TILT

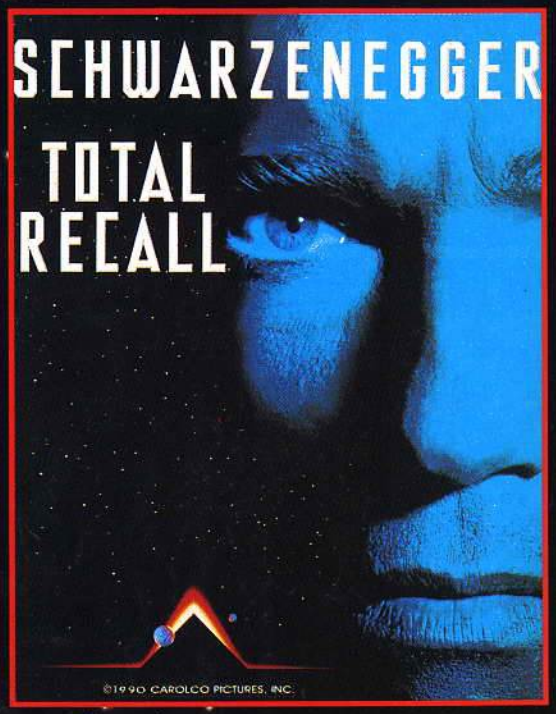


BOXE, KARATE, KICK BOXING : les jeux de combat au banc d'essai ! ● The Disney Animation Studio : meilleur logiciel de création de dessins animés 1991 ● Un micro pour Noël ? 10 357 conseils pratiques ● 3615 TILT : 2 Lynx, 10 Game Boy à gagner !

L 2207 - 86 - 25,00 F

N° 86 JANVIER 1991. 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

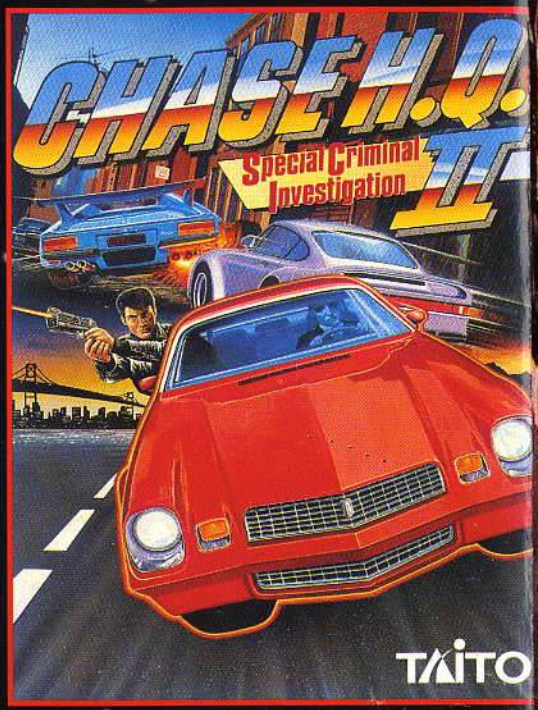
IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

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!





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

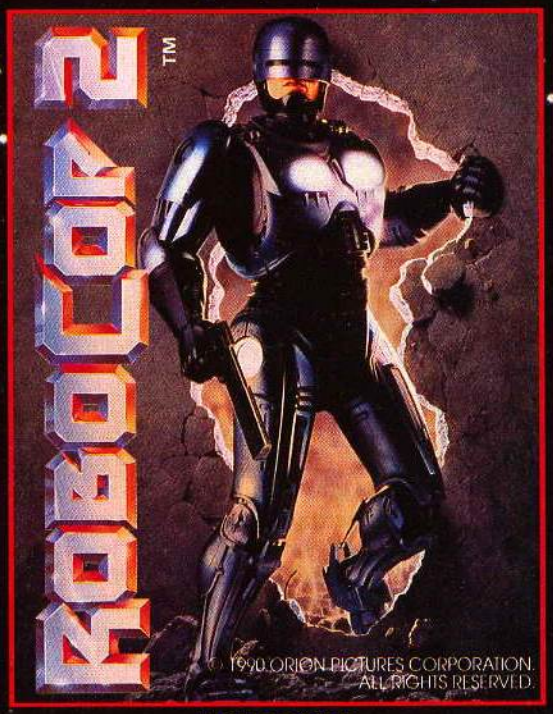
DE FORCE!

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!

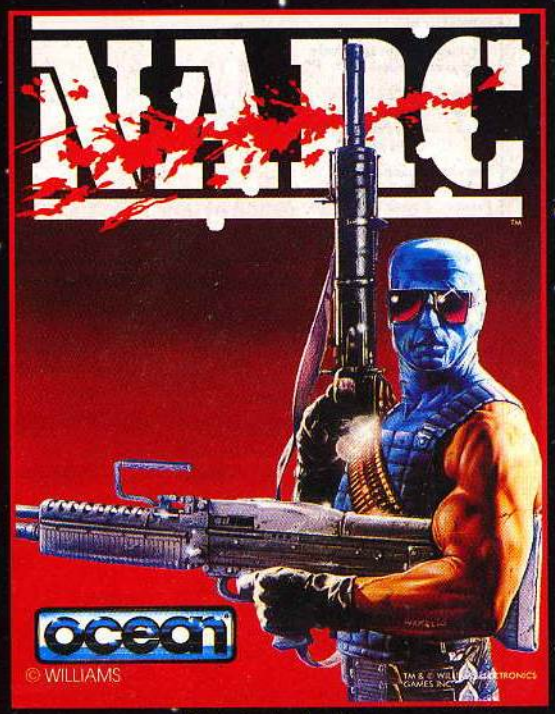
Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

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 rhinocéros 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 là complètement 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 : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

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, Marie-Jo Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Isabelle Moatti, Marie Poggi, Frédéric Potier, Gaëlle Redon, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Hanna Tomaszewska, 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) = 2 000 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

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

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 1er trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec, Key Graphic.
Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 86

10 AVANT-PREMIERES
Gigantesque jeu de rôle, *Fate*
est bourré d'innovations, avec de nouvelles possibilités d'interaction, son digitalisé et gestion de plusieurs groupes d'aventuriers en simultané. Dans un autre genre, les petits bonshommes de *Lemmings* vont vous en faire voir de toutes les couleurs. *Valgaar*, un jeu à la fois d'action, d'aventure et de stratégie, vous fait revivre les sanglantes aventures des Vikings. Un jeu tout indiqué pour les assoiffés de conquête, de gloire et de joies morbides. Et *Nihon no Tilt* : les nouvelles des consoles en direct du Japon. Tout cela n'est nippon, ni mauvais !

24 TILT JOURNAL
Le triomphe de l'*Amiga*
en Allemagne, lors de l'exposition Amiga 90 à Cologne, fait paraître bien terne l'Amstrad Expo de Paris. Pour les joueurs, la console 16 bits *Super Famicom* de Nintendo va-t-elle réussir à s'imposer face à la *Megadrive* et autres *NEC ?* Pour les amateurs de compétitions, les résultats complets de l'édition 1990 des European Videogames Championship. Pour les studieux, le Kid's School.

32 ARCADES
Pilotage dans les airs
avec l'hélico d'*Air Inferno* : infernal ! Pilotage sur terre au volant de *Race Drivin'* : décoiffant ! Affrontement dans l'espace sur les traces de *Moonwalker* : accrocheur ! Et *Pit-Fighter* n'apporte rien de neuf en matière de combat...

34 HITS
***Robocop 2* sur *GX 4000*,**
c'est pas de la tarte ! De l'action sur des plates-formes à se casser la figure... et la tête ! Les Bitmap Brothers s'en sont donné à cœur joie avec *Speedball II*, ça, c'est du sport ! Le passage de la console au micro est souvent fatal aux jeux d'arcade : *Golden Axe* est une éclatante exception sur *Amiga*. *Pick'n Pile*, un jeu d'empilage bête comme chou, peut rapidement vous faire tourner en bourrique. Les autres hits : *Knights of the Sky, Fly Fighter, Genghis Khan, Crime Wave, Over the Net, Aero Blaster, Mean Streets, Z-Out, Jupiter's Masterdrive, Navy Seals, Toyota Celica, Awesome, Dragon Breed...*

64 ROLLING SOFTS
De A comme *ATF II*
à Y comme *Yogi Bear Escape* (il n'y a pas de Z ce mois-ci), tous les jeux, bons et mauvais, testés avec passion, mais aussi avec raison, par l'équipe de *Tilt*.

80 CHALLENGE
Love me Tender
Budokan, Panza Kick Boxing, 4D Sports Boxing, Oriental Games : les simulations de combats et d'arts martiaux en ont mis un coup cette année.

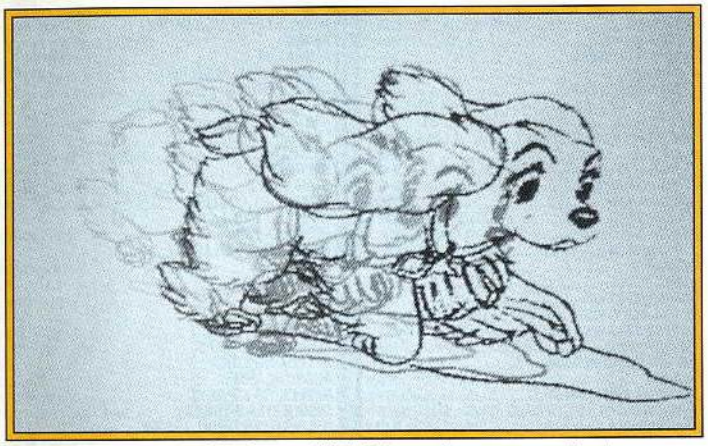
Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 114 et 117.

88 CREATION
Dessinez Disney

et produisez vous-même votre propre dessin animé avec *The Animation Studio*, un logiciel exceptionnel conçu par les studios Disney et qui fonctionne même avec un *Amiga 500* ! De l'image aussi sur *ST* grâce à *Flexidump* + et *Convector*. De la programmation sur ST (routines graphiques et sonores GFA) et sur *PC (Turbo C++ Professional)*

96 DOSSIER
Micros sans accrocs

Nouveau et heureux propriétaire d'un micro ou d'une console, impatient de mettre la main au clavier, à la souris ou au joystick, vous installez fébrilement la machine sur le coin d'une table de la cuisine encore enduite du gras de la dinde de Noël... Stop ! On arrête tout. Avant de commettre une erreur irréparable, lisez plutôt les bons conseils de l'oncle *Tilt* et son guide pratique à l'usage des débutants.



The Animation Studio met Walt Disney dans votre ordinateur.

104 SOS AVENTURE
Le pays des merveilles d'Alice

ne pouvait être « logiciélisé » que par des Anglais, Lewis Carroll oblige ! C'est Magnetic Scrolls qui s'y est collé, avec plus ou moins de bonheur *(Wonderland)*. *Quest for Glory II* est une superbe réussite de Sierra. *Explora III*, aussi animé que ses prédécesseurs, et *Bard's Tale III*, complexe au possible.

112 MESSAGE IN A BOTTLE
Des codes toujours

pour obtenir l'invulnérabilité, des vies infinies, des crédits sans fin, du carburant ou des munitions en quantité illimitée, mais aussi des trucs et des renseignements précieux pour se sortir de situations inextricables et progresser dans les jeux d'aventure.

118 FORUM
Les différentes *Megadrive*

suscitent une polémique qui ne semble pas prête de s'éteindre. Les copieurs illicites ont des idées parfois baroques...



Lemmings a séduit toute la rédaction. Il saura sûrement vous plaire à sa sortie.

122 TAM TAM SOFT
Tous les événements

de la micro ne trouvent pas place dans le Tilt Journal. Bric-à-brac des infos, le Tam-Tam Soft vous fait part des dernières nouvelles.

126 SESAME
Musique et son

Les sons *si* sont (de Lyon) sur *ST* et *Amiga*, les *mi* raclent, les *sol* datent, les *fa* bulent, les *la* bourrent, les *ré* glissent, et Juju a bon *do* !

130 PETITES ANNONCES
Une avalanche d'annonces,

plus de 1500 ! Des ventes, des achats, des échanges... Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans tout cela, c'est vraiment que vous le faites exprès !

Robocop 2 fait irruption sur la GX 4000. Ça va saigner, comme dirait A.H.-L. !



