
CHASE HQ2*	239
COORPORATION	289
DRAGON'S FLIGHT	239
DRAGON'S STRIKE	289
ELVIRA	285
EPIC *	235
E-SWAT*	239
EXPLORA III	239
F1 MANAGER*	289
F19 STEALTH FIGTH	259
F15 STRIKE EAGLE 2*	269
FALCON M.DISK 2	189
FINAL BATTLE	239
FIREBALL*	239
FIRE AND BRIMSTONE	239
FIRE & FORGET 2	259
FLIGHT OF INTRUDER*	289
FLIMBO'S QUEST	239
FLOOD	239
FORMULA 1 3D*	289
GRAND PRIX 500CC	239
GREAT COURT 2*	239
HARD DRIVIN2*	239
INT SOCCER CHAL	239
IT CAME FROM DESERT	289
JUDGE DREDD	239
KICK OFF 2	179
LEG OF BILLY.BOUL*	239
LEG.OF FAERGHAIL	239
LOOM	289
LOTUS TURBO ESPRIT	239
M1 TANK PLATOON*	239
MAUPITI ISLAND	259
MID.RESISTANCE	239
MIG 29 FULCRUM*	289
NARC*	239
NEBULUS 2*	239
NIGHTBREED(ARC)	239
NIGHTBREED(FILM)	239
NIGHT SHIFT*	239
OPERATION STEALTH	279
OBITUS*	239
PANG*	239
PICK'N PILE	189
PLOTTING	239
POWERMONGER	239
RA	189
RAILROAD TYCOON*	N.C
RICK DANGEROUS 2	239
ROBOCOP 2*	239
SAINT DRAGON*	239
SATAN	239
SHADOW WARRIORS	189
SPEEDBALL 2*	239
STRIDER 2*	239
SWAP*	239
SWIV*	239
THE BLUE MAX*	289
THE IMMORTAL	239
TIE BREAK	239
TOTAL RECALL*	239
TOKI*	239
TORVAK*	239
TURTLES*	239
UMS2*	239
UN SQUADRON	239
VENUS	189
WELLTRIS	239
VROOM*	239
WAR JEEP*	239
WOLFPACK*	289

RETOURNER A: CREPUSCULE B.P.113 77400 LAGNY

NOM/PRENOM. . . . . .

ADRESSE . . . . . .

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

TITRES . . . . . PRIX

. . . . . TEL . . . . .

. . . . . MODE DE PAIEMENT

. . . . . ☐ CCP

FRAIS DE PORT . . . . . +15f . . . . . ☐ CHEQUE BANQ

TOTAL . . . . . ☐ C.REMBOURS

JE PREFERE PAYER AU FACTEUR A RECEPTION EN AJOUTANT (25F POUR FRAIS DE REMBT)

☐ AMIGA ☐ PC. ☐ ATARI

TI 84

PETITES ANNONCES

Ch. Dungeon Master sur PC et vds sur PC les Voy. du Temps, 200 F, Xenon 2, 120 F, Game Over2, 100 F, Double Dragon, 100 F, ou tt 420 F. **David GARCIA, 1, rue Georges-Brassens, Badal Roux, 48000 Mendé. Tél. : 66.47.71.57.**

Vds jeux orig. PC 3,1/2 : Indy 500, Vette, Zak, Keef, 180 F chaque + echiquier électr. scysys astral, 1 00 F + didacticiel MSDOS 300 F. **Nicolas POUSANOFF, 23, av. du Gal-Leclerc, 95380 Louvres. Tél. : 34.72.30.41 après 20 h.**

Rech. jeux de stratégie, simul. et wargames pour IBM-PC. **Jean-Pierre MAYNIAC, 19, allée des Tournesols, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.10.59.**

Rech. livres sur le langage machine des T07/70 et T08 neufs ou d'occ. **Christophe DEPIERRE, 34, rue des Moriers, 41000 Blois. Tél. : 54.78.51.06 après 18 h.**

Ch. câble pour relier mon 520 STF à une chaîne hi-fi. **David CANO, Logis des Argues, 43, rue Ancienne-Distillerie, Bt B, n° 11, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.01.75.**

Rech. synthé Roland DC 10 pas trop cher. **Frédéric RIVET, Le Breuil, 42740 Doizieu. Tél. : 77.20.95.28.**

Ach. clavier A500 + souris + prise Péritel. Prix maxi 2 60 F. **Arnaud DEMABRE, 366, rue d'Hornas, 80650 Vignacourt. Tél. : 22.52.82.52.**

Rech. photocopie de la solution de Dungeon Master sur Tilt 61 à 67. **Denis LONCHAMP, 42, av. Paul-Vaillant-Couturier, 94230 Cachan. Tél. : 47.40.15.74.**

Ach. macro assembleur Métacomco (AV - V1.20) + manuel, ou Devpack ST2 + manuel, à prix intéressant. **Cyril BRIAND, 27680 Trouville-la-Haule. Tél. : 32.57.48.22 vers 19 h.**

Rech. adapateur américain + jeux. **Patrick NEBOT, 33, bd Charles-De-Gaulles, 95110 Sannois. Tél. : 34.10.14.58 après 18 h.**

Rech. pour Canon X07 : coupleur optique (X721) et interface RS 232C (X722) + Périphériques divers. **Gianni MODESTI, 12, rue du Coteau, 91290 Ollainville. Tél. : 64.90.19.10.**

Ch. photocopie de la notice Design 3D cause perte. Faire offre Amiga. Ach. transcoder Pal-Secam. **Gilbert JEMPFER, 59, rue de la Forge, 57570 Gavisse. Tél. : 82.55.33.17.**

Ach. notice de calculatrice Casio FX 8500 à bas prix (moins de 50 F). **Sébastien NESSON, 1, square James-Dradin, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.71.68.**

Rech. pour compatible PC Handy Scanner ou Desktop Scanner à unprix défiant tte concurrence, ainsi que Ddur de 10 Mo. **Christophe GOUZE, 6 bis, rte de Corbeil, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : 69.04.76.19.**

Ch. généreux donateur d'un PC même en très mauvais état, ou pièces détachées (écran, cartes diverses, imp. cassée). **Eric LUX, 3, place Pierre-Brossolette, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.60.16.**

Ach. synthé Roland D10, scanner pour ST et 1 écran SN124 + Kawaï K1 (synthé). Vds PR024.3, Cubase, Studio 24 et Quartet sur ST. **Renaud URCUN, 68, av. d'Iéna, 75116 Paris. Tél. : 47.20.12.22.**

ECHANGES

Ech. sur C64 jx : possède Silkworm, Altered, Beast, Cabal. Contact Megarapide exigé. **Olivier LEBRUNIE, 121, route de Lavaux, 1095 Lutry (Suisse). Tél. : 021.39.57.56.**

Rech. Magazines ayant programmes pour TO8 en particulier les revues « TEO » (éch. ou ach.). **Cyril FOSSIER, 14, rue du 151e R.I, 51110 Aumenancourt-le-Grand.**

CPC 6128 ch. contacts sérieux pour éch. softs bienvenue aux déb. envoyer liste. **Jean-Pierre TANT, 27, rue Louis Faussard, 60890 Neufchelles.**

Ech. jx et utilitaires sur CPC 6128 disk. Réponse assurée. Envoyez liste. **Nicolas PROTIN, 8, square Papin, 78330 Fontenay-le-Fleury.**

Ch. contact CPC 6128 pour éch. domaine public. **Christian DUBRULLE. Tél. : 44.75.31.55.**

Amstrad CPC : ch. contacts, possède nbx jx (News). Envoyer liste. **Markus WEBER, pk 174324E, 7120 Bietigheim-Bissingen, République fédérale d'Allemagne.**

Ch. corresp. sérieux sur CPC Amstrad 6128. Envoyez liste de jx. Réponse assurée. **Richard GAGNOL, 9, allée de Moncontour, 86000 Poitiers. Tél. : 49.47.91.02.**

Amstrad CPC 464 + DDI ch. contacts sér. pour éch. jx. Envoyer liste. Rép. assurée. Vds 15 K7 orig. + synth. vocale Technimus et Mirage Imager pour CPC 464. **Thierry GRAVELET, 13" rue de Charmoisy, 74000 Annecy.**

Ch. corresp. sur CPC 6128 uniquement pour éch. de jx originaux si poss. dans l'Essonne. **Marie LORBACH, 26, rue Saint-Pierre, 91810 Vert-le-Grand. Tél. : 64.56.03.42.**

Vds jx originaux sur CPC 464, TBE : 40 F pièce ou lot éch. jx sur ST. **Omar HAMBLI, 4, rue de la République, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 39.78.94.96.**

Ch. corresp. pour éch. jx sur CPC 6128. **Olivier TOUZET, la Caussade Vertheuil, 33250 Pauillac. Tél. : 56.41.99.08.**

Ech. nbx jx sur PC 5P 1/4 TBE. Répondez vite. **Christian DEGRAEVE, 14, avenue de Tarente, 29200 Brest. Tél. : 98.03.14.74.**

Ech., vds, ach. sur PC. Réponse assurée. **Fabien GARCIA, 5, impasse des Calabres, 69330 Meyzieu. Tél. : 72.02.73.76.**

PC IBM 3" 1/2 ch. contact sérieux pour éch. logiciels. Envoyer liste. **Daniel MARTINEZ, 18, lotissement Pailhes A Soues. Tél. : 62.33.05.16.**

PC 5" 1/4 ch. contact pour éch. de jx.Rech. Grand Prix 500. **Guillaume ARMSPACH, 10, rue Saint Exupéry, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.09.05.**

Ch. corresp. pour éch. durables sur PC disquettes 3" 1/2 et 5" 1/4. **Nicolas CARSEL, 14, rue du 8 mai 45, 59111 Lieu St-Amand.**

Rech. amateurs de jx d'aventure sur PC MCGA 3. En possède déjà bcp (Sierra). Envoyez liste ou appelez (région Paris si poss.). **Alan CHARRON, 14, rue Maurice Ravel, 78670 Villennes France. Tél. : 39.75.85.57.**

PC AT éch. log. de jx et utilitaires. **Cyril PICCHIOTTINO, 16, chemin de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.**

Ech. logiciels pour PC au format 5" 1/4, en priorité des jx récents. Envoyez listes ou tél. **Stéphane CHAMBRAGNE, 24310 La Gonterie Boulouneix. Tél. : 53.05.78.43 (après 18 h 30).**

PC 3" 1/2 ch. contacts pour éch. Possède de nbx hits. Réponse assurée. Envoyez liste. **Alexandre DIEUDONNE, Membrey, 70180 Dampierre-sur-Salon.**

Ech./vds/ach. jx originaux sur PC 5" 1/4 : 150 F. **Philippe BOUVET, Basse Folie, 49220 le Lion-d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Ech. Word 4 de Microsoft pour IBM contre lecteur externe pour Atari ou à vendre : 1 000 F. **Didier BEAUCOUSIN, le petit Coudray, 27300 Boissy Lamberville. Tél. : 32.43.18.77.**

PC ch. contact sérieux en 3" 1/2. Ech. 3D Trivialpursuit et d'autres. Réponse assurée. **Joël DEFLANDRE, 29, cité Joliot Corie, 34290 Montblanc. Tél. : 67.98.50.72.**

Ech. jx sur PC. Envoyez liste, réponse assurée. **Herminio RODRIGUEZ, Dr Araez Pacheco 9, 04004 Almeria (Espagne).**