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 = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 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.Cial 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:

Ti86

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

FUTURA

PRESENTE





PHOTOS ATARI







A MA DROITE :
LE CHAMPION ANDRÉ PANZA

58 combats = **55** victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.

A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING

Deux années de travail d'équipe pour un résultat exceptionnel.

- 75* coups, parades et chutes
- plus de 600* positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents

Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est exceptionnelle de réalisme.

* varie selon les machines.

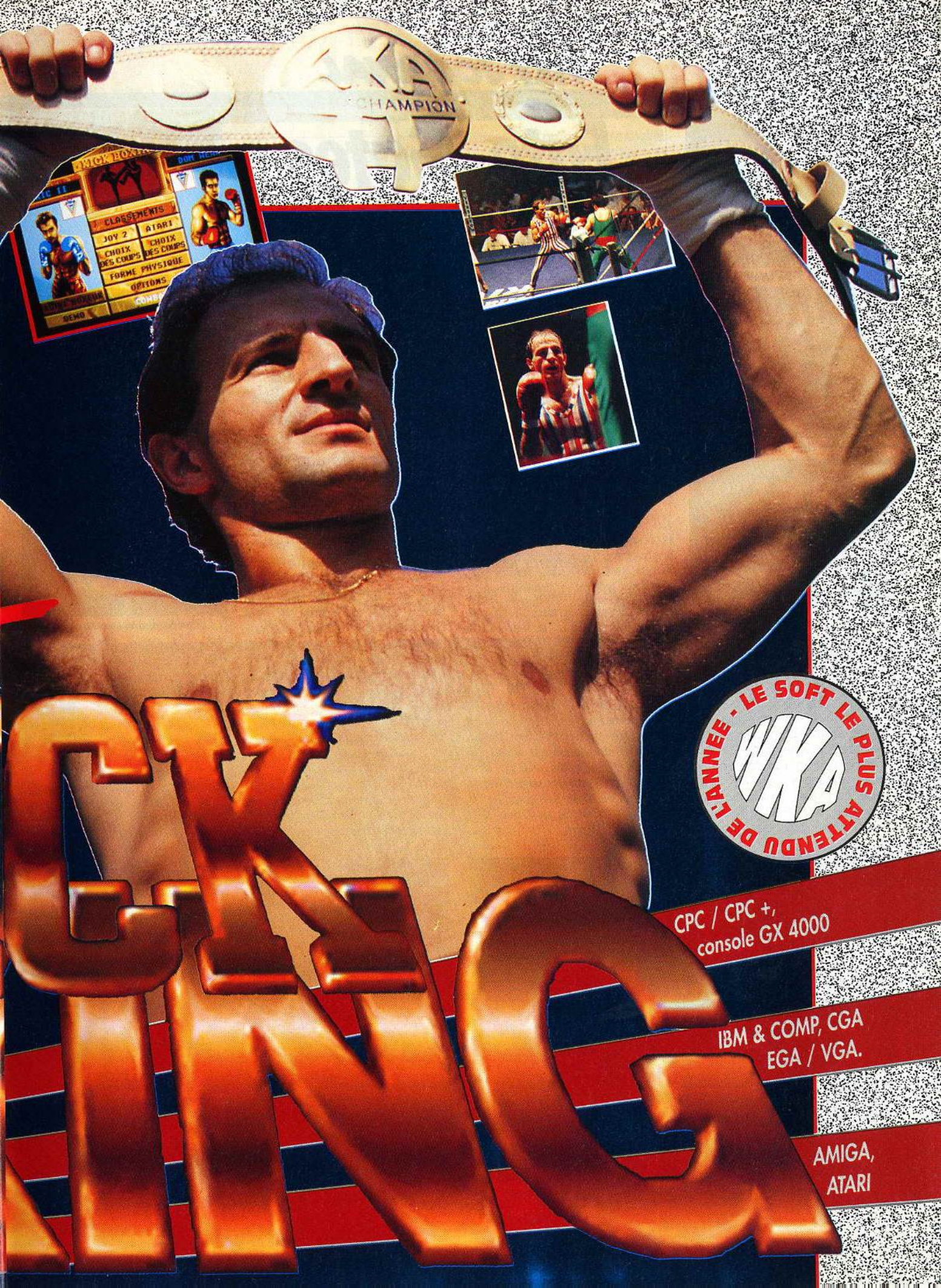
Panza

KICK BOXING

DISTRIBUÉ PAR

LORICIEL

(1) 47 52 18 18


CHAMPION
CLASSEMENTS
JOY 2
ATARI
CHOIX DES COUPS
CHOIX DES CORPS
FORME PHYSIQUE
OPTIONS
DEMO
WKA
LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE
KICK
BOXING
CPC / CPC +, console GX 4000
IBM & COMP, CGA EGA / VGA.
AMIGA, ATARI

Fate-Gates of Dawn



Plan de Fate (Amiga)



Une ville, un fort?



Fate, la nuit (Amiga).

Ce jeu de rôle signé Rainbow Arts/Reline retrace l'étrange histoire d'un jeune homme nommé Winwood. Il subit les foudres d'un puissant sorcier qui lui lance un maléfice. Devenez le guide de Winwood, et explorez le mystérieux pays de Fate. Les créateurs du jeu se sont décarcassés afin de lui donner une note d'originalité et d'innovation et on peut dire qu'ils sont sur le point de réussir. Selon Reline, le joueur sera confronté à des situations qu'il n'a jamais rencontrées dans les précédents jeux de rôle. On veut voir!

Que les amateurs de jeux de rôle (et je sais qu'ils sont nombreux) lisent avec attention les lignes qui suivent. Après *Legend of Faerghail*, Rainbow Arts s'apprête à nous sortir un gigantesque jeu de rôle comportant quelques intéressantes innovations.
Commençons par le scénario où vous campez le rôle de Winwood, un jeune homme de notre monde. Il se retrouve brusquement projeté dans une autre dimension: le monde de Fate. Dans ce curieux endroit se mêlent le fantastique, la féerie et la réalité. Ce qui est considéré comme une légende sur Terre est réalité dans le monde de Fate et inversement. Au début, Winwood ne connaît ni les raisons ni les circonstances de ce «voyage». Bien évidemment, son plus cher désir est de retourner chez lui. Mais, au fur et à mesure qu'il progressera dans sa quête, il verra se dessiner les véritables raisons de sa venue et sa véritable mission.

Fate est un jeu de rôle à la *Bard's Tale* qui comporte neuf cités, quatre immenses donjons et des extérieurs peuplés d'une foule de monstres.
Chaque donjon est constitué de sept niveaux principaux subdivisés à leur tour en donjons secondaires.
En ce qui concerne les personnages de votre groupe d'aventuriers, vous pouvez les choisir parmi les 32 professions que vous propose *Fate*! Certaines de ces professions telles que les fées, les bouffons et les alchimistes sont inédites. Chez les «magots», on dénombre 17 catégories de magiciens utilisant, au total, 200 sorts. Chacune de ces professions possède des pouvoirs et des aptitudes qui influencent directement le jeu. De ce fait, le dénouement du jeu change selon la combinaison des professions auxquelles appartiennent les personnages de votre groupe d'aventuriers. A l'instar de *Bard's Tale* et *Legend of*



Enfin une piste à suivre!



Difficile de se repérer sans magie.



Plus frappant que dangereux.



A l'écran, les monstres s'approchent pour attaquer!



Les habitants de la forêt sont assez peureux.



Faerghail, Fate offre, en permanence, une vision en 3D de son univers, y compris pendant les traversées en bateau. Le monde de Fate est soumis à l'alternance du jour et de la nuit et aux intempéries. Par exemple, il peut se mettre subitement à pleuvoir. C'est très convaincant surtout avec les bruitages digitalisés! A propos d'environnement sonore, sachez que chaque action bénéficie d'une « illustration » sonore digitalisée.

Ainsi, le joueur peut entendre le sifflement d'une flèche ou le cliquetis des armes.

Contrairement aux jeux de rôle traditionnels, les personnages de *Fate* (ceux de votre groupe) possèdent leur propre personnalité. Ils ont besoin de nourriture, de sommeil, de repos, et se fâchent ou s'irritent quand vous ne les traitez pas convenablement. Hormis Winwood, le joueur ne contrôle pas totalement les autres membres de son équipe. Ces derniers ont un certain sens de l'individualisme au point d'outrepasser vos ordres et d'agir à leur guise! Par exemple, un preux guerrier se plaint si vous fuyez trop souvent devant l'ennemi. Un personnage pacifique se fâche si vous attaquez des individus non-violents. Certains équipiers n'hésiteront pas à vous abandonner pour vivre une autre aventure! Autre exemple tout aussi surprenant, un barbare peut très bien disparaître avec tout le butin de votre groupe afin de le dilapider dans la taverne la plus proche!

L'innovation majeure de *Fate* concerne la gestion du groupe ou plutôt des groupes d'aventuriers. Le joueur peut, en effet, diriger simultanément quatre groupes d'aventuriers et dans une même partie! Autre innovation intéressante, un groupe d'aventuriers peut être divisé en deux sous-groupes. Cette option apporte de nouvelles possibilités. Vous pouvez par exemple envoyer vos guerriers les plus résistants dans un endroit dangereux tandis que le reste du groupe s'attèle à une autre tâche! Autrement dit, vous avez la possibilité d'agir simultanément dans différents endroits. Pour cela, le programme vous permet de gérer plusieurs groupes comportant, au total, 28 personnages. Voilà qui laisse songeur!

Pour vous donner du répondant, les auteurs de *Fate* vous opposent plus de 600 types de monstres et personnages. Les combats sont nombreux mais sachez toutefois que le moteur du jeu est la recherche d'informations et surtout le dialogue. Bien! Tout cela semble très prometteur, nous verrons si la version finale est à la hauteur de nos espérances. *Fate*, dont une version française est prévue, ne sera pas disponible avant mars/avril sur *Atari ST, Amiga* et *PC*.

Dany Boolauck



Nihon no Tilt

Du nouveau du côté du Soleil Levant ! Toutes les nouvelles, toutes les rumeurs (sur consoles) susceptibles de satisfaire votre curiosité seront derénavant dans les colonnes de Nihon no Tilt. Banana-San veillera au grain !

La rumeur circulait que la société SNK allait abandonner le développement sur console *Nintendo* pour se consacrer exclusivement à sa propre console : la *Neo Geo*. Au dire de ses dirigeants, ces bruits ne sont pas fondés. Nintendo serait d'ailleurs sur le point d'autoriser, tout du moins aux Etats-Unis, les sociétés ayant un contrat de licence, à produire elles-mêmes leurs cartouches.

MEGADRIVE

Sega vient de présenter au Japon une machine hybride, appelée *Tera*, composée d'un *PC/AT* VGA et d'une console *Megadrive*. Voilà peut-être la solution pour concilier les pères, partisans de *Lotus 1-2-3*, avec leurs enfants, amateurs de *La Revanche de Shinobi !*

Les prochains titres d'Activision sur cette machine sont **John Madden Mud & Guts Football,** une simulation de football américain, et **Lakers vs. Celtics,** de basket-ball cette fois-ci. **Heavy Unit,** qui avait fait les beaux jours des possesseurs de NEC, est adapté sur la *Megadrive*. Il sort chez Toho en décembre. Au-delà de cette simple conversion, il s'agit d'un mouvement assez large qui pousse les éditeurs nippons à proposer sur *Sega* les titres qu'ils avaient développés sur la *PC Engine*. Ainsi **Tiger Heli** sera commercialisé dès décembre par Toreko. Bien réalisé, il n'apporte cependant pas de réelles améliorations par rapport à la version NEC. **Aero Blasters,** autre transfuge de la *PC Engine* sortira en décembre.

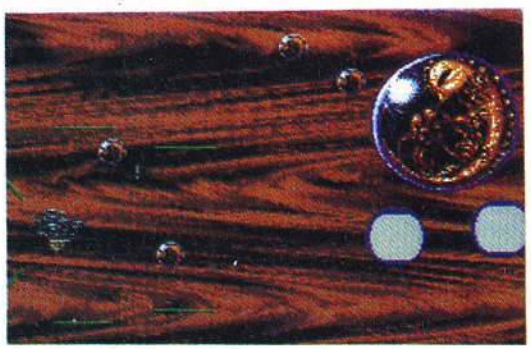
Hard Drivin' (Tengen) vous permettra de participer à une course de voiture en 3D surfaces pleines. Cette technique devient à la mode sur la *Megadrive* et une autre simulation l'utilise. **Star Cruiser** de NCS mêle étroitement les animations en trois dimensions calculées, tout en ayant recours aux sprites. Aux commandes de votre Star Cruiser, vous allez devoir affronter des vaisseaux ennemis tant dans l'espace qu'au sein de complexes spatiaux ou à la surface de certaines planètes. Les cassandres qui assuraient, il y a peu, que les consoles n'étaient douées que pour les jeux d'arcade en sont pour leurs frais.