Ch. contacts sérieux sur PC, possède très grande logithèque dont nouveautés. Envoyer liste, réponse assurée. **Alexis ISAMBERT, 26, rue d'Edimbourg, 75008 Paris. Tél. : 45.22.68.32.**

Ch. contacts sur PC pour éch. News. Réponse assurée. Club PC-News, envoyez doc. **Grégory BASSANESE, 10, allée des Bleuets, 45800 Saint-Jean-de-Braye.**

Ch. contacts sur PC-XT (Demos, Cartes, Echanges). **Eric BAZIAN, Eurocampus 1702, rue de St-Priest bat C n° 162, 34070 Montpellier.**

Ch. contacts dans la région de Chalons-sur-Marne, possède un PC. Réponse assurée rapide. **Benjamin MARCHAND, 76, Grande rue, 51520 Sarry. Tél. : 26.65.60.28.**

Ech. tt ce qui concerne la Neo-Geo et PC AT VGA 3" possède Magician Lord et Nam 75" contacts sérieux et cools. **Paul SOUKHAVONG, 7, chemin de la Planchette, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.82.11 (17 h).**

PC-compatible, ch. contact dans Europe pour éch. de jx et Meganews. Désirerais former club d'éch. début. acceptés. **Jeffy VAN AUDENHOVE, 118, avenue du Roi Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02/524.06.48.**

PC 5" 1/4, ch. contacts sérieux. Envoyez listes, réponse assurée. **Thierry ARRICAU, Navailles-Angos, quartier Angos, 64450 Thèze. Tél. : 59.33.81.66.**

Ech. programmes sur compatible PC. Réponse assurée. **Olivier LEHE, 35, rue de la Futaie E, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.**

Ch. (éch. ou ventes) jx originaux uniquement de chez Sierra-on-Line anciens et récents sur PC. **Christophe DASSE, 96, avenue de Paris, résidence Marivel, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.18.90.**

PC 1512 rech. contacts sérieux pour éch. jx et utilitaires. Poss. nbx jx. Possibilité vente, réponse assurée. **Bertrand GENOT, 7, rue des Graviers, 25150 Pont-de-Roide.**

PC 5" 1/4 vds ou éch. Fighter Bomber (Activision). **Arnaud LORIOT, 400, rue Jean Moulin, 08500 Revin. Tél. : 24.40.13.80.**

PC ch. David, Wolf, Secret Agent. Ech. contre 2 jx, poss. LHX, Powerd Rome, Titan, Vette (tous orig. avec btes et notices). **David NICOLIER, 14, square des Chevreuils, 77240 Cesson. Tél. : 60.63.94.07.**

Sur PC, ch. jx d'action. Réponse assurée. **Yan DAUTHIER MILLOT, 55c, rue du Dauphiné, 69003 Lyon ou Christophe VERNAY, 49, avenue George Pompidou. Tél. : 78.54.17.33.**

PC éch. jx et utilitaires sur 5" 1/4. Réponse assurée. **Jérôme COCHIN, 17, rue des Tournesols, 31820 Pibrac.**

PC ch. contact pour éch. jx et utilitaires. Envoyer liste. **Claire DE PAREDES, 79, rue J.-R. Dandicolle, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.41.47.**

PC 3" 1/2 ch. contacts pour éch. jx et util. nbx logiciels originaux. Réponse assurée. **Olivier RAMOND, 24, rue de l'Agriculture, 95870 Bezons. Tél. : 30.76.31.11.**

Ech. logiciels récents sur PC, utilitaires Dom Tom Pub. **Anthony BARDOU, 33, rue Francis de Pressence, 62300 Lens. Tél. : 21.43.46.47.**

Ch. contacts pour éch. de Softs, Trucs, Astuces sur PC 5" 1/4. Envoyer listes. **Linda BENMERGUI, 88, rue Joseph de Maistre, 75018 Paris.**

PC 3" 1/4, ch. contacts. **Fabrice BRAILLON, 46, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. : 60.63.37.88 (ap. 18 h).**

PC 3" 1/2 et 5" 1/4 ch. contacts sérieux durables pour éch. de jx (News seulement), possède nbx jx. Envoyez liste. **Olivier HEMOND, 40, impasse des Plantes, 45750 St Pryve St Mesmin. Tél. : 38.66.09.38.**

Ech. logiciels sur PC 5" 1/4, Atari, ch. écran VGA coul. + carte, et un disk dur pour ST. Envoyez listes, réponses assurées. **Hervé DUFOUR, 22, rue Dupont-de-L'Eure, 75020 Paris. Tél. : 43.64.69.76.**

Qui peut donner un PC même ancien à petite école campagne pas riche pour gérer sa bibliothèque ? Merci. **Ecole Publique, 79380 Montigny. Tél. : 49.80.57.15.**

Ch. contact PC 3" 1/2, suis débutant en EGA, VGA couleur jeu et logiciel utilitaire. **Olivier BEAUDOIN, 12, impasse des Lauriers, 34830 Clapiers.**

Ch. contacts sérieux sur PC 3" 1/2 5" 1/4. Possède Sim City, LHX, Attack Chopper, etc. Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Miguel DOS SANTOS, 80, rue des Bossons, 1213 Petit-Lancy, Genève (Suisse).**

Ch. disquette Amstrad 6128, jx et utilitaires + listing. **Philippe ROZE, immeuble la Retirado Bat. D, boulevard du Temps Perdu, 04100 Manosque.**

Ch. jx PC 1512 dont Indy en original + possibilité d'échanges. **Bertrand QUERNE, 12, rue de Fleury, 77930, Cely-en-Bierre. Tél. : 64.38.00.27.**

C64 éch. nbx prog. (disk only), contact sérieux exigé. Send your news list. **Dominique ENGEL, 60, rue Jacques Kable, 67000 Strasbourg.**

Ech. jx C64 K7 only. Envoyer liste. **Stéphane COMBAL, 32, rue de l'Est, résidence les Dauphins, 68100 Mulhouse.**

Ech. prog. C64 et Amiga avec tous et envoyer listes. Réponse assurée. **Joël DE KOCK, 38, rue des Radis, 6070 Chatelineau (Belgique).**

Ech. jx C64 uniquement. Nbx News, contacts sérieux et durables. Réponse assurée, envoyer listes. **Jean-Michel PRUDHOMME, 6, chemin du Banc, La Rivière St-Sauveur, 14600 Honfleur.**

Ch. contact pour éch. de jx sur C64, liste sur demande. **Olivier LEBRUNIE, route 121, route de Lavaux, 1095 Lutry (Suisse). Tél. : 021.39.57.56.**

Commodore 64, vds nbx jx dont nouveautés à px très cool sur disquette ou K7. **David LEQUIPE, 3, rue François Cevert, 49000 Angers.**

C64, ch. contacts pour éch. jx sur disq., possède nouveautés, réponse assurée. Envoyez listes ou tél. **Michaël BEUSCHART, 10, allée des Alouettes, 59250 Halluin. Tél. : 20.03.01.37 ap. 19 h.**

Ech. News C64 disk + ch. utilitaires musicaux + création. Envoyer liste. **Nicolas GALLOT, 195, bd Jean Yole, 85170 Les Lucs-sur-Boulogne. Tél. : 51.31.26.00.**

Ech. Hot News sur C64 (disk), possède Flimbo's quest, Blood Money, etc., ch. contact rapide et 100 % honnête. Possible vente. **Raffaèle NICOLAU, 7, rue des Alouettes, 89100 Maillot. Tél. : 86.95.41.46.**

Ech. jx C64 K7 région Mantes-la-Jolie et rech. compilateur à bas px. **Gilbert OKARO, 55, route de St Germain, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.02.83.**

C64, ch. contacts sympas et durables, possède nbx jx. Envoyer liste, réponse assurée. **Martin FABRES, 27, bd Jean-Baptiste Clément, 42300 Roanne.**

C64 Disk, éch. 3 K7 origin. dont Speed King contre « Strider » sur disk. Achète assembleur, Demos et originaux sur disk à bas px. **Michaël LANGELEZ, 26, domaine de la Demi-lune, 6530 Thuin, Chainaut (Belgique). Tél. : 071/59.26.41.**

Vds ou éch. Softs Amiga à bas prix. Débutants bienvenus, envoyer disk pour liste. Réponse assurée. **Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg.**

Ech. jx pour Amiga. Envoyer liste ou téléphoner, contact. sérieux pour relation Amiga. **Nicolas MARTIN, 45, ruelle Magnan, 97400 St Denis Ile de la Réunion. Tél. : (19-262) 41.74.48.**

Echange News sur A 500 contacts tout pays. **Richard FANCELLI, 4, avenue Foch, 46170 Neuville (vacances) hôtel du Château, 13, rue du Château, 92 Neuilly. Tél. : 38.75.51.73.**

Echange ou vends jx et utilitaires, contacts sérieux et rapides. Début. bienvenus (Suisse uniquement). **Hervé SPAGNUL, stand 20, 2800 Delemont (Suisse). Tél. : 066/22.71.58.**

A 500, éch. jx (possède Unreal, Op. Stealth,...), ch. News. Envoyez listes, réponse assurée. **Antony GAILLARD, la Valleuse, 76280 Saint-Jouin-Bruneval. Tél. : 35.20.74.29.**

Ch. contacts cool pour éch. (News), poss. aux. Envoyer liste. **Jean-Philippe GUTTON, la Cote, 69510 Thurins.**

Ech. sur Amiga MSX 2, C64 K7. Ach. LCP sur A et C64 K7. Ach. Power Cartridge et livre « Watergate, les Fous du Président ». **Dominique SAUREL, 13, rue de Crouy, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Ech. jx sur A 500, réponse assurée. Rech. contacts sympas et sérieux. **Laurent HAAG, 16, rue des Brasseurs, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.32.32.**

Ech. News sur A (Venus, The Plague, Kick Off 2). **Arnaud PLAQUELLE, 17, rue Saint Léonard, 51100 Reims. Tél. : 26.05.77.47.**

Vds prgs pour Amiga, possède News (The Plague, Unreal...), possibilité d'éch. **Michaël DEJANCOURT, 25, rue P. et M. Curie, 60510 Bresles.**

Ch. contacts pour éch. sur Amiga. Envoyer liste + ch. des cours d'assembleur. **Emmanuel SCHMITT, 12, rue des chantiers, 67800 Bischheim. Tél. : 88.81.48.50 (20 h-21 h).**

A 500 For The Host Stuff, contact The Dark Knights. Ech. ou vente déb. acceptés, réponse assurée. **Jean-Michel AUBIN. Tél. : 42.77.73.00.**

Ch. contacts sérieux sur Amiga pour éch. News, utilitaires éduc., Slide Show doc, ch. tous les Space Bulle Show. **Christophe BERNARD, 17, rue du Puits Neuf, 18000 Bourges Asnières.**

A 500, rech. News & Old., poss. Unreal, Shadow Beast 2, Shadow Warrior, Toki, etc. Rech. utilitaires Anos, Generateur et autre, réponse assurée. **Philippe TAVERNIER, 56, rue Fernand Stassin, 59552 Courchelettes. Tél. : 27.92.96.16.**

AMI., éch. nbx logiciels. Ecrire. **Michel DUBOIS, 34, ancien chemin de Lagny, 77144 Montevran.**