Megapanel (Namco) est un nouveau jeu de stratégie qui s'inspire du principe des petits carrés colorés de *Tetris*.

Le monde des shoot-them-up est toujours aussi fécond à l'approche des fêtes de fin d'année. **Darius II** (Taito) tire pleinement parti des capacités graphiques de la *Megadrive*. Vous vous y mesurez sur six planètes différentes à toute une série de robots à la forme de monstres marins. Dans **Elemental Master** (Tecno Soft), le petit dernier de la société qui a réalisé *Thunder Force III*, vous devez affronter les quatre éléments (eau, terre, feu et air). Scrolling horizontal et bonus multiples sont au rendez-vous. **Gaires** (Reno) ressemble beaucoup à *Thunder Force III*, avec cependant des décors aux couleurs moins criardes et d'énormes monstres de fin de niveau. Le plus limité de tous ces nouveaux logiciels est certainement **Gynoug** (NCS) dans lequel vous déplacez votre héros ailé selon un défilement d'écran horizontal : petites tailles des sprites mais décors originaux. Ce logiciel sortira en janvier.

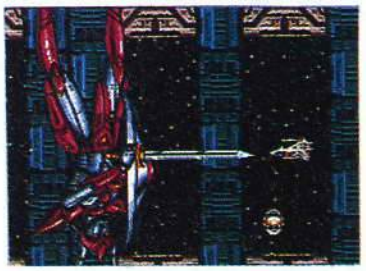


Encore en développement, Galaxy Force II tarde encore à venir.

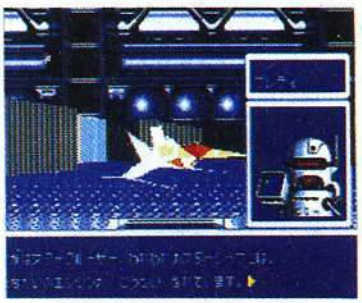


Darius + n'a rien perdu en passant de la NEC à la Megadrive.

Gaires : le traditionnel gardien de fin de niveau :



Star Crusader : au volant de votre auto volante.



Hard Drivin, une voiture en 30 surfaces pleines.



Gynoug : jolis décors mais petits sprites.



PC ENGINE

Du nouveau en ce qui concerne les manettes pour cette console. Un système complet comportant un changement de vitesse pour les courses de voitures et un gros joystick pouvant servir de manche à balai pour les simulations de vol, pour moins de 200 F, a été présenté. De même, NEC vient de sortir un joypad comportant trois boutons en plus des classiques touches Select et Run.

Le nouvel épisode de la légende d'YS III, **Wanderers from YS,** est annoncé pour décembre. Encore plus complet que les épisodes précédents, il sera diffusé comme ces derniers sur CD-ROm. Sur ce support est également annoncé **Erudes,** un jeu de tir classique mais bénéficiant de superbes dégradé. Vous y incarnerez un petit poisson-robot. Chez Hudson Soft, **Jackie Chan,** bien connu des amateurs de films de Kung Fu, vous



Jackie Chan. Jackie s'avance d'un pas décidé vers le chateau du vampire.



La légende de Tonma. L'attaque du dragon bleu.

Gadashu (PC Engine): au fond d'une caverne, une désagréable surprise.



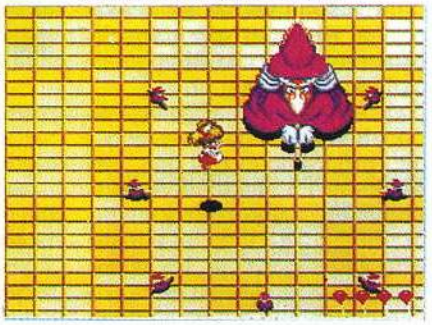


Erubes: le robot-requin de fin de niveau.



Une manette fort sympathique pour le NEC.

Maxchen Maze: les projectiles de la sorcière sont mortels.



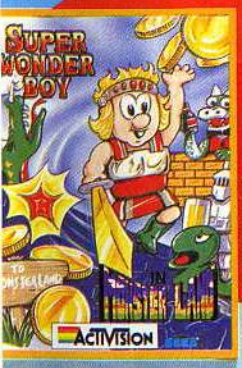
proposera en janvier un jeu d'arcade aux personnages très amusants. Cette compagnie travaille également sur une course de voitures du genre *Mad Max* basée sur un scrolling vertical: **Motoroda II. Marchen Maze** (Namco) est un jeu curieux à la limite du jeu d'arcade et du puzzle où vous incarnez une petite fille. Sortie prévue en décembre. **Zipang** (Tecmo) est un jeu de plateaux. Taito commercialisera en janvier un jeu de rôle où l'arcade dominera **Gadashu.** Quelques écrans sont japonais mais ne devraient pas rendre ce jeu injouable. Irem nous prépare une petite merveille avec **la Légende de Tonma** qui sortira en mars. Dans ce jeu d'arcade/plateaux aux personnages particulièrement mignons, vous devrez conduire Tonma jusqu'au château du vampire qui retient sa fiancée.

Enfin, Activision travaille actuellement sur la version *PC Engine* de **The Manhole,** sorti originalement sur *Macintosh.*

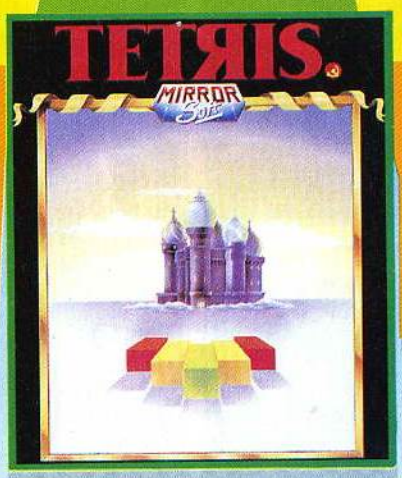
Banana-San

UBI SOFT
Entertainment Software

LES ASTUCIEUX











TWIN WORLD, PUFFY'S SAGA, SIR FRED © Ubi Soft.
TETRIS © 1987 Andromeda Software © 1987 Mirrorsoft ltd. All rights reserved.
SUPER WONDERBOY © 1987, 1989 SEGA.

fnac

Compilation disponible sur ST et Amiga
Exclusivement en vente dans les Fnac

Targhan

Ça y est! Les éditeurs français sortent leurs premières cartouches sur consoles. Silmarils présente une conversion de *Targhan* sur *Megadrive*. Ce jeu d'aventure/arcade vient enrichir la ludothèque sans cesse grandissante de la console *Sega*. A.H.-L. vous donne ses premières impressions.

Les éditeurs français vont de l'avant et ils n'hésitent plus à développer des jeux sur les consoles japonaises. Titus a été le premier à s'engouffrer dans ce nouveau créneau avec une version de *Fire and Forget II* sur la *Master System*. Aujourd'hui, c'est au tour de Silmarils de développer un programme sur la *Megadrive*. Pour ses débuts sur console, l'éditeur français à choisi de réaliser une conversion de *Targhan*, l'un de ses plus grands succès sur micro.

Targhan le barbare entreprend une longue quête pour se venger du sorcier qui terrorise la région. Il ne dispose que d'une épée pour affronter les guerriers lancés à sa poursuite. Mais, de temps à autre, il ramasse quelques shuriken qu'il doit utiliser avec parcimonie. Si ce soft laisse la part belle aux combats, c'est avant tout une aventure/action où l'on ne progresse qu'en faisant marcher ses méninges.

Il faut découvrir toutes sortes d'objets (vous pouvez en transporter cinq à la fois), mais le plus important est de les utiliser à bon escient. D'autre part, il est conseillé d'établir un plan des lieux pour sortir du vaste labyrinthe souterrain que vous explorez dans le premier niveau. Ce sont ces aspects-là qui peuvent intéresser les possesseurs de *Megadrive* où ce type de soft est rare.

Cette nouvelle version présente quelques différences avec le programme original, mais la construction du jeu reste la même. Il n'y a guère de surprises non plus au niveau de la réalisation, car les graphismes sont pratiquement les mêmes que sur *ST* ou *Amiga* et sont même légèrement moins fouillés pour ce qui est des décors.

Les habitués de la *Mégadrive* seront très surpris de découvrir que ce programme n'utilise pas l'overscan! L'image est exactement de la même taille que la fenêtre graphique de la version *Amiga*, ce qui nous laisse une bande noire en haut et en bas de l'écran. D'autre part, on aurait pu penser que l'action se déroulerait en scrolling sur *Megadrive*. Mais, à l'instar des versions 16 bits, on progresse dans le jeu par sauts d'écran, ce qui est également très inhabituel sur console. Evidemment, c'est le style de Silmarils, et tous les programmes de cet éditeur sont réalisés de cette manière, mais le jeu n'aurait rien perdu de son charme en scrolling, bien au contraire. En revanche, sur console, le rythme de l'action n'est plus cassé par de fréquentes interruptions de chargement. Les combats sont quasiment identiques à ceux des versions précédentes, car vous ne disposez toujours que de deux coups différents. Cela dit, l'animation est sensiblement plus rapide que sur micro, ce qui rend les combats plus excitants. Autre avantage de la version *Megadrive*: vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté.

En ce qui concerne les bruitages, aucune musique n'accompagne l'action, mais n'oublions pas que la version testée n'est pas tout à fait terminée. L'action est uniquement ponctuée par les cris des combattants et le chant des grillons. Il convient enfin de préciser que les sauvegardes des versions micro sont remplacées par un système de codes.

Alain Huyghues-Lacour



Les graphismes sont identiques à ceux des versions micro.



Explorez tous les recoins.



Des combats bien animés.

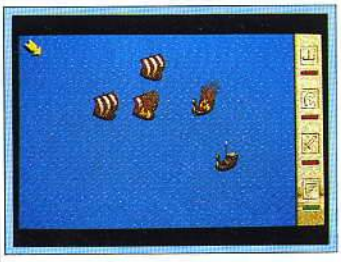


Les rencontres ne manquent pas.

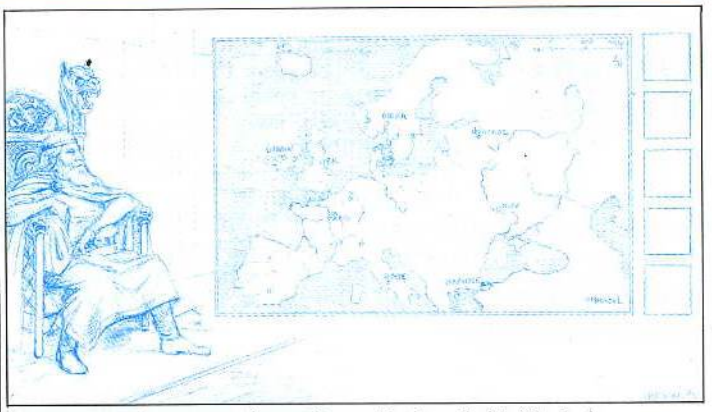
Valgaar

Valgaar, développé par Zeugma pour Ubisoft est un jeu où se mêlent action, aventure et stratégie. Explorations de contrées sauvages et inconnues, raids sur des villages, combats navals, chasse, négoce, voilà de quoi vous tenir éveillé pendant quelques nuits!