Ch. contacts pour éch. de jx sur Ami., éch. sérieux et durables. Réponse assurée si liste jointe. **Bruno MICHEL, 2, rue de St-Yrieix, 67480 Fort-Louis. Tél. : 88.86.43.11.**

Ech. logiciels du domaine public pour Ami. dans toute l'Eurpàe. Réponse très rapide. **Alain PENA, 1, chemin Voltaire, 69120 Vaulx-en-Velin.**

Ch. contact Ami. pour éch. News et log. Midi. Début. n'hésitez pas. **Christian BAS, E7, rue Guynemer, 59600 Assevent Maubeuge. Tél. : 27.64.56.92.**

Ech. jx (News et autres) sur A 500 tout niveau accepté. Envoyer listing. **John MASSENAVETTE, Le Levry Ayze, 74130 Bonneville.**

Déb. sur Ami. ch. contacts sympas, ch. utilitaires divers (surtout GFA 3.0), divers listings en Amiga basic. **Christophe DOLLI, 15, rue des Soupirs , 88000 Epinal. Tél. : 29.82.40.26.**

News sur A 500 tout le monde accepté. **Sébastien FERNANDEZ, 4, rue les Jardins de la Grafenbourg, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.83.63.**

Ch. contacts sur A 500 si poss. dans rég. Calvados. **Arnaud PICHON, rue de l'Eglise, 14370 Moult.**

Am. éch. jx et aures, ch. également GFX pour Demos Legales. **Catherine DORME, 104 bis, Bid Pinel, 69003 Lyon.**

Ech. jx sur Ami., ch. jx originaux à bas px et logiciels DOM-Pub. **Jean-Louis ROQUES, 30, rue J.-B. Ducrocq, 59700 Marq-en-Barœul.**

Amigafan, ech. Super News. Réponse assurée. **Romain et Vincent SCHNEIDER, 35, rue de Lorentzen, 67430 Button. Tél. : 88.01.01.63.**

Ch. Amigafans pour éch. tout genre, env. listes, rép. assurée. Coders, Musiciens, graphistes, contactez-voi. **Hervé LEVIS, 296, rue du Général Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.**

Groupe, ch. musiciens, coders sur Ami. et sur Lyon seulement (musicien en oktalyster ou soundtracker), ch. à contacter Philippe Ducreux de Joigny, **Alexandre. Tél. : 78.30.67.89.**

Pour A 501, éch., vds, ach. jx News. Emmanuel, Patrice

voudraient reprendre contact. **Farid BACHTOULA, 1, résidence Pablo Picasso, 92220 Bagneux. Tél. : 46.56.64.70.**

Ech. jx et programmes utilitaires pour Ami. sur Valence et sa région. **Xavier VERSINI, 388, avenue Victor Hugo, 26000 Valence. Tél. : 75.81.28.65 après 19 h.**

Ech. jx & utilitaires sur A 500. Réponse assurée, nbses News, déb. bienvenus. **Yannis TERPREAULT, 8, allée des Menestrels, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12.**

Rech. corresp. pour éch. de jx sur 520 STE. De préf. dans la région du 86. **Laurent BIGOT, 31, avenue de la Croix Merlet, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.93.26.49.**

Ech. Super News sur Ami. (Unreal, Kick Off 2 AU 15/08/90). Vds originaux ST Populous : 150 F, Strider : 50 F, Silkworm : 100 F, Amiga, Indyan : 150 F. **Michel SPANOVIC, la Marquise A2 102 38530 Pontcharra. Tél. : 76.71.98.18.**

Ch. contact pour éch. rapides et durables sur Ami. poss. nbx News. **Jimmy SAPEDE, chemin de Malagratte, 30560 Saint-Hilaire-de-Brethmas. Tél. : 66.61.31.51.**

Ech. jx A 500 (50 nouveautés). Souhaite recevoir en éch. Hard Drivin Kick Off 2. **Anthony PETACCIA, 8, rue Longue Haie, 6170 Souvret (Belgique). Tél. : 071.45.55.71.**

Ech. jx et utilitaires sur Ami., réponse assurée. Liste sur demande. **Mathieu ZAMPA, 67, rue du Chemin de Fer, 57490 Carling. Tél. : 87.93.69.57.**

Ch. contacts sur Ami. pour éch. News exclusivement. **David SIMON, 32, rue Charles Weill, 88110 Raon l'Etape. Tél. : 29.41.82.37.**

Ech. jx sur A 500, réponse assurée. Envoyez listes. **Frédéric CAPARIN, Grande Fontaine, 97460 St Paul, Ile de la Réunion. Tél. : 45.49.02.**

Ech. News sur Ami., réponde assurée. **Frûdéric D'ASCOLI, 94, rue du Queniau, 7100 La Louvière (Belgique). Tél. : 06/422.92.28 après 18 h.**

Ech. et vds surtout News sur A 500, Unreal, Stick Off 2, Operation Stealth + Demo (pas trop cher). **Marco REVOL. Tél. : 78.08.07.26.**

Ami., ch. contacts performants. Vds Softs, (possède nbx News). **Jérôme PELIEGER, 4, allée des Myosotis, 33160 Le Maillan. Tél. : 56.47.71.76 (après 20 h).**

Ch. contacts sur Ami. sérieux et rapides, possède News. Envoyer listes ou tél., réponse assurée. **Marilyn HERPEL, 215, rue Yvon Aubert, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.40.60.95.**

Ech. jx et utilit. sur A 500 (si poss. dans région Midi-Pyrennes). Réponse assurée. **Laurent ROSSIGNOL, lieu dit Céré, 31810 Vanerque. Tél. : 61.08.53.23.**

Vds Unreal : 175 F, vds ou éch. disk Ami. Hot News, Demo, utilit. Envoyer enveloppe timbrée pour info. **Emmanuel CONSCIENCE, 20, rue de Lourdeau, 77310 Prigny. Tél. : 60.65.48.71 (avt 21 h).**

Ami., vds ou éch. News. **Jean-François. Tél. : 42.02.74.01 (après 19 h en semaine).**

Ch. contacts sur Ami. Réponse assurée. **Sébastien BEUZIT, brg de St Eutrope, 29216 Plougonven. Tél. : 98.78.62.53.**

Rech. contacts sérieux sur Ami., déb. bienvenus ttes régions, réponse assurée. Env. liste. **Pascal GUILLOT, 13, rue Trachel, 06000 Nice.**

Ch. contacts sérieux sur A 500. Déb. acceptés. **Michaël ALFONSO, 35, rue Jenner, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.82.03.**

Ech. jx sur Ami. Envoyez vos listes (réponse assurée). **Arnaud RIESS, 13, rue de La Croix Ste Agathe, 54870 Ugny.**

Ech. jx sur Ami. sur région parisienne seulement. **Carlos TEIXEIRA, 25, rue Benoist, 77140 Nemours. Tél. : 64.29.26.47.**

Déb. sur Ami., ch. contacts sérieux, possède déja quelques Softs. **Franck PERRONNET, 5, allée des Geais, 94420 Le Plessis Trévise. Tél. : 45.76.82.59.**

Wanted contact on Ami. only for utilities exchanges. Answers very quick and certain ! Envoyez liste. **Pascal OBERTI, rue Brancuccio, 20169 Bonifacio (Corse).**

A 500, ch. contacts sympas et durables. Uniquement sur région Lyon. **Rodolphe MILLIAT, 42, rue Bugeaud, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.10.17 (après 20 h).**

Vds ou éch. jx IBM 5291 (UC, monit. mono & clavier) : 1 500 F. **Emmanuel PREIN. Tél. : 60.08.53.23 le soir.**

Ech. Softs sur Ami. **Damien PASQUIER, étables Leignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Ch. contact pour éch. de logiciels sur Nice, Monaco Amigaman. **Franck WINTENBERGER, 11, av. du Professeur l'Angevin, 06240 Beausoleil. Tél. : 93.78.40.81.**

Vds ou éch. nbx jx A 500, rech. Bobby (éduc.) + Multiplan. **Benoît ADRIEN, 6, rue de Forchet, 01610 Arbent.**

A, ch. contacts tous pays pour éch. de Demos, util., Softs. Possède dernières News. **BP 192, B-5000 Namur 1 (Belgique).**

A 500, ch. contacts sérieux et rapides pour ach., éch. Vds de jx et utilitaires, déb. bienvenus. **Jessel EDDY, 9, allée des Bourgeons, les Bordieres, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.72.44.**

Attention ! Rech. contacts sur Amiga de très bon niveau (déb. acceptés). Réponse rapide assurée. **Chis, 21, rue Saint Martin, 27950 Saint Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Amiga ch. contacts sérieux pour éch. de News tous genres. Réponse assurée, n'hésitez surtout pas. **Ludovyc LECHERBONNIER, 6, rue des Oliviers, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.56.50.44.**

A 500, éch. jx pour personne pouvant se déplacer dans l'Essonne. **Eric, Corbeille-Essonne. Tél. : 64.57.00.13.**

Amiga éch. nbx jx. **Guérithault STEPHANE, 5, rue des Bergères, Tour Janvier, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.07.67.65.**

Ch. contacts très sérieux sur A 500 ttes régions. Déb. acceptés, possède de nbrses News. **Christian COUGNAUD, 42, avenue Docteur Picaud Le Long Beach, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Ch. contact super kool pour éch. (jx, Demos) sur A 500. Envoyez liste, réponse assurée. **Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

Rech. progs radio amateurs CW R + Y, etc. pour A 500 + éch. progs. **Jean-Luc MONTAGNE, 18, place Landouzy, 63130 Royat. Tél. : 73.35.96.44.**

A 500, éch., ach., vds jx, utilitaires, Demos. **Laurent FEDORENKO, 20, rue Victor Hugo, 60100 Creil. Tél. : 44.55.80.83 entre 16 h et 18 h 30.**

Possesseur A 500, éch. nbx logs originaux avec docs et boîtiers contre C64 en état de marche même sans Softs. **Olivier DALECHAMPS. Tél. : 34.74.78.29.**

Ch. contact sur A 500 pour éch. de logiciels, réponse assurée. Envoyez listes. **Emmanuel BILLON, Le Bourg, 71550 Anost.**

Ch. codeurs, musiciens, graphistes et de tout pays sur A pour création de Demos. **François COPPEX, 19, Aarehalde, 3047 Bremgarten, Suisse.**

Ch. contact sur A 500, déb. bienvenus, possède très bon News. **Nicolas WOLKER, 12, impasse Cavallino les Mourets Hauts Château Gombert, 13013 Marseille. Tél. : 91.68.21.51.**

Ch. contact sur le Nord en A 500 + extension + 2 drives. **Dominique DELEMME, 29, rue Jean-Baptiste Carpeaux, 59500 Douai (Nord). Tél. : 27.97.60.67.**

Ech. sur A et Megadrive VF. Vds ou éch. VSC 2600 CX + Galaxian, Imp. Sharp CE-129P pour pC-1401/02/03" Maxi CD. Le tout état neuf. **Serge LEININGER, 45, rue des Jardins, 57600 Forbach. Tél. : 87.85.53.72.**

Ech, jx sur A 500, réponse assurée. Possède env. 50 jx, contacts sympas et sans magouilles de préf. **Anthony DOSSETTO, 58, rue Pierre Beranger, 13012 Marseille. Tél. : 91.88.16.71.**

Ech. prgs en GFA basic sur ST. Envoyez disk ou listings. **Yannick POLLART, 31/9, rue Lamartine, 62114 Sains en Gohelle.**

Ech. News sur A 500, contacts sérieux et rapides. recherchés. Réponse assurée. **David MALIVET, 24, rue du Capitaine Maire, 62200 Boulogne-sur-Mer.**

Ch. contact sérieux et durable sur A 500 (possède extension). Vds jx originaux pour Spectrum : 50 F. **John PYTKIEWICZ, station Total, rue Jean Burger, 57070 St Julien-les-Metz. Tél. : 87.76.77.77.**

A 500, éch. de logs. Envoyer listes. **Stéphane BOUQUET, brousse Condat, 47500 Fumel.**

Ch. contact sympa et sérieux sur Reims pour A 500. **Samuel LELEU. Tél. : 26.47.97.09 après 18 h.**

Rech. nbx contacts sur A dans régions 95, 93, 75. Accepte tout le monde. **Eric BRIN, 66, rue de Paris, 95350 St Brice. Tél. : 34.19.18.07.**

A 500, rech. contacts sérieux et ultra rapide pour éch. jx, util, doc. Envoyez liste, je réponds à tous. **Patrick REVENAT, 1, rue Pelletier Simon, 71100 Chalon-sur-Saône.**

Ech. jx sur A, déb. bienvenus. Réponses assurées, envoyer listes. **Christophe DELAGNEAU, 11, parc Amilcar, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.24.34.**

Ch. contact sur A (si poss. dans le 59, 62). **Samuel. Tél. : 20.61.46.49.**

Ech. ou vds nouveautés sur A et ST. Vds 10 originaux à bas px (Buggy Boy, Dungeon, Test Drive, etc.). Vds Hard Copieur : 300 F. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

A 500 d'Ethiopie, ch. contact sérieux avec tous les possesseurs d'A pour ach. ou éch. jx ou magazines. **Willy TEKEU, s/c Mme Tekeu Claire, secrétariat O.U.A., PO BOX 3243 (Ethiopie).**

Ech. ou vds pour A Hammerist, Vanohe, F29, Triad. Vds

GNI

LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE +		MICKEY (FIN NOV)	360	BURNING FORCE	390	MOONWALKER	380
JOYPAD	**1290**	MONSTER LAIR	390	COLUMNS	349	NEW ZEALAND STORY	375
MEGADRIVE FRANCAISE +		STAR CRUISER	440	DJ BOY	349	NORTH KEN	365
ALTERED BEAST	**1890**	ADAPTATEUR 8 BITS	450	ESWAT	375	PHANTASY STAR 2	435
CARTOUCHES FRANÇAISES		SHADOW DANCER	425	FATMAN	440	PHELIOS	349
DISPONIBLES		POPULOUS	425	FINAL BLOW BOXE	395	RAINBOW ISLAND	440
APPELEZ LE 67 65 05 89		DYNAMITE DUKE	395	FORGOTTEN WORLDS	375	SHINOBI	395
NOUVEAU :		SAME SAME SAME	395	GHOSTBUSTERS	375	STRIDER	440
DARIUS (FIN DEC)	450	ARROW FLASH	395	GOLDEN AXE	375	SUPER MASTER GOLF	375
DANGEROUS LAND		ALEX KID	299	GOULS N GHOSTS	365	THUNDERFORCE 3	395
(FIN DEC)	390	ALTERED BEAST	340	HELLFIRE	440	TRUXTON	320
FIRE SHARK (15 NOV)	390	AXIS	345	INSECTOR X	380	WORLD CUP SOCCER	340
GAIN GRAND	390	BASEBALL (JAP)	240	KLAX	420		
GRANADA (FIN NOV)	390	BASKETBALL	375	MYSTIC DEFENDER	375		
BAT TURBO	390	BATMAN	380	MONACO GP	420		

NEC PC ENGINE

PC ENGINE + 1 JEU	**990**	BLUE BLINK	340	GUNHED	370	SHINOBI	390
SUPER GRAFX +1 JEU	**1890**	CHASE HQ	370	HELL EXPLORER	340	SHOW MOMOTARO	340
CD ROM 2 + 1 JEU	**2690**	DEVIL CRASH	275	HONEY IN THE SKY 2	390	SPLATTER HOUSE	340
PROMO :		DIE HARD	290	IMAGE FIGHT	340	SUPERSTAR SOLDIER	270
RASTANSAGA 2	**190**	DRAGON SPIRIT	390	LODE RUNNER	240	SUPER VOLLEYBALL	340
DEEP BLUE	**190**	DOWNLOAD	340	NEW ZEALAND STORY	390	TIGER ROAD	340
WAREHOUSE GUY	**190**	DUNGEON EXPLORER	370	NINJA SPIRIT	295	VIGILANTE	390
BLODIA	**190**	FINAL BUSTER	340	NINJA WARRIOR	390	WORLD BEACH VOLLEY	290
SPACE INVADERS	**190**	FORMATION SOCCER	290	OPERATION WOLF	290	WORLD COURT TENNIS	290
SPACE HARIER	**190**	F1 CIRCUS	290	PC KID	290	W RING	290
AFTER BURNER 2	340	F1 TRIPLE BATTLE	360	POWER DRIFT	390		
BATMAN	340	GONOLA SPEED	340	PUZNIC	340	JEUX SUPER GRAFX	
BIG MAN WORLD	190	GOLF NAXAT	390	RADIO LEPUS SPECIA	290	JEUX CD ROM	DISPO

GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	**750**	GHOSTBUSTERS 2	240	NEMESIS	195	SOLARSTRIKER	175
ALLEWAY	175	KEN	240	NINJA ADVENTURE	240	SPACE INVADERS	195
BOXING	195	LEGEND	240	PACMAN	240	SUPERMARIOLAND	195
BATTLER BULL	240	MAKAIMURA	240	PINBALL	190	ROADSTAR	240
CADILLAC 2	240	MICKEY	195	POPEYE	195	TENNIS	195
DOUBLE DRAGON	240	MONSTERTRUCK	240	QUIX	175	TRUMP BOY 2	240
F1 SPIRIT	240	MOTOR CROSS	195	RADAR MISSION	190	TWIN BEE	240
F1 RACE	240	MUTANT TURTLES	240	SNOOPY	175	WORLD BOWLING	195
GREMLIN 2	240	NAVY BLUE	240	SOCCER BOY	195	WARS	240

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

Tél _____

TITRES	CONSOLE	PRIX

Frais de port et d'emballage: _____ +15F

* TOTAL à payer : _____

N° Carte Bleue

Date d'expiration ___ / ___

Signature : _____

Réglement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat -lettre

☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)

+ Frais de port consoles forfait de 100F

PETITES ANNONCES

pour CPC Chase HQ, Airborne Ranger. **Pascal LAFOY, 39600 Villers-Farlay. Tél. : 84.37.63.52.**

A ch. contacts sérieux et durables pour éch. de jx ou utilitaires. Déb. acceptés, réponse assurée. **Laurent MOREL, 1, rue des Cigognes, 67270 Hochfelden. Tél. : 88.91.93.70.**

Ech. sur A News Old and Doc. Envoyez listes, déb. accepté. **Fabrice HADAS, le Bourg, 16120 Vibrac.**

Ech./Ach. sur A 500 sources ASM (Demos), éch. News. **Jean DELMARY, 58, av. des Cevennes, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.26.28.**

Jx sur A 500 originaux, Midwinter, Populous, Powerdrome, Thee Stoges (Hilarant), Battle Souadron : 100 F chac. Etat neuf et complet. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

A 500, ch. contacts. **Anne SCHERRIER, 3, rue de Queux de St Hilaire, 59190 Hazebrouck.**

Ch. contacts sérieux sur Amiga en vue d'éch. de News. Envoyez liste, on vous renverra la notre. Ach. Sampler (Interface) : 300 F. **Laurent « Matrix of USA » GARCIA, 27, cité de la Montade, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.97.31.**

Ech. News sur Amiga + Dèmos (surtout Demos), rech. sources en assembleur + de nouveaux membres pour notre groupe. **Frédéric MACRE. Tél. : 48.29.28.69.**

Ch. contacts sur A 500. Si vous cherchez Demos, Megademos, sources. **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

A, ch. contacts, déb. s'abstenir. **Eddie SIMONIN, chemin de Pascal, 26200 Montélimar.**

Ech. utilitaires Amiga, jx, Demos. Envoyer liste ou tél. **David MEJAN, HLM la Violette Bt 7, 07400 Le Teil. Tél. : 75.52.26.76.**

Ch. contact A 500 cool et sympa uniquement dans le Nord ou env. Vds jx C64. **Guillaume MACAIGNE, 7, avenue de Flandre, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.72.16.96.**

A 500, ch. contact pour éch. en tout genre, poss. nbx News. Ach. Emul ST ou éch. contre Emul mach. Réponse assurée. **Joël HERR, 32 A, rue des Pres, 67150 Nordhouse.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. des News rapidement, éch. sérieux, durables et sympas. Réponse assurée. **Wilfried THEVES, Mercières aux Bois, 60610 La Croix St-Ouen. Tél. : 44.41.27.95.**

Rech. contacts Amiga sur Paris. **Jean-Marie DEFONTAINE, 14, les Gourbeuils, 33820 Saint Palais de Blaye. Tél. : 57.32.68.28.**

Ech. jx sur Amiga (Kick Off I, II, Sherman M4 Unreal Op Steal th Voy. Temps Player M...), nbx jx 24 Demos + Emul St MAC + vds Sega ss gtie. **Hervé PIRANIAN, 339, avenue de Château Gombert, domaine l'Orphéon n° 11, 13013 Marseille. Tél. : 91.05.16.04.**

Ch. codeurs, musiciens, graphistes de tous pays sur Amiga. **François COPPEX, Aarehalde 19, 3047 Bremgarten, Suisse.**

A 500, ch. contacts sérieux et durables si possible dans la règion canneaise. **Arnaud PICHON, rue de l'Eglise, 14370 Mouit.**

Amiga, ch. contacts pour éch. de jx et utilitaires à Tours de préférence. Envoyer liste ou tél., réponse assurée. **David VICTOR, 15 bis, rue Pinaigrier, 37000 Tours. Tél. : 47.47.07.73.**

Amiga ch. contact (sur Lyon si poss.) pour vds/éch. de News. Ech. Demos. **Rodolphe DEGARAT, 463, la Sauvegarde Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.35.10.**

A 1000, rech. contacts pour éch. utilitaires, surtout Graphiques. Envoyer listes. **Bruno CIMBALNIK, 12, rue des crêtes, 62118 Biache St Vaast.**

A 500, ch. contacts sympas et rapides pour éch. de News. Joindre liste. **Yannick ANSQUER, 13, rue de Siam, 29200 Brest. Tél. : 98.46.20.21.**

Ech. jx pour console NEC, contacts sérieux et rapides, **Stéphane MOUY, 8, rue Hector Berlioz, 59286 Roost-Warendin. Tél. : 27.80.36.83.**

Rech. contacts sur Megadrive, Gameboy, PC Engine à Paris (et banlieues). **Antoine MATHON. Tél. : 43.87.39.38.**

Ech. jx Nintendo. **Elvis JUNUZI, Moderna 13, 1580 Avenches, Suisse. Tél. : 75.34.96.**

Ech. ou ach. (pas cher) jx sur Megadrive. **Bastien SILLY, 74, rue de Paris Essonne. Tél. : 69.96.53.45.**