Ce nouveau jeu d'Ubi, au titre évocateur, va vous faire revivre les péripéties d'une horde de Vikings. Vous y personnifiez un jeune et impétueux prince viking du nom de Jarl Valgaar. La saga de Valgaar commence par une sombre histoire. Notre jeune et bouillonnant prince tue un homme au cours d'un de ces innombrables duels auxquels se livrent régulièrement ses barbares aux nattes blondes. Quand il y a mort d'homme chez les Vikings, il y a sanction. Dans le cas de Valgaar, elle se traduit par un exil de trois mois. Bons bougres, vos pairs vous laissent un équipement initial assez conséquent. Vous voilà donc parti à bord d'un drakkar accompagné de quelques fidèles, des chevaux, des armes et des vivres. Objectif prioritaire: survivre et par tous les moyens! Pirateries, pillages, négoces... libre à vous de choisir


Les combats navals (ST).

les méthodes susceptibles d'augmenter votre butin. En outre, le joueur doit constamment avoir un oeil sur le moral des troupes, la route à suivre, l'état des stocks (vivres et armements).
Valgaar est découpé en une série de dix missions de difficulté croissante. Au fur et à mesure qu'il progresse, le joueur est amené à explorer de vastes régions inconnues et à se lancer dans des campagnes militaires de plus en plus ardues. Les deux éléments importants du jeu sont la recherche d'informations, indispensable pour mener à bien les missions, et la gestion du négoce et des combats, qui peuvent se dérouler aussi bien sur terre que sur mer. Les affrontements navals vous opposent aux navires marchands ou à d'autres drakkars avec tirs de projectiles



L'animation des sprites est irréprochable (Amiga).

et accostages. Sur terre, vos hommes peuvent tendre des embuscades, partir à la chasse et assiéger des villes ou forts. A noter que, pendant ces séquences, le joueur peut contrôler hommes et navires de son armée.
En ce qui concerne le négoce, vous pouvez vous adonner au trafic d'esclaves, aux échanges de vivres ou de marchandises diverses, de guerriers et d'or. La version qui nous a été proposée ne montrait que la séquence des combats navals. Grâce à une vue aérienne, à la *Ultima*, vous dirigez vos navires (un à la fois). A vous d'utiliser à bon escient vos voiles et vos rameurs, sachant que c'est le vent qui vous donne essentiellement de la vitesse. Vous pouvez régler la puissance et la direction de vos tirs. Le succès d'un abordage dépend du nombre de guerriers que vous transportez. Vos adversaires ne sont évidemment pas passifs. Leurs tirs endommagent vos navires et tuent vos hommes. Mais avec un bon sens de l'anticipation et de la stratégie, vous devriez sortir vainqueur.
Valgaar est l'œuvre de Zeugma, un groupe de développeurs dont le chef de file se nomme Dominique Sablons. Ce dernier a participé à la création de *Rody et Mastico, Maupiti Island* et *Tennis Cup*. Spécialiste de l'animation, Dominique Sablons nous a assuré que *Valgaar* sera sans reproche sur ce point avec, en prime, une ergonomie très poussée du système de jeu. Sortie prévue février/mars 1991 sur *Atari ST* et *Amiga*.

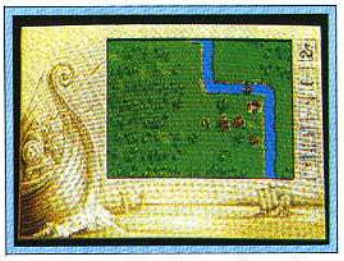
Dany Boolauck



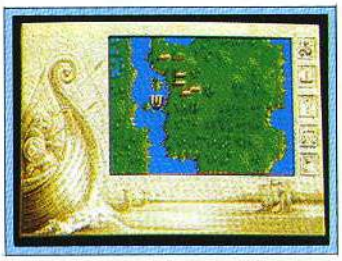
Plan de la région (Amiga).



Un fort à assiéger! (Amiga).



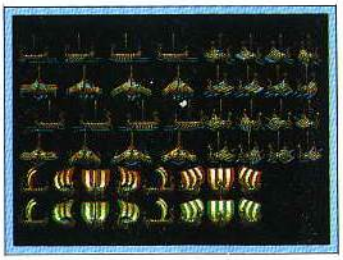
Raid sur un village (Amiga).



Exploration d'une région habitée.



Planche d'animation (Amiga).





MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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



Lemmings

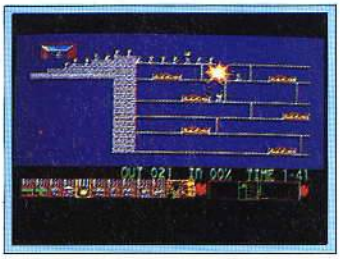
Ce jeu d'action/réflexion est certainement le meilleur que Psygnosis nous offre. Simplicité va de pair avec génie et *Lemmings* le prouve d'une manière magistrale. Toute la rédaction, y compris Acidric Briztou, ne jure plus que par *Lemmings !*



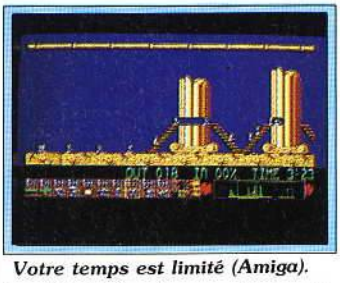


Je vous en avais déjà parlé dans les colonnes de la rubrique Previews (voir *Tilt* n° 83, page 22). Cette fois-ci, nous avons pu y jouer grâce à une préversion qui ne comporte malheureusement que huit niveaux sur les cent prévus dans la version finale. Je dis malheureusement car *Lemmings* est un de ces jeux qu'on ne peut plus lâcher après sa prise en main. Il suffit de le regarder pendant quelques minutes pour apprécier tout le génie de son concept.

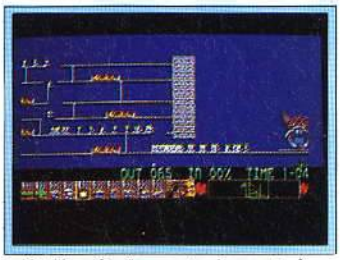
La règle du jeu est d'une simplicité désarmante. Vous devez aider un groupe de petits êtres nommés Lemmings à survivre (rien à voir avec le rongeur du même nom).



Un superbe casse-tête (Amiga).



Votre temps est limité (Amiga).



Ouf ! enfin la porte de sortie !



Les Lemmings en action ! (Amiga).

Au début de chaque niveau, le programme vous fixe le pourcentage de Lemmings que vous devez sauver afin d'accéder au niveau suivant. Le quotient intellectuel des Lemmings ne dépasse pas celui d'une souris ! Sans votre aide, ils entrent la tête la première dans tous les pièges ! Ils arrivent, tout de même, à revenir sur leurs pas dès qu'ils rencontrent un obstacle. C'est l'unique action qu'ils peuvent exécuter sans votre intervention.

A l'aide d'une série de commandes représentées par des icônes, le joueur peut ordonner à un ou plusieurs Lemmings de fouiller le sol, construire un pont, creuser un tunnel, stopper ses congénères, grimper un mur, utiliser un parachute, etc.

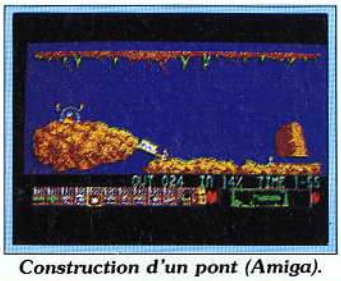


Au début de chaque niveau, nos petits hommes aux cheveux verts tombent d'une trappe, à un certain rythme, et atterrissent dans un décor parsemé d'embûches. A peine ont-ils touché le sol qu'ils se mettent à marcher (toujours de gauche à droite de l'écran). A vous de les aider à éviter tous les obstacles qui les empêchent de rejoindre la porte de sortie du niveau. Hormis la stupidité des Lemmings, d'autres éléments jouent contre vous comme, par exemple, le temps qui vous est alloué pour terminer, ou le fait que l'utilisation de chaque commande est limitée selon les niveaux.

A priori, *Lemmings* semble être un jeu facile à aborder mais on déchante après quelques tentatives ! Chaque niveau a visiblement fait l'objet d'une mise au point très soignée afin de donner un maximun de fil à retordre au joueur. Les puzzles que proposent certains niveaux sont si ingénieux qu'on peut les qualifier de géniaux.



Bloqué dans le jeu ? Une solution : l'auto-destruction !



Construction d'un pont (Amiga).



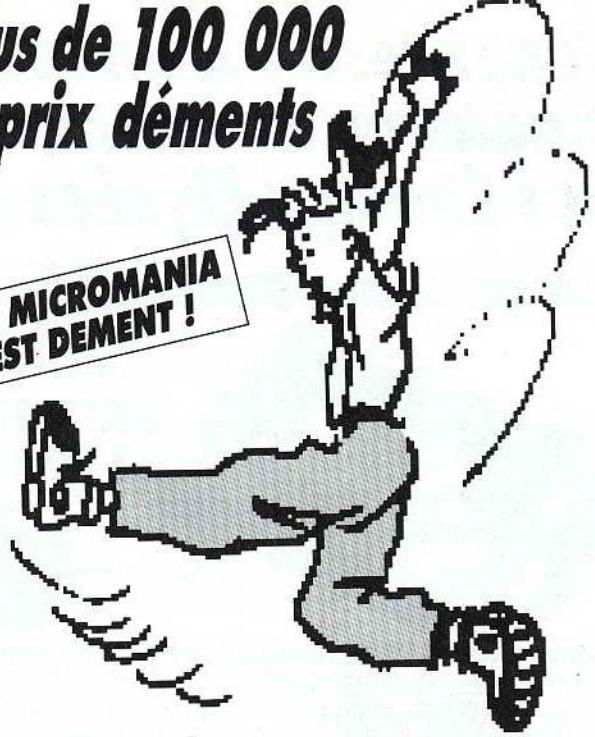
Rien ne les arrête !

Pour réussir un niveau, le joueur doit connaître la solution avant même d'entrer en action ! Une mauvaise synchronisation des actions, un pont mal placé, une explosion mal calculée, un oubli aussi petit soit-il et c'est l'échec ! Techniquement parlant, *Lemmings* est d'une étonnante simplicité. Les graphismes sont même assez grossiers. Et pourtant, le jeu est suffisamment intéressant pour que l'on passe outre.

Traditionnellement, il n'y a pas de jugement sur les produits présentés en avant-première, sauf s'il s'agit d'un grand jeu. Or, je pense pouvoir affirmer que *Lemmings* fait partie des grands titres tels que *Populous, Tetris, Powermonger, Lode Runner* et *Pac Man*. Sortie en janvier 1991 sur *Amiga, Atari ST* (label Psygnosis).

Dany Boolauck

Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix déments



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

NINJA REMIX *ST et Amiga* ~~249F~~ 179F	**KICK OFF 2** *Amstrad Disc* ~~179F~~ 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

MICROMANIA LA DEFENSE

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

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

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

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

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

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

* *Attention, stocks limités*
* *Offre valable dans les magasins Micromania des Halles, Champs-Elysées et la Défense.*

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester* la nouvelle console portable TURBO EXPRESS et profitez immédiatement de la baisse de prix sur les logiciels NEC : 299F



LES HITS	
Ninja Warrior	299F
Chase HQ	299F
Shinobi	299F
New Zealand Story	299F
Rastan Saga	299F
Mister Heli	299F
Vigilante	299F
F1 Triple Battle	299F
World Court Tennis	299F
Hell Explorer	299F
Cyber Core	299F
Strange Zone	299F
Heavy Unit	299F
Son Son 2	299F
Ordyne	299F
PC Kid	299F
Psycho Chaser	299F
Image Fight	299F
Bloody Wolf	299F
Download	299F

LES NOUVEAUTES	
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Klax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Ring	299F
Momo Show	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F

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 :*

COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif) ☐☐☐☐☐☐☐☐

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . 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



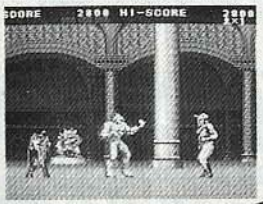
LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1790 F



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur



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

NOUVEAU

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)	449F
Burning Force (Arcade)	389F
Columns (Réflexion)	389F
E Swat (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	449F
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)	449F
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)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL ! Un nouveau Magasin à la Défense - Les 4 Temps

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 1 250F + 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

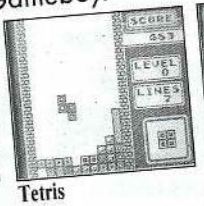
CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F

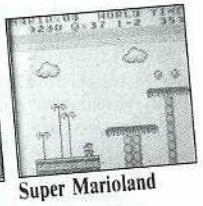
OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

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 NOËL 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
After Burst (Action)	245F
Amida	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Dextérity (Réflexion)	195F
Duck Tales (Plateforme)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	245F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Godzilla	245F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Act./Combat)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Motocross)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello(Réflexion)	195F
Palamedes (Réflexion)	245F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
Billion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
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