Ech. jx Sega TBE (Rastan, Rocky, Tennis Ace, Miracle, Warrior, Super Tennis, Galaxy Force). **Guillaume ALLARDI, 37, avenue Mac Mahon, 75017 Paris. Tél. : 43.80.62.78 après 19 h 30.**

Sega, éch. Kung Fu Kid contre Power Strike, Rocky ou Kenwheiden. Ech. aussi Galaxy Force contre R-Type Phatasy Star, Miracle, Warrior ou Opéra. Wolf. **Fabrice ROLLAND, 6, rue de Bassac, 13330 Pélissannes.**

Ech. 7 jx Sega 8 bits R-Type, Chase HQ, Thunder Blade, Scramble Spirit, Kenseiden, Cloud Master, Dead Angle. **Yves-Noël CLAISSE, route de Cambai, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.84.10.92.**

Ech. sur Sega 8 bits Rampage, Black Belt, Pro Wrestling contre Tennis Ace, Rocky, Bomber, Raid, Rastan, Out Run, Chase HQ, After Burner. **Nicolas ARNAUD, 35, rue du Docteur Durieux, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.49.15.79.**

Ech., ach. sur NEC, PC Engine uniquement près de Strasbourg, Erstein, Oberai. **André ANTOLINI, 8, rue des Foulques, hameau des 3 Rivières, 67150 Erstein.**

Ch. tt programme ayant utilité sur Casio FX 7000, 7500, 8500G. **Eric BIENCOURT, 52, rue de la République Marizelle, 02300 Chauny.**

Ech. console Nintendo + 5 jx Ikari Warrior + cas + Elvania + Soccerec + contre console Sega + 5 à 4 jx. **Sébastien LOPEZ, 19, avenue Joseph Kessel Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.14.22.**

Ch. contacts sur Megadrive, Sega. Vds ou èch. Whip, Rush sur Sega 16 bits. **Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Ech. jx Sega (Double Dragon, Rastan Rampage) contre les Wonders Boys ou autres. **Stéphane L'HONORÉ, 2, rue de la Mare, 91650 Breuillet. Tél. : 64.98.78.59.**

Ech. Super Grafx avec 3 jx (Battle Ace, Gransort, Ghoust'n Ghost). Valeur (3 330 F), contre Megadrive japonaise, 5 jx. Valeur (3 310 F). **Christophe ARTAUX, 7, rue des Ecoles, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.42.70.**

Ech. jx Sega (Great Foot Ball et Cyborg Hunter) contre (World Soccer, Secret, Commando, etc.). **Frédéric ZELFIN, 75, rue Albert Duduis, 76000 Rouen-les-Sapins. Tél. : 35.61.40.32.**

Ech. jx sur console Sega. Rech. Basket. B., Nightmare, Rampage, Wonder Boy 1. **Sébastien PUDDINU, 17c, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.**

Ech. jx sur NEC, PC Engine, Shinobi, Vigilante, Wonder Boy contre Gun Head, Side Arms, Final Lap, R-Type, Barumba, Chase HQ, Fini. **Pascal LEFEVRE, 18, quai à Le Gallo, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : 46.04.83.90.**

Ech. jx sur Megadrive et pour PC Engine (cartes et laser) dans la région de Montpellier. **Damien FALIPH, le Serpolet, 211, rue Paul Eluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35. W.E.**

Nintendo, éch. jx (Zelda, Godnies 2, Mega-Man) pour Life Force, Dragon Bale, Airwolf. Réponse assurée. **Lee SESANNE, chemin de la Foun Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43 après 18 h 30.**

Rech. contact sérieux, rapide, pour NEC CD Rom. Vds adaptateur NTSC 19 Of, Quickjoy V (Super Board) : 140 F. **Philippe DELHOMME, les Daumeures de Font Clair, 43, bd de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.**

PC-Engine, éch. Kung FU, ou Fantasy, Zone contre Tiger Road, Heavy Unit, Ninja Warrior, Tiger Heli, Altered Beast, Shinobi ou Gunhead. **Thibault HAITTENBERGER, 2, square Monge, 78330 Fantenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.41.29.**

Ech. jx Mèga Drive (Française) et NEC PC Engine. **Olivier BERTUGLI, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Ech. Dragon Spirit, Robot Kid, Heavy Unit, Vigilante contre PC Kid, Ninja Spirit, sur NEC et Supert Thunder Blade et Super Hangon sur Sega 16 bits. **Louis Flamand, 16410 Garat « Chement ». Tél. : 45.60.63.09.**

Ech. ou vds console Lynx + jx contre Matos Amiga 500. Ech. sons Iff Amiga urgent. Rech. Coder dans 54, 55, 57 pour Demos jeux. Envoyer vos Demos. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bat D2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Spectrum, rech. Bardstale, Air Borne, Ranger, Crazy Cars, Bloodwich, Wizard Warz et Altered Beast. **Richard BUI, 2, rue de Locronan, 44300 Nantes. Tél. : 40.30.34.43.**

Gameboy, ch. contacts ds règ. paris., poss. nbx News + vds nbx News sur Amiga 500 cause vente Amiga + ch. CTC NEC, MD, Annonce sèr. **David VONG, 18, rue Hario Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.60.91.**

Ech. Nintendo, Zelda, Kidicarus, Kung Fu, Trojan, Metro, Goon E2, Castlevania, Radracer contre Ikari Warriors, Prowestring, Lif Force, Gra. **Grégory LEVAKIS, impasse Trollat, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.51.73.**

Macintosh, ch. contacts sérieux et sympas pour éch. ttes sortes de logiciels. **Dominique NAVROY, 1, rue de Nancy, 57130 Jouy-aux-Arches. Tél. : 87.60.85.98.**

Apple II E, ch. contact pour éch. jx. Contacts sérieux. **Philippe ESTIER, 11, rue Foucher de Careil, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.50.52.**

Ech. jx sur ST. Envoyez vos listes, débutant accepté. **Cédric NOUVEAU, Blauvac, 84570 Mormoiron. Tél. : 90.61.92.74.**

520 ST, ch. contacts pour éch. de jx et util., possède nbx News. Env. liste, réponse rapide assurée. **Thierry BALANDIER, la Banvoie, 88340 Le Val d'Ajol.**

Atari ST, échange nombreux logiciels contre vieux ordinateurs (Oric, Spectrum, ZX81, etc.). **Alain JONQUET, 31, rue du Fer à Cheval, St Denis-les-Ponts, 28200 Chateaudun.**

Ch. cartes des Scenery disk de Fly Simulator, Zones de 1 à 6. **José ROGERS, 1, allée Costes et Bellonte, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : 45.88.78.32.**

PC Man, rech. contacts pour èch., réponse assurée. **Philippe CARRISSIMOUX, 16, rue de la Vallée, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.22.98.**

Ech. ou vds à px interressant jx sur ST, News, nbx utilit. et Demo. Ch. club pour éch. **Christophe ALONSO, 3, rue Ferdinand CORREGES, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.29.94.**

Ech. New utilitaires, Graphisme. Envoyer liste, réponse assurée et rapidité. **Alain MAGNER, 212, rue de Thales, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.62.71 ap. 20 h.**

Ch. contacts en vue d'éch. de jx et de programmes. Rech. Battle of Britain (Their Finest Hourd) de Lucasfizm. **Cédric LE DOUARON, Trifelsring 3, 6721 Eschbach (RFA).**

Vds ou éch. 150 Demo et jx. **Gaetan CHAULOUX, Z-I la Louée, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : 40.06.10.99 après 17 h 15.**

Si tu as des News et que tu habites en Fr, Bel. ou GB, contactez The Fuckin'Best Swapper pour de nbx éch. **Melidian LAMAISON, 7, résidence Galliéni, 91120 Palaiseau. Tél. : 69.20.14.80.**

STE ou ST, ch. contacts sympas durables. Etranger bienvenue, réponse immédiate. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury.**

Ech. log. sur STE, rech. log. de radiocommunication, CW Rtty, etc. Rt tx, rech. Digitaliseor son sur STE ou éch. contre disquettes. **Thierry MARFEUIL, 14, rue de Maison Neuve, 45240 Sennely. Tél. : 38.76.98.36.**

Ech. News. **Benoît EGAL, lotissement Lou-Prat, avenue des Lilas, 64000 Pau. Tél. : 59.84.24.57 le soir.**

Possède « La Quête de l'Oiseau du Temps » et ch. à l'éch. contre « Maupiti Island » (ST uniquement). **Thomas POINSOT, « Perches-Bas », 82270 Montpezat de Quercy. Tél. : 63.02.07.33.**

Possède nbrses News et Old. **Donovan CAMELIN, 30, rue Parmentier, 90000 Belfort. Tél. : 84.28.72.18.**

Echange logiciels contre des disquettes vierges ou logiciels. **Thierry MARFEUIL, 14, rue de Maison Neuve, 45240 Sennely. Tél. : 38.76.98.36.**

Ach. ou èch. Demos et Compils d'Intro sur ST, réponse assurée. Envoyez listes. **Matthieu MANGAN-DUVERNEUIL, les Terrasses d'Antibes, chemin de Fontherle bt T1, 06600 Antibes. Tél. : 93.33.75.44.**

TO8, ch. contacts sur Thomson pour éch. jx, utilitaires et autres logiciels. Réponse assurée. **Eric MICHALAK, 5, rue J.-B. Clément, 95570 Bouffemont. Tél. : 39.91.82.92.**

Ch. contacts pour éch. logiciels Midi. Poss. Pro 24 III + Editeurs sur Roland. **Christian BERNE, le Gue Briend, 22150 Henon. Tél. : 96.73.53.13.**

Ech. jx contre simulation de sport. **Christophe ASTIER, 10, hameau de la Plaine, 07210 Chomerac. Tél. : 75.65.17.08.**

Ch. contacts sérieux pour éch. News et util. Vds originaux récents Ex Space Ace, Flood, Dynastie War. Vds Hard Copieur Blitz : 300 F. **Daniel SCREVE. Tél. : 20.56.37.79.**

Ech. nbx News, liste sur demande. Vds Synthmt 520, Comp, Midi : 1 500 F + tuner TV : 700 F. Ch. contacts pour création journal. **Eric MONTOYA, 2, traversée de l'Imprévu, 95800 Cergy-St-Christophe.**

Groupe Français légal, ch. nveaux membres Coders, Graphist, Musiciens, Swappers. **Michel BORTOLIN. Tél. : 82.34.37.63.**

Ech. only dernières News sur 6128, possède Demos. (NWC), (Crack Section), (Fefesse). (Kwaeone), jx, D. Dragon 2, Impossamole, Raibow, Island. **Stève LEVY, 5, rue Jacques Prévert, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.23.29.50.**

Ch. contacts sympas dans tte la France pour éch. de jx, programmes, Demos, Bidouille. Bienvenue aux déb. **Fred FESTY, 36, avenue de la République, 33160 Le Haillan. Tél. : 56.47.67.71.**

520 STE, éch. originaux Sim City, Voyageurs du Temps et Bat contre Drakken, Maniac Mansion, Indy Aventure ou Zac Mac Kracken. **Roland GONSALES, 7, bd de la Défense, BP 4047 Dakar (Sénégal). Tél. : (221) 23.36.66.**