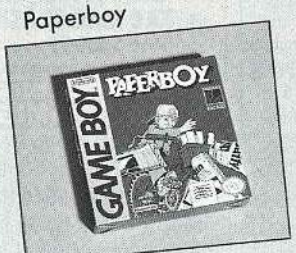
Turtle Ninja



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



BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00

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
M1 TANK PLATOON	399F
MONTY PYTHON	249F

PANZA KICK BOXING	289F
RA	249F
TV SPORT BASKETBALL	349F
ULTIMA VI	299F
WONDERLAND	349F

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

1 an de garantie sur tous les logiciels

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	299F
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*

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

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

AUTRES NOUVEAUTES*

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

ENSEMBLE DU CATALOGUE

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

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)

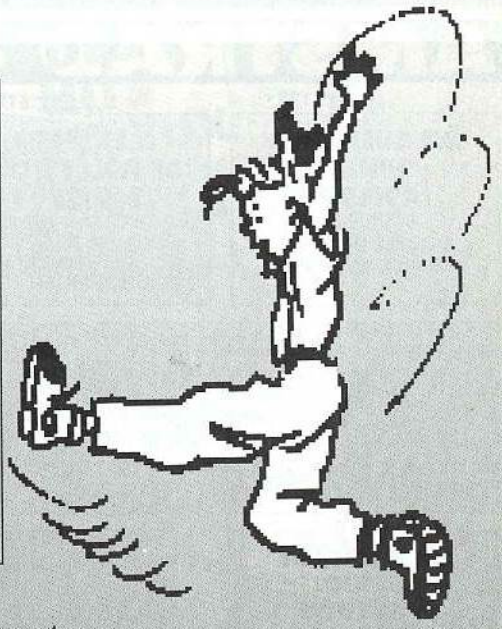
LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

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.



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA
UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

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	299F
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

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

NINJA REMIX	ST et Amiga	~~249F~~ - 179F
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

LES GUERRIERS NINJA
*Comp. 6128+
149/199 F
+ SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD
*Comp. 6128+
149/229 F
+ BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS
*Comp. 6128+
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	+ WONDERBOY	+ SUPERSPRINT
+ OCEAN BEACH VOLLEY	+ ARKANOID 2	+ FLYING SHARK
+ WEC LE MANS	+ MATCH DAY 2	+ RENEGADE
+ BUBBLE BOBBLE	+ BASKET MASTER	

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
*Comp. 6128+
149/199 F

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

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

LES AVENTURIERS
*Comp. 6128+
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

DOUBLE ACTION
*Comp. 6128+
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! Arkanoïd, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

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

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

KICK OFF 2	*Amstrad Disc*	~~179F~~ - 119 F
WHEELS OF FIRE	*Amstrad Disc*	~~249F~~ - 199F
EDITION N°1	*Amstrad Disc*	~~249F~~ - 179F

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

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

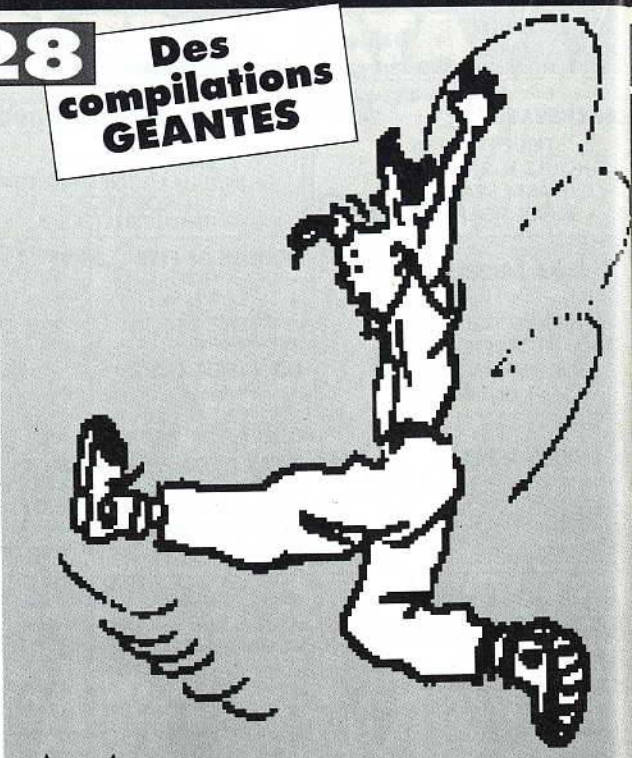
Les Vainqueurs
59/99F
+ Forgotten World
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blastéroids

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+*

Des compilations GEANTES



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199 F

+ STORMLORD	+ GARY LINEKER HOT SHOT
+ SUPER SCRAMBBLE	+ ARCADE FOOTBALL
+ SKATE CRAZY	+ TECHNOCOP
+ NIGHT RAIDER	+ MOTOR MASSACRE
+ ARTURA	+ MARAUDER
+ DARK FUSION	+ H.A.T.E.

LES MAITRES NINJA
*Comp. 6128+
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2

NRJ 159/249F
+NORTH AND SOUTH
+TINTIN SUR LA LUNE
+ FIRE AND FORGET
+ TEENAGE QUEEN
+ HOSTAGES

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

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

GENIAL !! MICROMANIA ouvre un nouveau magasi à la Défense



GENIAL !

La montre jeu vidéo à cristaux liquides

149 F ou GRATUIT

pour toute commande d'au moin 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	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
UN SQUADRON	109/159F

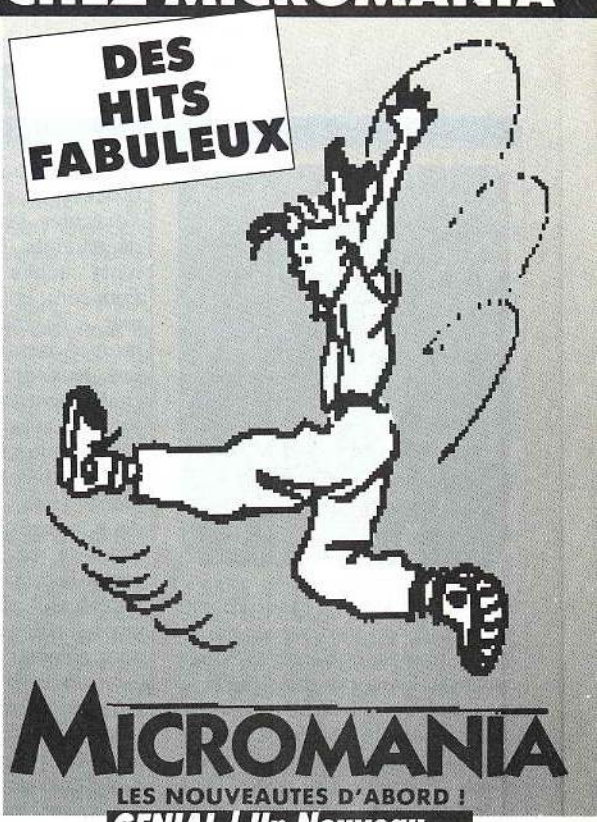
TOP 10 AMSTRAD

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.	169/229F
Disc	149/199F
AMAZING SPIDERMAN	**140/180F**
APPRENTICE	99/149F
ADIDAS CHAMP. SOCCER	129/179F
BAD LANDS	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	**99/149F**
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MYSTICAL	149/199F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHT BREED (ACTION)	**109/159F**
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

GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

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

TITRES A VENIR :

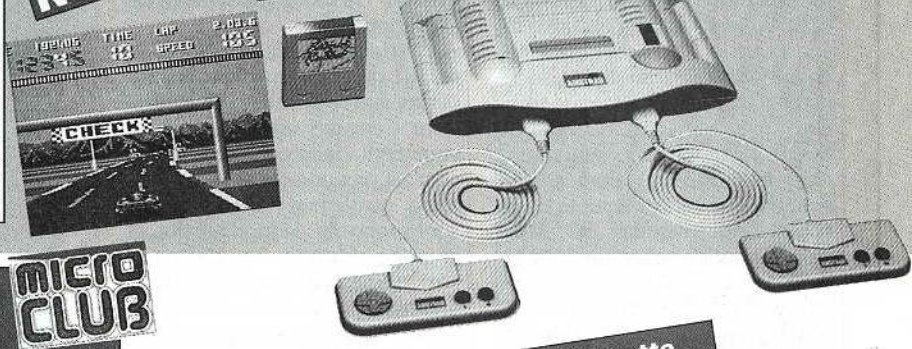
Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)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





Prix valables sauf erreur d'impression.

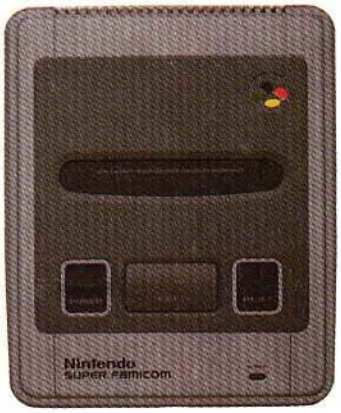
POUR COMMANDER

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



La *Super Famicom* (pour *Family Computer* ou ordinateur familial), appelée également *Super Synergy*, est sortie dans l'empire du Soleil-Levant le 20 novembre dernier pour la somme modique de 25 000 yens TTC (c'est-à-dire 975 F environ). En effet, Nintendo, le géant nippon, se lance dans la bataille de la console 16 bits. Le marché visé est formidable : il s'agit du renouvellement des 8 bits existantes tant au Japon qu'aux Etats-Unis où la marque est leader sur ce créneau.

Cette machine paraît remporter dès à présent un succès majeur auprès du public japonais. Pour la petite histoire, la machine, dont la sortie officielle était prévue pour le 21 novembre, a été en fait avancée d'un jour. Le lendemain, on ne pouvait plus trouver une console à Tokyo ! 300 000 machines seulement ont été proposées alors que la demande dépassait le triple de ce chiffre. Actuellement, les listes de réservation chez les revendeurs du Japon sont telles qu'une *Super Famicom* commandée la semaine de sa sortie ne sera livrée qu'au mois de février ! De même, les éditeurs ont accueilli très favorablement l'arrivée de cette nouvelle console. Parmi la quarantaine qui a actuellement passé un contrat avec Nintendo figurent des sociétés comme Koei, CBS Sony Group, Konami... Certaines produisent même des logiciels pour des appareils concurrents comme Hudson Soft, Taito, CapCom, SNK... Ce succès s'explique par les qualités techniques de cette console. Pour ce qui est du domaine du son, elle dispose d'un sampler DSP stéréo. Les graphismes ne sont pas en reste. La palette comprend 32 768 couleurs. Les scrollings, câblés (c'est-à-dire gérés de façon hard par un coprocesseur spécialisé), peuvent s'exécuter sur quatre plans indépendants. En outre, les différents circuits dédiés de la *Super Famicom* utilisent un accès direct à la mémoire *(Direct Memory Access)*.

Les jeux annoncés sont particulièrement nombreux et séduisants. Leurs prix tournent, au Japon, autour de 250 F.

F-Zero (Nintendo) : avec *Super Mario Bros*, il s'agit d'un des deux jeux disponibles dès la sortie de la machine. Le joueur incarne le conducteur d'un engin futuriste. Il affronte des concurrents sur des parcours situés sur neuf planètes différentes. Le jeu est stupéfiant de rapidité.

Super Mario World (Nintendo ; 512 ko + 16 k) : Mario a atterri cette fois-ci dans la plaine des dinosaures. Il doit secourir la princesse Peach qui vient d'être enlevée par l'« horrible » roi Cooper.