Atari STE, ch. pour éch. jx. **David CHABRIER, 9, rue du Quercy, 15000 Aurillac. Tél. : 71.63.52.93.**

Ech. jx sur ST et Amiga de préf. dans Paris ou région. Réponse assurée. **Loïc GUILLERM, 35, rue Camelinat, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.20.65.**

Rech. tt contact sur ST Atari pour éch. jx, trucs et astuces sur les jx. **Fabrice MICHELET, 3, rue de Darmstadt appt 241, 10000 Troyes. Tél. : 25.80.96.02.**

Atari ST, ch. contacts sérieux et durables (réponse assurée). Programme également des Demos. **Yannick TURBANG, 70, rue des Déportés, 6700 Arlon (Belgique). Tél. : 063.21.67.22.**

Atari ST, ch, contact pour éch. de Compil et utilitaire, ch. codeur pour création Demo et CD. Vds imprim. pour ST : 800 F. **Alex BARODINE, 35, place du Martroi, 45000 Orléans.**

520 ST, ch. corresp. pour éch. progs, écrire avec liste. **J.-Paul VACQUE, BP 202, 47205 Marmande cedex.**

Ch. contacts pour éch., vente, et ach. de Demos, Dompubs et originaux sur STF (520). Déb., ne pas s'abstenir. **Stéphane ROGOWSKI, 4, route de Mery, Culoison, 10150 Ste-Maure. Tél. : 25.81.12.30.**

520 ST, ch. plein de contacts rapides et sérieux. Réponse assurée. **Paul PASQUIER, 15, Campagne l'Evêque, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.75.08.**

Ech. logiciels sur Atari 520 STF sur Paris et région only. Vds nbrses revues. **Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris.**

Musicien, éch. logiciel contre Pro 24 ou autre sur 520 St. Faire offre (nbx logiciels). **Bernard FEREC, 5, rue Beaumarchais, 95160 Montmorency. Tél. : 39.64.82.81.**

Atari STF, ch. contacts sympas et durables. Env. vos listes. **Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris.**

Ch. contacts rapides, sérieux et durables sur ST. Possède News (F-29, Flood, Kick Off 2, Back To...). Env. listes, vds orig. **Cyril GREPPIN, Tirelonge 5, 1213 Onex (Suisse). Tél. : (19) 4122 7.92.74.08.**

Ech. nbx News sur 520 STF, réponse assurée. Envoyer liste. **Nicolas NOUZAREDE, centre hospitalier, 19208 Ussel cedex. Tél. : 55.96.11.40 poste 354.**

520 STE déb., ch. contacts ttes règions. Envoyer listes ou tél. **Alain THOMAS, le Peyroun, 04130 Voïx. Tél. : 92.79.35.11.**

Ech. jx et utilitaires sur Atari, possède F 19, Punisher, Berlin 1948, Heavy Metal. Envoyez liste. Réponse assurée. **Philippe Abovici, 18, rue Hector Berlioz, Château-Bernard, 16100 Cognac.**

Ch. corresp. sur STF, humour acceptée. Soyez rapide. **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzange, 57290 Seremange. Tél. : 82.57.05.54.**

Ch. contacts sérieux et durables sur Atari ST/STE. Possède News, réponse assurée. **David Serrano, chemin des canaux, 30320 Marguerittes.**

Ech. jx originaux Dompub pour Atari STE sur le Mans et alentour (Xenom, Fred, Full Metal, Midwinter, X-Out...). **Franck. Tél. : 43.80.74.06.**

Atari ST contacts Searching For Swapping Any Kind of Sofware all Around the World Mega Fast Reply. **Federico BICINI, via Cometa 4, 06100 Perugia (Italie).**

Ech. nbrses docs sur ST/STE, poss. docs KO 2, F 29, Babel Tower, Populous, F 16, Falcon, D.M., etc. **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Vignes, 67270 Kienheim.**

Ch. contact sur STF et STE nbx News, rech. utilitaires, réponse assurée. **Jérémy CAPLETTE, 47, allée Colette, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.23.91.**

Ch. contacts cool sur Atari ST. Vds ou éch. News et docs. Envoyez listes, réponses assurées. **Bruno LOUBET, 11, rue Paul Nègre, 26200 Montélimar.**

Ch. contact sérieux et rapide pour èch, News sur ST, réponse assurée. Envoyez listes. **Stéphane BODOU, 13, rue des Orts, 34430 Saint-Jean-de-Vedas.**

Ch. contact sur ST, STE 520. Envoyez liste, réponses assurées même déb. **Michèle DEVAUCHEILLES, 6, allée le-Plaisir-la-Bergerie, 94460 Valenton. Tél. : 43.82.64.67.**

Ech. Démos sur Atari STF/STE. Envoyez listes ou tél. **Laurent VAISSIERE, 44, rue du Théâtre, 75015 Paris. Tél. : 45.79.04.78.**

Ch. contact déb. ou non pour éch. de jx Atari 520 1040 STF (en possède bcp) pas de vente. Réponse assurée, envoyez liste. **Stéphane FRAMMERY, 24, rue Paul Eluard, 39100 Dole. Tél. : 84.72.05.57.**

Ech. jx sur Atari ST Ope Wolf Stride Ghosbusters II contre Shinobi, Ivanohe , After the War Alteread Beast. **Jean-Philippe TISSIER, 25, rue de la République, 33250 Pauillac. Tél. : 56.59.23.48.**

Ch. contacts sur Atari ST DF. Envoyer listes (jx et utilitaires) **Aurélien DENIAU, les Egremondières, 72610 St-Rigomer-des-Bois.**

Atari ST, ch. contacts sérieux et sympas pour éch. jx (en Suisse de préf.). Possède nbx jx. Env. liste, réponse rapide assurée. **Nicolas PETITAT, 3, rue Marcello, 1700 Fribourg (Suisse). Tél. : 037.23.13.07.**

Ch. contacts sur ST ou Amiga. Envoyez listes, réponse assurée. **Didier WAUTHIER, 19, avenue du Général Gouraud, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.85.36 après 18 h.**

Ech. jx sur Atari STF 520, ch. Ind Jones Croisière pour un

cadavre, Murder, Meanstreet, Toki, Plotting, et autres. **Cyril SOUBIRAN, 13, rue des Faussets, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.65.44.**

Ech. ou vds nouveautés à bas px pour ST et Amiga. Ach. Modem et Hard pour ST ou Amiga. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Ech. jx sur Atari 520 STE. Réponse assurée, envoyez listes. **Matthieu SCHWARTZ, 77, rue du Château Wangen, 67520 Marlenheim. Tél. : 88.87.51.99.**

Ch. corresp. pour éch. jx sur STE. J'ai spécialement F 29, Kick Off 2 et Harricana. **David LEDENT, 2, rue des Cerisiers, 14610 Obasly. Tél. : 31.80.00.40.**

Ech. sur ST nombreux Soundtracks (Mod) et musiques. Vds originaux bas px. **Bertrand DE CORTPONT, 17, rue J.-J. Rousseau, 64000 Pau. Tél. : 59.92.16.51.**

Ech. ou vds à bas px jx sur ST, possède nbx News. Envoyer liste. **Pierre DE CHABANEIX, « Aigues Vives », Villardebelle, 11580 Alet-les-Bains.**

Ech. tout programme sur Atari ST dans la région de Montpellier. Envoyez liste. **Christophe ROAZLE, 24, rue de Porto, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.13.60.**

ST, éch. News uniquement. Ech. sérieux et rapides, réponse assurée, déb. s'abstenir SVP. **Emmanuel EVEN, 19 bis, rue Roger Morinet, 94800 Villejuif.**

Ech. jx sur Atari ST + vds console Sega 8 bits + Hang-on : 400 F. Vds aussi Light Phaser Sega : 225 F à déb. avec 1 cartouche. **Laurent EYSSERIC, 108 bd Bazeilles, 83000 Toulon-le-Mourillon. Tél. : 94.42.64.17.**

Ech. jx pour Atari ST, possède News. **Frédéric MILLOT, 100, rue de Jouvence, 21000 Dijon. Tél. : 80.71.12.43.**

Ech. jx sur ST région Nord-Pas-de-Calais. Vds 100 F orig. **Bertrand MERLIER, 157, rue du Pont d'Ardennes, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.24.35.**

Rech. Demos (surtout en 4 voies) et News de toute sorte. Possède 520 STF Atari. **Pascal DELEAU, 74, lot. les Escardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Ech., vds jx sur Atari ST, possède Super News. Réponse assurée. **Vincent CARRIE, 27, Parc du Bourdieu, 33720 Podensac. Tél. : 56.27.29.04.**

Ech. jx + éducatifs, possède News pour Atari ST. Envoyer liste, réponse assurée. **Catherine BETRAUCOURT, 6A, rue de Metz, 57150 Creutzwald. Tél. : 87.93.52.47.**

Ech. Soft originaux plus de 350. Envoyer liste, réponse assurée sur ST. **Daniel TRECKELS, 6, avenue Gambetta, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.75.61.**

Ech. Hot News sur Atari ST(E), pas sérieux s'abstenir. Envoyer liste. **Arnaud ICARD, 66, rue de Soligny, 45760, Vennecy. Tél. : 38.75.08.73 après 20 h.**

Ech. News ST, possède de vraies News, envoyer liste. Je me déplace dans Paris ou rég. par. **Tristan LEREUIL, 3, impasse du Colonel Rozanoff, 91220 Bretigny-sur-Orge.**

ST, éch. Dom Pub : Musique, Graphique 8, Sources GFA ou C (Laser C) ou Omikron. Réponse assurée. **Jean-Paul, 15, rue Auguste Renoir, 95580 Margency.**

Ech. jx sur STF, STE 5'' 1/4, 3'' 1/2. Vds sélecteurs de Face pas cher. Ech. jx, trucs, astuces sur Sega Megadrive. **David LEFEBVRE, 6, allée du Perruchet, 94320 Thiais. Tél. : 48.59.86.18 après 21 h.**

520 STE, ch. contact sur Avignom pour éch. de jx, solution de programme. **Bruno TERNULLO, 2, rue Léo Larguier, quartier St Chamand, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.49.39.**

Atariste sérieux, éch. jx + prgs. Doit être sympa et rapide. **Christophe MAUME, rue du Praze, 41170 Mondoubleau. Tél. : 54.80.93.45.**

Ch. contacts rapides sur STF News. **Nicolas DERANCOURT, 11, rue Fr. Mistral, 30300 Fourques. Tél. : 90.93.13.12..**

ST, ch. contacts sérieux. Déb. ne pas s'abstenir. **Gérard LUCAS, chemin du Coudouron, quartier le Miracle, 06250 Mougins. Tél. : 93.47.99.86.**

ST, ch. contacts déb. et confirmés. Réponses assurées et rapides. **Christophe RENDU, 7, rue Corneille, 76400 Fecamp.**

Atari 520 STE (1 Mo), ch. Corresp. pour éch. prgs. J'attends vos listes, bienvenue à toute la France. **Thierry PINNA, 32, ch. Labourdette, 47300 Villeneuve-sous-Lot.**

Ech. Démos sur STE, éch. aussi News. Salut. **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12.**

Atari STE, ch. éducatifs surtout primaire, début secondaire même création personnelle et utilitaires. Liste sur demande compatible STE. **Yves LHOTELLIER, 71, rue Louis Thuillier, 80000 Amiens. Tél. : 22.45.03.56.**