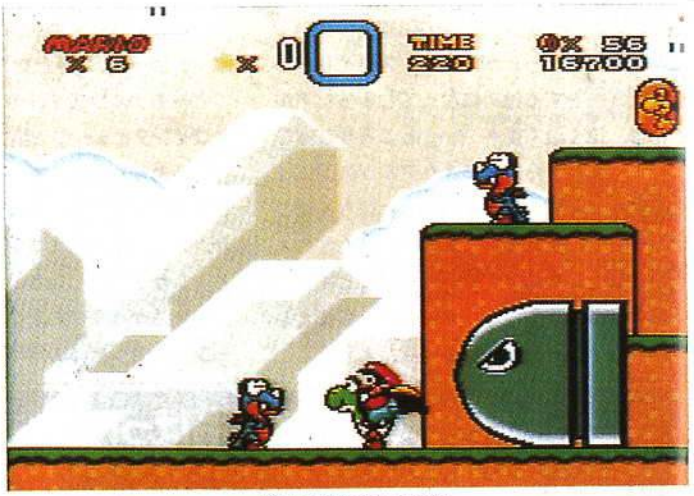
Bombuzal (Kemuko ; 512 ko) : ce jeu de stratégie n'est plus à présenter. Mirrorsoft a vendu la licence de la version *Super Famicom* à la société Kemuko. En vente le 1er décembre.

Populous (Imagineer Co ; 512 ko + 64 k) : le jeu de Bullfrog est un classique. En vente le 16 décembre.

Actraisers (Enix ; 768 ko + 64 k) : dans ce jeu d'arcade, superbement réalisé, le diable-Roi vient d'envahir votre contrée. A vous de lui faire comprendre que ce n'est pas une chose qui se fait entre gentlemen ! Deux modes sont proposés : le mode action et le mode stratégie. Les décors tirent pleinement parti de l'extraordinaire palette de couleurs de la *Super Famicom*. Sortie prévue le 16 décembre.

Pilotwings (Nintendo ; 512 ko) : vous avez toujours rêvé de voler librement dans le ciel ? Ce simulateur de vol vous permet de prendre les commandes d'engins aussi différents qu'un hélicoptère, un deltaplane, un jet pack, un parachute ou encore un biplan de la Première Guerre mondiale. Outre la variété des simulations qu'il propose, ce jeu est intéressant par son utilisation intensive des coprocesseurs spécialisés de déformations et de zoom des sprites, assurant des animations 3D de grande qualité. Disponible le 21 décembre.

Gradius III (Konami ; 512 ko) : shoot-them-up classique, c'est le



▲ ***Super Mario Bros, un des premiers jeux sur Super Famicom.***



▲ ***Arthur's Quest, un jeu d'arcade magnifique.***



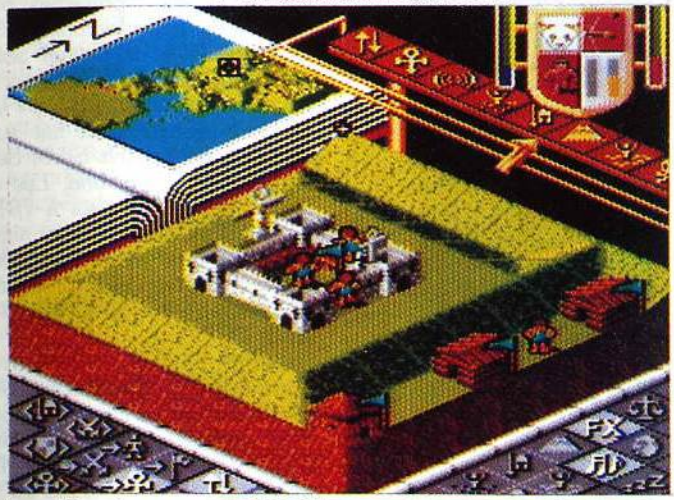
Actraisers, un superbe jeu ◄d'action.



Super Famicom :



▲ *F-Zero, une course futuriste.*



▲ ***Populous sur Super Famicom.***

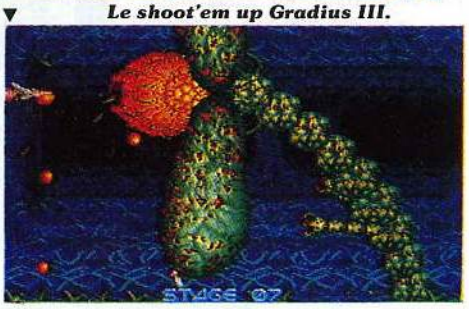


Final Fight : d'excellents graphismes ! ►

Super R-Type et ses décors fouillés. ▼



▼ ***Le shoot'em up Gradius III.***



ultime console ?

premier jeu du style *Defender* sur cette console. Couleurs chatoyantes et animation impeccable pour ce jeu en vente le 21 décembre.

Final Fight (CapCom ; 1 Mo) : l'adaptation a été réalisée par la société CapCom, créatrice du jeu d'arcade, gage de la réussite de cette conversion. Certainement l'un des meilleurs jeux sur cette console. Il sera dans le commerce à partir du 21 décembre. Prix D.

SD Hero Battle II (Banpresto ; 768 ko) : jeu d'arcade dans lequel Hiro et ses compagnons-robots affrontent diverses entités cybernétiques dans un monde étrange. Disponible le 1er janvier.

Janbo (Horuin Wa) : sera vendu à partir de janvier.

Distant Augusta (T & E Soft ; 1 Mo + 64 k) : cette simulation de golf offre une vision en 3D qui évolue au fur et à mesure de la progression du joueur sur le parcours. Disponibilité : mars 1991.

Gadulin (Seta ; 1 Mo) : jeu de rôle aux graphismes somptueux, *Gadulin* ressemble un peu à la série des *Ultima*. Une bonne connaissance du japonais est indispensable. Le jeu sera disponible en février 1991.

Hole in one (HAL Laboratory ; 1 Mo) : c'est la deuxième simulation de golf annoncée sur la *Super Famicom*. Graphismes sympathiques et vues en 3D. En vente en janvier 1991.

Ultra Man (Bandai ; 512 ko) : Ultraman, héros japonais à la Bioman, affronte divers monstres à l'apparence reptilienne. Un jeu terne et sans grand intérêt. Disponible en avril.

Big Run (Jaleco) (1 Mo) : dans cette course en 3D, vous allez affronter les concurrents du rallye Paris-Dakar. Par rapport à la version arcade, une option de simulation, Direction Team, a été rajoutée. Le jeu sera vendu en mars 1991.

Super R-Type (Irem) : des décors fabuleux, une animation irréprochable.

Darius II Special (Taito) : la meilleure version existante, ridiculisant celle de la *NEC*.

Arthur's Quest (CapCom) : ce *Ghouls'n Ghosts* est la seconde conversion de la société CapCom sur cette console et la seconde merveille.

Sont également prévus :

UN.Squadron, **Super Professional Base Ball** (Jaleco), ***La Légende de Zelda*** (Nintendo), ***Final Fantasy V*** (Kalucha), ***Sherazade II*** (Kalucha Brain), ***Popper*** (Sandenshi), ***Sim City*** (Nintendo), ***Drakkhen*** (Kemuko), ***Livre d'Ys III*** (Tonkin House), ***Jelly Bean*** (CBS Sony).

Nintendo prévoit pour l'avenir de commercialiser un système de communication, NetWork, qui permettrait à plusieurs joueurs de partager une même partie à travers le réseau téléphonique.

Le CD-ROM fera son apparition sur cette console. Il devrait permettre de lire des CD aussi bien que le nouveau standard, CD + G. On pourra utiliser jusqu'à cinq jeux sur CD ou bien écouter des morceaux sur cinq CD audio différents.

Enfin, très rapidement sera commercialisé l'adaptateur permettant de lire des cartouches 8 bits, selon le même principe que la *Megadrive*. Banana-San

Voir aussi nos informations dans la rubrique Tam Tam Soft.

Caractéristiques techniques

CPU : processeur central 16 bits émulant la *Famicom*, circuits internes DMA (Direct Memory Access) 8 canaux, horloge système : 1,79, 2,68 et 3,58 MHz.

PPU : backround : 8 modes et jusqu'à 4 plans indépendants. Résolutions : 256 fois 224, 512 fois 448 en mode interleave. Palettes : 128, 256 et 32 768 couleurs parmi 32 768 teintes.

Coprocesseurs gérants. **Scrolling** câblé hard, horizontalement et verticalement.

Sprites : ils disposent de fonctions hard de rétrécissement, agrandissement, zoom. La taille des sprites peut être manipulée sans ralentissement de l'animation : 8 fois 8, 16 fois 16, 32 fois 32 et 64 fois 64. Jusqu'à 128 sprites par écran et 16 couleurs par sprite.

Son : Direct Sampling Processor/8 MIPS 16 bits PCM-fréquence d'échantillonnage 32 kHz 8 voix stéréo.

Mémoire : CPU 1 Mb (Custom Dynamic RAM). PPU 2 par 256 Kb (Static RAM). Son 512 Kb (Pseudo Static RAM).

I/O : cartouche à 62 contacts (contrôle : 2 par 7 contacts, son et gestion de l'image 12, qui peuvent aller jusqu'à 28 contacts).

Consommation : près de 8 W. Dimensions : 200 (largeur) × 42 (profondeur) × 74 mm (hauteur). Poids : 1,3 kg en comptant les deux joypads. Un connecteur d'extension se trouve sous la machine.

Amiga 90 : tout simplement...



Les visiteurs, très concentrés, ébahis devant les capacités graphiques croissantes de l'Amiga.

Tout ce que l'Allemagne, l'Angleterre, la Belgique, la Hollande, la France, en bref l'Europe compte d'amigaïstes convaincus a envahi Cologne, le 11 novembre dernier pour Amiga 90, la seconde édition du seul Salon en Europe consacré à leur machine. Un succès colossal pour les joueurs comme pour les pros !

Le 11 novembre évoque pour les Français l'armistice de 1918. Pour les Allemands, c'est la chute du mur de Berlin et... Amiga Expo ! Déjà en 1989, des milliers de passionnés avaient choisi la manifestation de Cologne plutôt que celle de Berlin. Le succès avait été tel que les organisateurs, prudents, avaient pris des mesures d'agrandissement pour l'édition 1990 du seul Salon européen consacré exclusivement à l'*Amiga* : deux halls entiers, une surface d'exposition quadruplée, de larges allées, on pensait ainsi éviter les bousculades et l'ambiance « boîte de sardines » de l'an dernier. Peine perdue ! Ils furent 50 000 à venir voir ce dont était capable leur machine préférée !

Les 160 exposants peuvent se frotter les mains. On avançait si lentement que l'on ne pouvait faire autrement que regarder ce qui était exposé sur les stands. Nos confrères du magazine allemand *ASM* en savent quelque chose. Ils avaient organisé un concours comparable à celui que *Tilt* avait mis sur pied lors du Salon de la micro. Les compétiteurs furent si nombreux et si ardents que le stand ASM — pourtant d'une solidité toute germanique — a failli s'écrouler.

Incroyable : on relance le C 64 en Allemagne !

Cette ruée de visiteurs n'étonnera que ceux qui ne connaissent pas l'importance de Commodore en Allemagne. Premier pour les *PC*, premier devant *Atari* avec les *Amiga*, Commodore se flatte même de relancer le *C64*. Les Allemands de l'Est, rattachés à l'Ouest depuis juillet, ne sont pas devenus plus riches pour autant. Voilà une bonne occasion pour Commodore de « fourguer » à ces cousins démunis des camions de *C64* ! Les cousins de l'Ouest, après des années de fidélité, l'ont définitivement abandonné en faveur de l'*Amiga*. Il y en aurait, paraît-il, huit cent mille en Allemagne avant la fin de l'année. Quand on compare ce chiffre à celui de la France (cent mille au grand maximum), il y a de quoi rêver ! Cette importance, déjà manifeste par le nombre des visiteurs, est encore plus visible au regard des milliers d'inscriptions et graffitis sur les murs qui entourent les Salons. Ces messages sont le signe de la vivacité de la culture Amiga outre-Rhin ! L'exposition se divisait en deux parties, l'une consacrée au jeu, l'autre, plus importante, au hard et aux applications plus sérieuses.



Des A 500 gonflés se substituaient souvent au roi officiel de l'exposition : l'Amiga 3000.

LE HALL DES JEUX

Ce premier hall était le plus petit, mais aussi le plus encombré. Les joueurs français, informés par *Tilt*, n'y auraient éprouvé que peu de surprises. Les Allemands se passionnent pour les mêmes jeux qu'eux. Les éditeurs étaient tous présents. Certains, comme Ubi Soft (qui montrait le nouveau *Great Court II*), Psygnosis ou US Gold, avaient spécialement fait le déplacement. Mais la plupart étaient représentés par les grands importateurs Rushware, Starbyte ou United Software (anciennement Ariolasoft). Mais les prix « spécial Salon » les auraient probablement fait sursauter. Des jeux tels *Silent Service*, *Carrier Command*, *Eye of Horus* étaient proposés à 75 F ! Le fabuleux *Deluxe Paint* était au même prix. Et un revendeur planqué dans un coin proposait le *Game Boy* à 138 marks (460 F).

Un certain nombre de clubs rivalisaient dans la distribution de logiciels en freeware (même pour *PC !*), la disquette se négociant couramment autour de 50 F. Le plus bizarre, sur le stand APS, était, pour 69 marks, un émulateur *Atari ST* pour *Amiga !*



Le fond du hall s'ouvrait sur une exposition d'œuvres d'art réalisées sur *Amiga* et finement intitulée Amigart. Réservée uniquement aux amateurs d'art très moderne!
KCS, qui s'était étrangement niché au milieu du monde du jeu, présentait aux initiés la nouvelle version (1.50) de sa *PC Power Board*.

LE HALL DES PROS

Trônant en plein centre du hall, le stand Commodore, surplombé d'un immense écran vidéo, présentait une foultitude d'applications toutes plus excitantes les unes que les autres, mais fort peu ludiques. Le *CDTV*, qu'on attendait avec impatience, n'était même pas présent! Autant dire que sa sortie risque d'être repoussée à une date aussi ultérieure qu'imprécise.
L'ambiance générale très «hobbyistes» n'empêchait pas quelques originaux de démontrer les capacités de l'*Amiga* en matière de loisirs haut de gamme. Les amateurs pouvaient s'installer devant un jeu en réseau. D'autres pouvaient s'asseoir au volant d'une vraie voiture placée face à un écran géant et reliée à un *Amiga*: une simulation de conduite vraiment «colossale»!
Un stand proposait des vidéos stockées sur disque dur: une escadrille d'avions ou des surfeurs ultra réalistes. Une préfiguration des jeux du futur!
Fait étonnant pour un Français: les imprimantes NEC et Fujitsu étaient dignement représentées.
Le signe le plus remarquable de la vitalité de l'*Amiga* était surtout l'omniprésence de la vidéo: pas moins de six cartes 16 millions de couleurs étaient offertes à l'avidité des utilisateurs! Après s'être imposé comme l'ordinateur de jeu par excellence, l'*Amiga* deviendrait-il maintenant un standard dans la vidéo professionnelle? On ne peut que l'espérer pour l'avenir de la machine.
Aucune exposition *Amiga* en France n'a eu lieu, au grand dam de ses nombreux fanatiques. Mais Amiga 90 de Cologne a fortement impres-sionné quelques Français et il se pourrait bien que l'année 1991 voit enfin une manifestation à Paris.
Touchons du bois.

Jean-Loup Renault



Vidéo de Cologne

Je me suis rendu à Amiga 90 en tant qu'utilisateur professionnel de l'*Amiga* afin de répondre à certaines de mes interrogations concernant l'évolution de cet ordinateur dans le domaine de l'image 3D et de la vidéo.
En arrivant à Cologne, ma question était donc: «Faut-il continuer à faire confiance à Commodore ou bien, pour le même prix, passer à un autre ordinateur? Le *Mac*, pour ne pas le citer.» A plus de 150 000 F la configuration, on n'a pas le droit de se tromper!



Au rayon des gadgets: tee-shirts, oreillers et même parapluies imprimés à partir d'un Amiga!

Mes espoirs ne furent pas vains. Le ton était donné dès mon entrée dans le Salon: Amiga 90 était massivement sous le signe de la vidéo et de l'image de synthèse. Les deux plus gros stands, Commodore et GVP, en étaient l'illustration incontournable.

LA VIDÉO

Le Video Toaster de New Tech était l'une des plus grosses attractions. Connecté à une régie vidéo, c'est un outil puissant qui intègre un programme de création d'images 3D, de la retouche 2D, un digitaliseur, des volets vidéo, et tout cela en 16 millions de couleurs. Le seul problème est qu'il fonctionne à la norme américaine NTSC. Inutilisable pour nous. D'après des bruits de couloirs, une version PAL serait développée d'ici huit à neuf mois, quel aurait été l'intérêt sinon de venir le présenter en Europe?
Sur le stand d'à côté, Commodore présentait une carte Frame Buffer/Digitaliseur en 24 bits planes capable d'afficher des fichiers RVB à l'écran, calculés avec *Sculpt 4D* par exemple. Il s'agit d'un simple moyen de contrôle de l'image: impossible de la retoucher avec un logiciel de dessin. C'est un bon produit, certes, mais déjà dépassé.
Sur le stand GVP, une société suisse, Merging Technologies exposait une carte au nom prometteur: Only For Your Eyes. Elle travaille en 16 millions de couleurs, affiche, digitalise et permet la retouche d'une image dans cette résolution.
Un genlock lui est même intégré. Le tout vaut environ 15 000 F. Il est à noter qu'elle est compatible avec tous les logiciels 3D tels *Sculpt* ou *Caligari*. A ma connaissance, c'est la première fois qu'on pouvait admirer un slide show en 16 millions de couleurs tournant sur *Amiga* sans carte passerelle AT.

DU BON USAGE DU DISQUE DUR...

GVP a adopté la technique des disques durs amovibles Richo pour en finir avec les problèmes que lui posaient ses propres lecteurs. Sur tous les stands, la prééminence revenait aux disques durs optiques de grande capacité (650 Mo). Toujours chez GVP, on pouvait voir une séquence de plusieurs minutes du film *Ghostbuster* à partir d'un disque dur, chaque image étant affichée en temps réel. Dans le même genre, le DCTV de Digital Création (à ne pas confondre avec le CDTV!) pilotait une animation avec un joystick, toujours en accès direct disque dur, mais en beaucoup plus fluide (25 écrans par seconde) grâce à la carte contrôleur Trumpcard Professional. Une telle rapidité n'offre que peu d'intérêt pour la vidéo, car rien ne remplacera la qualité d'un enregistrement image par image. En revanche, dans le cadre d'une application multimédia nécessitant un accès instantané aux données, la Trumpcard est l'arme absolue. On imagine déjà les jeux!

LES LOGICIELS

Real 3D d'Activa International, un nouveau logiciel d'image de synthèse, possède tout ce qu'on peut en attendre. Texture mapping, opérations booléennes et beaucoup d'autres choses en font un soft extraordinaire pour le calcul et l'animation. Son modeleur est cependant vraiment trop léger. Heureusement, il est possible d'importer des objets issus de *Sculpt*. Autre nouveauté: *Painter 3D*, malgré ses algorithmes puissants, ne m'a pas convaincu, là aussi à cause de son modeleur. Surtout comparé à *Caligari*, qui reste la Rolls des logiciels sur *Amiga!* A ce propos, on attend de la part d'Octree une nouvelle version de ce soft qui permettra l'édition par point et donc l'interpolation d'objets dans une animation. Ce sera alors le logiciel le plus puissant et le plus professionnel du marché Amiga.
Un revendeur allemand présentait *Imagine* d'Impulse, le logiciel destiné à remplacer *Turbo Silver*, ainsi que le Firecracker, une carte 16 millions de couleurs. Mais la mauvaise volonté du revendeur à me faire une démonstration m'interdit de vous donner des informations. Je me demande même si cette carte existe car on m'a déjà fait le coup avec ce produit lors d'un précédent Salon.
On peut encore signaler *Picture Manager* chez C, revendeur Munichois, un logiciel pour retravailler les animations en temps réel, image par image. La démo la plus impressionnante du Salon mettait en scène Humphrey Bogart et Marilyn dans un petit film d'animation réalisé en 3D et 16 millions de couleurs. Pendant un instant, je me suis cru au Sigraph ou à Imagina!
Rendez-vous en mars 1991 pour l'Amiga Show de New York.

Frédéric Potier

Un salon de plus

Il est bien loin le temps où Amstrad déplaçait les foules par son image novatrice. Partagée entre les jeux sur *GX 4000* et les *PC* pas chers, la marque fait figure d'entreprise sérieuse. Un salon de plus — ou un salon de trop ?



Chez Micro Application, devant le GFA pour PC.



Les consoles Amstrad déguisées en bornes d'arcades.

Trois Salons de micro de loisirs en un mois et demi, n'est-ce pas exagéré ? Telle est la remarque de bien des acteurs du petit monde de la micro après l'édition 1990 d'Amstrad Expo, sixième du nom. Venant après l'Atari Forum et le Salon de la micro, ce nouveau show faisait en effet un peu *remake*, bien que l'univers Amstrad n'ait pas été présent, ou bien de manière simplement anecdotique, aux deux salons précédents. Le fabricant britannique représente une part importante du marché et Amstrad Expo permet de prendre le pouls du marché après l'introduction de la nouvelle gamme. De prime abord, le Salon apparaît très *clean :* larges allées, moquette moelleuse, stands généralement aux couleurs Amstrad.

De nouveaux *PC* Amstrad fiables et bon marché

C'est clair, net, bref tout est fait pour ne pas rebuter le visiteur censé s'intéresser à la partie pro du Salon. A ce sujet, la nouvelle gamme de *PC* d'Amstrad (la Génération 3) était assez bien représentée. Ces machines, qui succèdent aux *PC 2000,* disposent d'un affichage VGA, d'un lecteur 3 pouces et demi 1,44 Mo, de ports Centronics et souris en standard. En outre, l'ensemble fait moins Amstrad. Entendez par là que l'on se rapproche de technologies exploitées par des fabricants réputés professionnels : boîtier en métal, connecteurs standard, alimentation propre à la machine (et non plus intégrée dans le moniteur) et autres astuces laissées de côté. Autrement dit, les *PC* Génération 3 ont l'air de compatible méthode Taïwan avec un prix compétitif et la sûreté du réseau de distribution qu'Amstrad est en mesure d'offrir.

La saga des basics : GFA, power ou quick

Côté professionnel, Amstrad Expo a offert la possibilité de voir, sur le stand Micro Application, divers livres fort récents ainsi qu'une pré-version du GFA basic sur *PC* et compatibles. Annoncé pour le début 1991, ce basic existera en diverses versions (Unix, Windows, 8088/8086 et 80386). Permettant un portage des applications écrites sur *ST* ou *Amiga,* il se révèle potentiellement dangereux pour les langages mono-machine. Reste toutefois à évaluer plus avant ses performances et à les comparer avec celles, notamment, de quick basic de Microsoft. Il en est de même pour power basic 2.0 annoncé par AB Soft. Ce langage est en fait une nouvelle version de turbo basic de Borland. Les développeurs de ce dernier ont repris l'intégralité des droits afférents à ce logiciel et l'ont perfectionné. Résultat : un basic compilé, rapide et simple à mettre en oeuvre. Réussira-t-il à s'imposer face au rouleau-compresseur qu'est la version 4.5 de quick basic ? L'avenir le dira.

Toujours chez AB Soft, signalons aussi l'existence d'un antivirus nommé *PC Cillin* qui est autoprotégé par le biais d'un module hard. Enfin, côté professionnel toujours, le stand MERCI, société bien connue des amateurs d'*Amstrad,* présentait diverses applications plus ou moins domotiques.

En ce qui concerne les jeux, signalons la présence de tous les éditeurs majeurs venus présenter, surtout, leur récents développements sur consoles *GX 4000* et gamme *CPC +*. Sur place, Ubi Soft, US Gold/Ocean, Loriciel, Infogrames et autres.

Beaucoup de jeux, peu de nouveautés

Applaudissons la venue de tant de monde. Certains d'entre eux étaient en effet fort discrets lors des deux précédentes expositions. Cependant, les véritables nouveautés n'étaient pas au rendez-vous. La grande majorité des jeux nous étaient déjà connus. Mais visiblement, cela n'a en rien gâché le plaisir des amateurs qui ont pu tester à loisir les jeux sur la nouvelle gamme familiale d'Amstrad. Des bornes proposant divers titres étaient en effet à disposition de tout un chacun. Bien entendu, divers représentants de la presse micro et certaines boutiques s'étaient joints à la fête. Mais, au risque de nous répéter, le manque de véritables nouveautés rendait tout cela un peu triste.