Ech. jx sur 1040 STF de ttes sortes. Réponse assurée. **Christine PILLET, 44, rue de Nazareth, 1390 Enghien (Belgique). Tél. : 023.95.32.99.**

Ech. jx sur ST. Réponse assurée. **Eric NASSEYS, 31, cité de Plaissance, 40110 Morcenx.**

Ech., vds, ach. logiciels sur ST. Envoyez listes. **Pascal LEMAIRE, 235/629, rue Allende, 92700 Colombes.**

ST, ch. corresp. pour éch. sympas et durables. Possède et ch. News, vds originaux Amstrad K7 et ST, demander liste. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums, Horte Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.).**

Ech. News sur ST rapide et sérieux. Réponse assurée, déb. bienvenus. **Thierry STEIN, 28, rue Bois Soleil, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.17.49.**

Atari STE, ch. corresp. sérieux pour éch. Envoyer listes, réponse assurée. Graphiste sollicité, offre de service. **Loïc LEFEBVRE, Gendarmerie, 81630 Salvagnac. Tél. : 63.33.56.02.**

Rech. contact France et étranger pour Atari ST. Vds émulateur coul pour SM 124 et 125 : 400 F + ports rech. Sources GFA 2.0, 3.0. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon-Plage.**

Ach. ou éch. explora 2 pour Atari ST. **Gérard BEBIA. Tél. : 76.98.86.02.**

Ch. contact avec programmeurs sur Atrari ST (Pascal, C, Modula 2, Assembleur) pour éch. idées, Sources programmes. **Bruno LIENARD, 39, rue Pierre Bourgeois, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.04.63.**

520 ST, ch. contacts sérieux et durables pour éch. jx et util. Envoyez vos listes. **Edouard KROT, 7, rue des Chênes Verts, 81380 Lescure d'Albigeois.**

STE, ch. contacts sérieux et durables pour échanger Softs et Docs. Réponse assurée, envoyer listes. **Charles-Henri HALLARD, 9, chemin des Gris, 86170 Cissé. Tél. : 49.54.40.10.**

Ch. contact sur Atari 520 STF/E sérieux, durable. Possède nbx Softs si possible en région elbeuvienne. **Bruno ANTEM, le Bois Landry appt 91, bt F, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf.**

Atari ST, ch. contact sérieux pour éch. de jx. Possède News, vds Galaxy Force sur Sega : 150 F. **Christophe WATTIN, 31, cité Rozanoff, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.48.93.**

Ech. sur ST News (Kick Off 2, Maupiti, Islands, Starblade, Sim City, F 29, etc.). Rech. Tie-Break, Warmonger, Leader, etc. Envoyez listes. **Nicolas GEHAN, 16, rue Talbot, 14610 Basly. Tél. : 31.80.35.12.**

Avis aux Francs-Comtois, ch. contact Atari 520 STF pour éch. et jx. Envoyez liste, réponse assurée. **Stéphane FRAMMERY, 24, rue Paul Eluard, 39100 Dôle. Tél. : 84.72.05.57.**

Vds, ach., éch. jx sur Atari 520 STE. Poss. Robo Cop, RVF Honda, Twinworld, Ivanhoe, Sir Fred. **Etienne DUVRY, 76730 Hermanville.**

Ech. monit. monochrome haute déf. Atari SM 124 contre monit. coul. **Richard BROUARD, 24, allée des Ecouardès, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.67.13.**

Rech. désassembleur ou carte de désassembleur sur STE, + contacts pour éch. de softs sur la même machine. **Gaël TRINQUART, 18 & 20, bd de la Vrille, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.08.48.**

Ech. et vds nbrses News sur Atari 520 ST à px défiant concurrence (20 F) le jeu. **Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouaget. Tél. : 96.74.38.32.**

Ch. contacts sur Atari 520 STF, possède nbx jx et utilitaires (ttes régions). Envoyez liste ou tél., ch. notice compilation 5 Star. **Christophe HOCHEDE, 6, rue de la Chandière, 62200 Saint-Martin-les-Boulogne. Tél. : 21.91.43.31.**

Ech. jx sur 520 STF, vds Atlas France : 120 F 94 uniq. **Jean-Marc BAZETOUX, 2, allée J.-Pradier appt 431, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.05.77.**

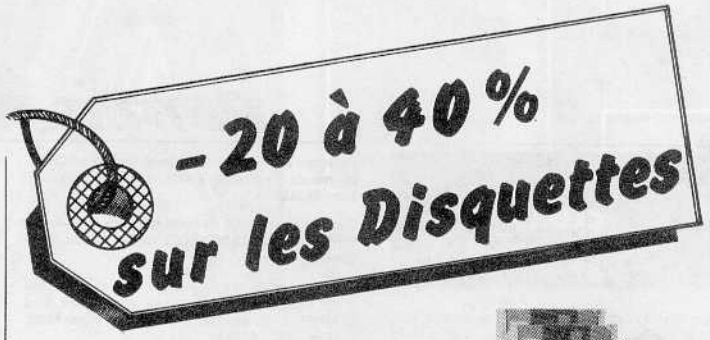
Atari 520 STF, éch. softs, possède news, ch. contacts sympas et durables. Vds Hillsfar : 150 F. **Jean-François ALBIGES, 22, rue Etienne Gaillard, 11100 Narbonne.**

Ech. softs sur STF, STE, possède nbses news, contacts sérieux et sympas. Vds Hillstard (AD & D) : 150 F, Knight Orc : 120 F, Kick Off, ex. tme : 60 F. **Luc BACHELET, 4, rue de Blida, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.34.96.**

Ech. Atari 1040 ST + imprim. + lect. ext. + originaux contre Amiga 2000. **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.23.15.**

Ech. Softs sur 1040 STE de Musique, jx, utilitaires, Envoyer liste. **Fabrice BRULEY, 18, rue de la Convention, 25000 Besançon.**

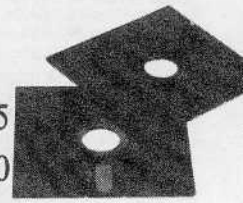
Rech., photocopie de solution Cast Ninja 2 parue sur Tilt n° 65 ou ach. ce numéro épuisé. **Gilles THOMANN, 189, bd de la Madeleine « Le Panache 1 », 06000 Nice. Tél. : 93.44.31.95.**





Pour IBM, COMPAQ, DART, TOSHIBA, APPLE, ATARI, COMODORE, PROWINS !

Choisissez vos disquettes !



VRAC (certifiées)

5 1/4 DFDD 48TPI par 250 ... 1,85
5 1/4 DFHD 96TPI par 250 ... 3,90
3 1/2 DFDD 135TPI par 50 ... 3,20
3 1/2 DFHD 135TPI par 50 ... 7,20



Neutres (emballées - certifiées)

5 1/4 DFDD 48TPI par 20 2,10
5 1/4 DFHD 96TPI par 20 4,20
3 1/2 DFDD 135TPI par 20 3,50
3 1/2 DFHD 135TPI par 20 7,60



Verbatim.
(Certifiées 10 fois la Norme)
Datalife (garantie 5 ans)

5 1/4 DFDD boîte de 10 ..... 69 F
5 1/4 DFHD boîte de 10 ..... 119 F
3 1/2 DFDD boîte de 10 ..... 109 F
3 1/2 DFHD boîte de 10 ..... 219 F

COMPUTER

LAFAYETTE 24, rue Lamartine
75009 PARIS - Tél. : 42 85 23 69

SORBONNE 22, rue des Écoles
75005 PARIS - Tél. : 40 51 04 08

BASTILLE 35, Bd Bourdon
75004 PARIS - Tél. : 40 27 81 07

BALARD 99, rue Balard
75015 PARIS - Tél. : 45 54 24 33/29 52

ST-LAZARE 58, rue de Rome
75008 PARIS - Tél. : 43 87 28 67

LYON 44, av. Berthelot
69007 LYON - Tél. : (16) 78 72 21 10

TOULOUSE Immeuble Buropolis B
150, rue Nicolas Vauquelin
31100 TOULOUSE - Tél. : (16) 61 41 74 06

PARIS SUD Z.A. des Montatons
30, rue Denis Papin - 91240
ST-MICHEL/ORGE - Tél. : 60 16 56 57

BORDEAUX 17, cours du Chapeau Rouge - 33000 BORDEAUX
Tél. : (16) 56 51 00 25

MONTPARNASSE 69, rue de Vaugirard
75006 PARIS - Tél. : 45 44 86 45

COMCRÉ 925

IBM, COMPAQ, DART, TOSHIBA, APPLE, ATARI, COMODORE, PROWINS sont des marques déposées par leur fabricant respectif

PETITES ANNONCES

CLUBS

Ultimate club : club STF/STE. Création de Fanzine, éch., sur Montpellier. Env. 2 timbres. Rép. assurée. **Alex GAYOLA, 710, rte de Mende, Clos Durand, La Cigalière, 34080 Montpellier.**

Graph. sur Amiga 500 ch. programmeur pur créer jeux style Wonderboy. **Mustafa SAYMAN, 2, rue Principale, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.12.**

Club éch. Megadrive : 90 F port compris, 25 titres dispo. en permanance. Rachète jeux NEC et MD à bas prix. Achète Supergrafx + jeux. **Nicolas, MEGA CLUB. Tél. : 66.26.36.97.**

The Commodexplorer/Corsaire Production, ass. loi 1901. Assistance informatique et vidéo. **Stéphane-Ludovic NICON, A6, La Rocade, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.34.49.42.**

Venez rejoindre les adhérents du club pour consoles : NEC, Sega, Nintendo, MSX, etc. Doc. gratuite sur simple demande. **MArc PAURON, rue du 8-Mai-1945, 58400 La Charité-sur-Loire.**

Ch. contacts sérieux sur NEC. Poss. Shinobi, Heavy Unit, Chase HQ, Superstar Soldier, etc. **Alexandre MATHIEU, 9, rue Jean-d'Apremont, 57000 Metz-Magny. Tél. : 87.65.68.93.**

Contacts USA, Pérou, Vénézuela, Irlande, G.B., Turquie, Bahamas, pour Atari XL/XE. Membre du club Cenacle. **Daniel CARRODANO, Les Oliviers, B1, Montée de la Calade, 83300 Draguignan.**

Aimerais fonder club ST à Namur. Ch. contacts. **Cédric FLORRIN, 2, rue de Patia, 5141 Andoy Wierde (Belgique).**

MEGA CLUB MSX fête son troisième anniversaire. Si tu possèdes un MSX, écris pour recevoir une doc. complète et gratuite. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

sez-vous à Big PCman. **Eric (PCman tilté) MARCHOT, 21, rue de l'Industrie, B-4110 Flemalle (Belgique). Tél. : 41.33.59.63.**

Graph. Amiga ch. club ou contacts sérieux à Chelles ou environs. **Claude BROGARD, 8, rue de l'Ilette, 77500 Chelles.**

Amiga ch. contacts sérieux pour éch, sources assembleur et utils à long terme. Déb. bienvenus. rép. à 50 MHz. **Riad YOUNES, 3, rue des Frères-Amrouche, Alger 16000, Algérie. . Tél. : 63.58.81.**

Amiga ch. contacts pour éch. news. Déb. s'abst. Vds softs (possède nbrx news). **Jérôme PFLIEGER, 4, allée des Myosotis, 33160 Le-Haillan. Tél. : 56.47.71.76 après 20 h.**

Rapido diffuse slides, démos, muziks, util. **RAPIDO, 9, rue Paul-Renaud, 93140 Bondy.**

Nouveau groupe ayant déjà réalisé plusieurs démos sur Amiga ch. graph. pour création d'une mégadémo. Débutants s'abst. **Laurent ROUSSEAU, 2, allée de la forêt. 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.04.62.**

Ch. graph. sur PC pour création jeux. Env. vos disks avc 2 timbres (5,25 et 3,5 mode CGA et Tandy 1000). **Laurent BOUTEILLE, impasse de la Nivolière, 01150 Leyment. Tél. : 74.34.93.32 w.e.**

Amiga, ST CPC Sega. Demandez Bug-Magazine, le fanz con. 10 F, ou 100 F l'abonnement. **David LAURENT, 48, allée Georges-Allain, 76620 Le Havre. Tél. : 35.46.65.34.**

Possède un Oric Télestrat. Aimerais contact avec possesseurs Télestrat ou Oric disk. **Christian ROULLIER, 5, rue C.-Desmoulins, 38000 Grenoble.**

Club Amigatari récent ch. contacts région Drôme, Ardèche, si possible, pour éch. jeux. **Bertrand CEZARD, Champ de l'Homme, 07370 Sarras. Tél. : 75.23.27.44 w.e.**

Délirium Computer est un fanzine pour les fanas de la micro. 10 F. **Mickaël POUPEL, 23, allée Henry-Vaussard, 76620 Le Havre. Tél. : 35.54.08.72.**

Ch. à établir un club d'Amigafan entre Marseille-Aubagne, proposer idée. **Denis FRAIZ, ch. de Lascours Napolon Est, 13400 Aubagne. Tél. : 42.84.02.68.**

AMIGA REPORT ch. contacts pour vdre ou éch. nbrx jeux, util. Env. liste. Pour notre liste, env. disquette 3 p. 1/2. **AMIGA-REPORT, 53, rue Docteur-Isaac, 7300 Quaregnon (Belgique).**

Ch. contacts Amiga 500, pour util., graph., musique et divers. **Philippe BOURNIQUE, 11, rue Charles-Damin, 57300 Hagondange.**

Ch. mordus du PC pour fonder club sur Lille. Tuyaux, éch., contacts et journal au programme, en plus de vos idées. **Bertrand GENEAU DE LAMARLIERE, 7, rue Henri-Dunant, 59139 Wattignies.**

Ch. contacts Amiga 500. Ecrivez et env. listes. Non sérieux s'abst. **Thibaut MAHIET, 19, Grande-Rue, BP 162, 02404 Chateau-Thierry Cedex.**

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.**

PC 5,25 rech. club français ou étranger. Ecrire (réponse assurée). **J.-Louis DEYRIS, 129, rés. Les Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc.**

Club Nintendo, La-Roche-sur-Yon, ch. adhérent en Vendée et idée pour club. Ch. à correspondre avec autres clubs. **Patrick WENDEL, 74, rue Racine, 85000 La-Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.66.62.**

Amiga users : Aldyss Diffusion propose démos, util., DP disk, pour 15 F. Demandez liste. Ech. ou vente. **Alexandre GARNIER, 16, rue d'Alsace, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.62.17.65.**

Rech. contacts pour éch. de jeux et util. Urgent. Vds CPC 464 coul. + DD1 + 20 jeux orig. + mags. Pour 1 800 F. **Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Haulchin.**

Club ch. vieux micro, disk., imprimante, drive, TV, vidéo, scanner, console, jeux, livre, émulateur, util. tous micro. Gratuit. **Romain GORA, 4, Les Coteaux de Veline, 13120 Gardanne.**

Catalogue dom. publ. pour ST et PC, log. originaux d'occase. Pour ST. **IFA, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

jeux. **Axel VERRATI, rés. du Rafort, 74120 Praz-sur-Arly. Tél. : 50.21.92.35 w.e.**

Vds Core Graphx à 1 000 F (neuve). Amiga 500 A501 + 100 disks, joy à 4 000 F. Ach., vds, éch. jeux sur NEC I et II CD Sega 16 bits NEO GEO (Cyberslit). **Axel. Tél. : 50.21.92.38, 18/21 h.**

Vous avez créé un jeu ou un util. ? Faites-le connaître auprès de joueurs et éditeurs en l'envoyant au fanz Microsoft qui testera. **Carole DUGUY, Bel-Ego, 44850 St-mars-du-Désert.**

Club Cluster : le club des fanas de micros. Amiga, PC, Atari. Vds matériel dans toutes les gammes. A des prix fous. **CLUSTER (MANSYS), Sté ORTEC, 11 bis, rue des Templiers, BP 2062, 51072 Reims Cedex. Tél. : 26.88.69.69.**

Club Nintendo attend les fans de la console. Tous les mois fanzine avec trucs, astuces, pour 50 F les 4. Pour rép., 2 timbres à 2,30 F. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château Travecy, 02800 La Fère.**

Lisez Amson mag. le magazine des 8/16 bits. Actualités en direct de l'étranger. Un numéro contre un timbre à 3,80 F. **AMSON MAGAZINE, Arnaud GODINEAU, 7, rue Dom-Macquereau, 49280 La Tessoualle. Tél. : 41.56.35.60.**

Vds ou éch, jeux pour C64 disq. **Stéphane MULLER, 16, rue de Berne, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.76.98.90 après 18 h.**

Ech. DPS, samples, sources, GFX, modules Oktalyzer et STK, etc. Ch. contacts autres que joueurs ebettes ! (EDFX). **AMIGA POWER (pour Joachim), 7, rue de Coursil, 64100 Bayonne. Tél. : 59.59.39.65.**

RTC : IPSI 24 h/24, avec plus de 21 mégas en téléchargement pour Atari ST, bal binaire, rubriques, T2, journal, bal, jeux, etc. **Jérôme SCHEVINGT, L'Hermet, 43110 Aurec-sur-Loire. Tél. : 77.35.21.44.**

Atari club : nbrx services, fanzine mensuel en PAO, log. dom. publ. etc. Pour plus d'infos, écrire et joindre 2 timbre à 2,30 F. **ATARI CLUB, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.78.95.43, serveur RTC** 24 h/24.

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. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de 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. : 9-11-13, rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 84

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

FINALE



GHOSTS 'N' GOBLINS
© 1990 ELITE SYSTEMS LTD.,
© 1988 CAPCOM™ U.S.A., INC.

PAPERBOY
© 1989 ELITE SYSTEMS LTD.,
© TENGEN INC. ALL RIGHTS RESERVED.
® ATARI GAMES CORPORATION.

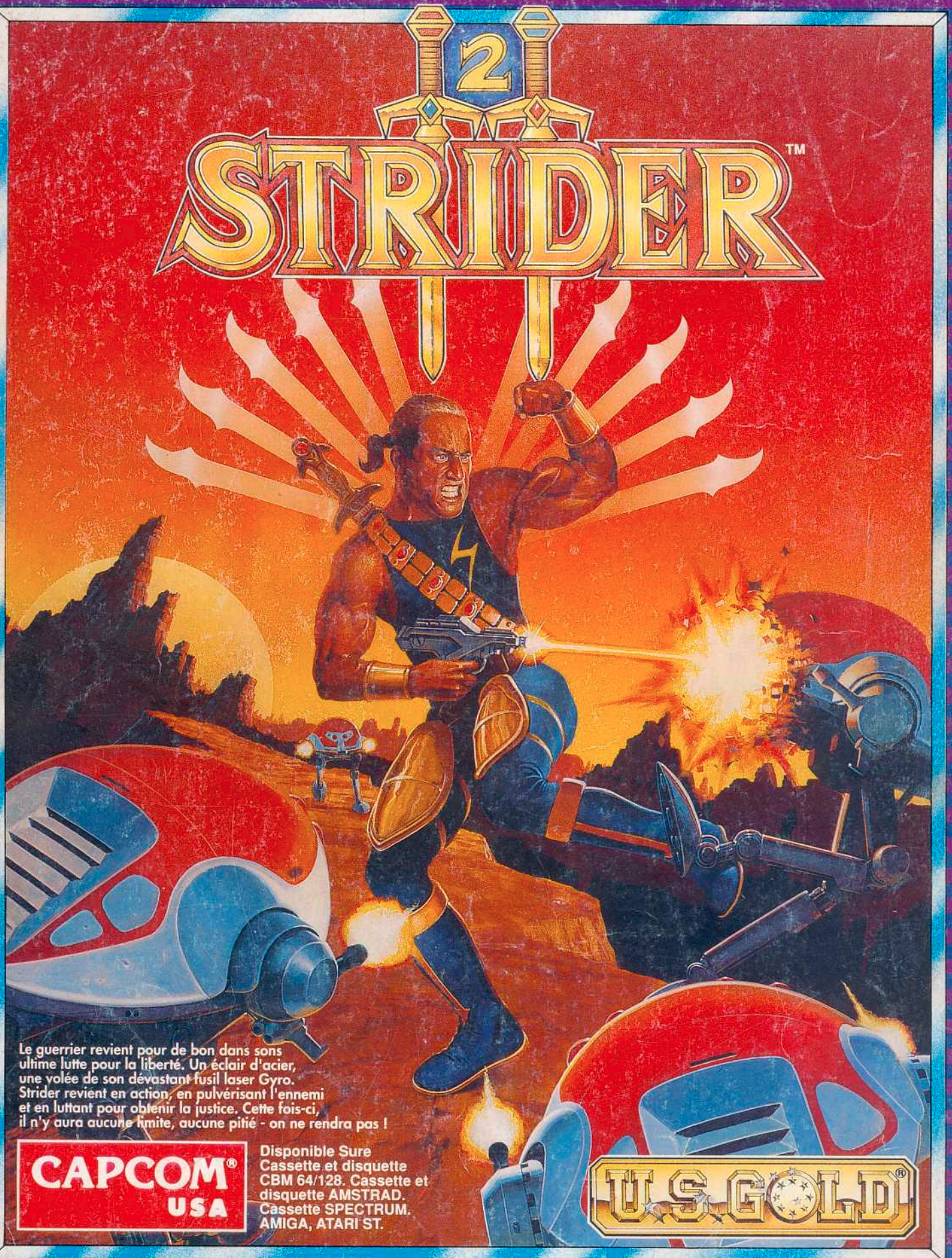
OVERLANDER
© 1988 ELITE SYSTEMS INTERNATIONAL LTD.

SPACE HARRIER
© 1985, 1989 SEGA ENTERPRISES LTD.

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING
© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

elite

PLUS DU TOUT DE LIMITES...
PAS DE PITIE...PAS DE PRISONNIERS.



Le guerrier revient pour de bon dans sons ultime lutte pour la liberté. Un éclair d'acier, une volée de son dévastant fusil laser Gyro. Strider revient en action, en pulvérisant l'ennemi et en luttant pour obtenir la justice. Cette fois-ci, il n'y aura aucune limite, aucune pitié - on ne rendra pas !

CAPCOM® USA

Disponible Sure Cassette et disquette CBM 64/128. Cassette et disquette AMSTRAD. Cassette SPECTRUM. AMIGA, ATARI ST.

U.S. GOLD®

Capcom est une marque de fabrique déposée de Capcom U.S.A. Inc; Strider™ II © 1990 Capcom ® USA. Inc; Tout droits réservés. U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.