Le côté professionnel l'emporte sur les jeux

Ce Salon a tout d'abord permis de mesurer l'impact de la marque en matière de micro. En effet, les autres activités — vidéo, musique, etc. — apparaissent laissées de côté par rapport aux ordinateurs. D'autre part, on a pu voir l'importance prise par le côté professionnel de l'expo au détriment du secteur des jeux où Amstrad tient une place importante, ce qu'ont regretté divers visiteurs que nous avons interrogés. En conclusion, il serait peut-être temps pour Amstrad d'effectuer un recentrage, soit sur Amstrad Expo en tant que telle, soit en s'intéressant à des expositions telles que le Salon de la micro où les *CPC+* et la console *GX 4000* ont véritablement leur place.

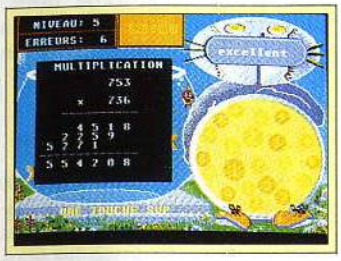
Mathieu Brisou

Kid's School

Mathex Benjamin

S'inscrivant dans la gamme des logiciels de maths *Mathex* présentée par VTA, ce programme s'adresse tout particulièrement aux élèves du cours élémentaire et cours moyen. L'enfant est invité à travailler sur l'une des quatre opérations. Une fois son choix effectué, cinq niveaux de difficulté lui sont proposés. Quel que soit son option, l'enfant voit apparaître à l'écran une opération à effectuer en tapant le résultat au clavier. En cas d'erreur, une aide visuelle lui est immédiatement proposée pour résoudre additions et soustractions. Celle-ci se présente sous forme de perles matérialisant les nombres et se déplaçant pour mettre le résultat en évidence. Pour ce qui est des divisions et multiplications, l'aide se présente sous forme de tables de multiplication qui s'affichent lorsqu'on les appelle. Au bout de trois bonnes réponses, l'enfant passe automa

tiquement au niveau supérieur et, s'il échoue, on lui propose une opération au niveau inférieur.
Ce programme est en fait un grand générateur d'opérations dont le travail demeure somme toute assez répétitif. La seule note un peu originale : un jeu de Morpions, moment récréatif pour l'enfant, accessible s'il a bien bien travaillé. Et la lutte est dure car votre machine a des ressources.
(Disquette VTA pour *Atari ST, Amstrad, Amiga, Compatible PC).*



Mathex Benjamin (ST).

Matière ____ *maths*
Contenu pédagogique ____ ★★★
Intérêt ____ *13*
Prix ____ *n.c.*



Anglomania (ST).

Le Labyrinthe d'Anglomania 1

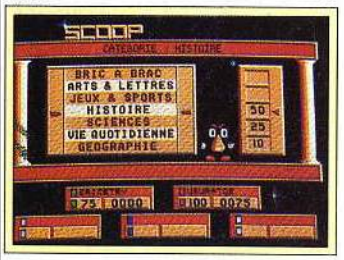
Trente jours, c'est le temps qui vous est imparti pour mener à bien votre mission, à travers forêts, marais, landes et autres lieux lugubres. Voici la toile de fond de ce logiciel d'anglais destiné aux enfants de 8/10 ans et qui propose une initiation colorée et animée.
Ayant répondu à une petite annonce demandant un jeune professeur aimant les animaux, quelle n'est pas votre surprise de constater que la célèbre « Lady B » désire que vous donniez des leçons au perroquet qu'elle veut offrir pour Noël à ses enfants. Mais Polly, le perroquet, s'échappe et c'est le début de



Gaminours (ST).

l'aventure. Parti à sa recherche, un certain nombre d'épreuves vous attendent. A autant d'épreuves, autant de questions concernant la langue anglaise. Chaque bonne réponse vous apporte un point, et sachez être assez astucieux et perspicace pour frapper aux bonnes portes et éviter les méchants gnomes. Car le chemin est semé d'embûches ! Tout en portant sur des points essentiels à l'initiation de la langue, ce logiciel présente en outre l'avantage d'une approche intelligente, sans textes fastidieux à taper. Les questions posées font autant appel à la réflexion qu'aux connaissances et chaque réponse apporte une explication grammaticale claire et précise. En outre, le graphisme est beau et l'animation apporte un « plus » à ce programme excellemment réalisé ! (Disquette Retz pour *Atari ST, Amstrad CPC, compatible PC, Amiga).*

Matière ____ *anglais primaire*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *18*
Prix ____ *C*



Scoop (ST).

Gaminours retrouve les formes

Dans la série des *Gaminours*, reprise et corrigée par Colorado Technologie, *Gaminours retrouve les formes* propose de jouer avec les formes géométriques. Ce programme fait travailler la mémoire visuelle de l'enfant tout en introduisant la reconnais-

MUSIC MASTER
L'Atelier Musical

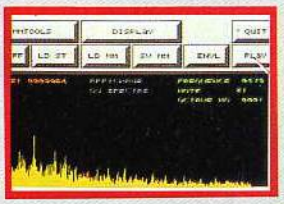
Music Master transforme enfin votre ordinateur en un véritable synthétiseur

100% assembleur, il possède des fonctions de filtrage numérique, réverbération, vibrato, modification de l'enveloppe, sauvegarde et ré-utilisation des sons modifiés... Fourni avec MMTools, logiciel passerelle qui vous permet d'analyser (recherche de la fréquence d'un son) et de récupérer vos sons (iff, St Replay...)
Il possède toutes les routines pour intégrer les musiques dans vos propres programmes



Un système évolutif

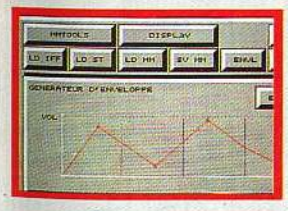
Possibilité d'utiliser un clavier midi (Atari ST/Amiga) et un digitaliseur sonore
Les sons sont compactés pour en placer jusqu'à 2 fois plus sur une disquette ! (la taille peut être réduite jusqu'à 50 %)
10 musiques et 100 sons de qualité professionnelle sont fournis.



CRÉEZ OU MODIFIEZ VOS ÉCHANTILLONS ET COMPOSEZ À VOLONTÉ

une création COMPUTER'S DREAM™

ATARI ST
Utilise toutes les possibilités de la carte de B A T : La carte MV 16



Compatibilité totale entre les fichiers des trois versions (PC,ST,AG)
et surtout : l'ergonomie poussée à son maximum !

UBI SOFT
Entertainment Software
8-10, rue de Valmy 93100- Montreuil-sous-Bois
48 57 65 52

36 15 UBI

LA CRÉATION DEVIENT UN VÉRITABLE AMUSEMENT !

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

sance des formes géométriques et des couleurs. Le jeune utilisateur a le choix de reconstituer deux, quatre ou six modèles avec ou sans contrôle du temps et en jouant s'il le désire avec un copain. Il peut également choisir le motif qui apparaît sur la forme et qui représente un élément de plus à mémoriser. Une fois son choix effectué, deux rectangles, deux triangles ou deux cercles de couleur différente apparaissent. L'enfant a tout loisir de les observer afin de bien mémoriser l'emplacement des couleurs et des motifs. Quand il le décide, les figures disparaissent et il doit donc les reconstituer en allant chercher éléments et motifs dans les trois distributeurs à sa disposition. Quand il se trompe, il perd la moitié d'un cœur. Mais il peut faire appel à une aide qui reste limitée et pas systématique. Ainsi, grâce à ce programme très graphique, l'enfant peut exercer sa mémoire ainsi que son sens de l'observation, tout en apprenant à reconnaître formes et couleurs. L'ensemble est bien conçu et la possibilité de changer de niveau de jeu permet une progression et élargit le jeu à différentes classes d'âges. Colorado nous prouve que Gaminours a plus d'un tour dans son sac! (Disquette Colorado Carraz pour *Atari ST, Amiga, Compatible PC, T08, T09)*

Matière ____ *éveil*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *16*
Prix ____ *B*

Scoop

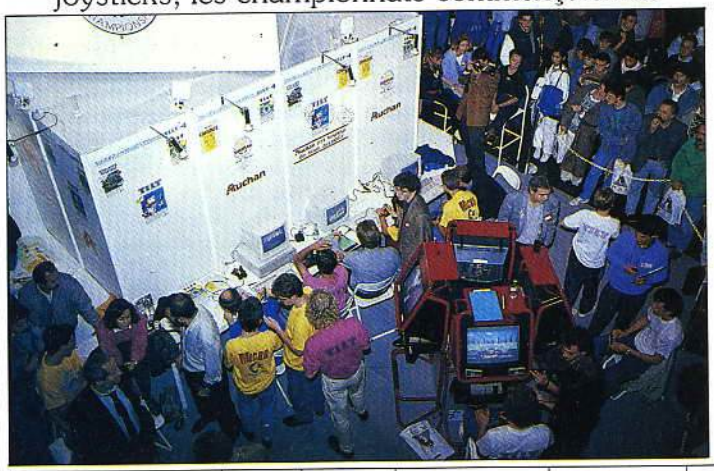
Scoop est le premier jeu de société sur micro qui ne soit pas tiré d'un jeu déjà existant, d'où probablement son nom! Il s'agit d'un jeu de questions-réponses pour deux à cinq joueurs, et qui vous permet de vous tester en histoire, géographie, sciences, arts et lettres, dans la vie quotidienne et le bric-à-brac. La gestion des données se fait par l'ordinateur, et vous permet de choisir le nombre de points à atteindre, pouvant être de 500, 1000 ou 2000 points pour une partie, selon votre forme. De même, le temps de réponse, qui peut être de 10, 20, 40 secondes ou bien illimité. Votre choix fait, on vous invite à miser avant chaque question préalablement déterminée par l'un des joueurs. Tout ceci se fait dans la joie et la bonne humeur, des bonus-surprises jalonnent le jeu et des commentaires saluent vos réponses. Ce soft mettra à l'épreuve votre culture générale dans un cadre convivial et bon enfant, agrémenté d'un environnement graphique et sonore qui ajoute une note originale. On se prend au jeu même si l'on peut déplorer retomber rapidement sur les mêmes questions. *Scoop* existe pour les juniors de 9/14 ans et pour les séniors de + de 14 ans et adultes. (Disquette Génération 5 pour *Atari ST, Amstrad CPC et Compatible PC).*

Type ____ *jeu de société*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Brigitte Soudakoff

France 1, Espagne 0

Une ambiance survoltée régnait sur le stand de *Tilt* au Salon de la micro, les 27 et 28 octobre 1990 : les lutteurs français et espagnols fourbissaient leurs joysticks, les championnats commençaient...



C'est à l'occasion de l'édition 1990 du Salon de la micro (du 26 au 29 octobre 1990 à la Grande Halle de la Villette) que se sont déroulés les seconds European Videogames Championship. L'équipe française a été sélectionnée le samedi 27. La finale proprement dite s'est tenue le dimanche 28... On se souvient que, lors de l'édition précédente, des équipes venues de Grande-Bretagne, d'Espagne et de France s'étaient affrontées.
Cette année, seules les nations séparées par les Pyrénées étaient présentes. Recentrage donc, mais l'esprit sportif domine! La compétition conserve tout son intérêt...

De la sélection française

La sélection de l'équipe française s'est effectuée en plusieurs étapes. Dès mars 1990, tous les concurrents avaient rendez-vous dans les hypermarchés Auchan, sponsor français du 2nd EVCS et co-organisateur avec *Tilt*. Les joueurs pouvaient choisir parmi cinq machines : *Amstrad CPC (P47), Atari 520 STE (Silkworm), Amiga 500 (Pinball Magic), Nintendo (Trojan)* et *Sega (Altered Beast).*
Seconde étape, les sélectionnés par magasin s'affrontèrent afin de désigner les cinq meilleurs joueurs dans quatre régions. Le résultat de cette équipée fantas-

Sélection française

NOM	CPC	STE	NINTENDO	SEGA	AMIGA	TOTAL	RANG
Bail D.	8	16	3	12	7	46	11
Barbot P.	5	2	13	17	13	50	13
Blanco M.	15	8	17	11	3	54	14
Charensac C.	16	12	16	15	17	76	17
Coton R.	13	11	15	16	14	69	16
Donge L.	8	7	6	5	12	38	7
Fraiz D.	14	9	5	7	9	44	9ex
Lasquelle L.	7	10	12	4	15	48	12
Manier S.	6	4	10	8	5	33	4ex
Masson L.	3	15	2	10	11	41	8
Mettra S.	4	17	1	9	2	33	4ex
Morgana S.	10	14	8	2	10	44	9ex
Ronot P.	10	1	4	13	6	34	6
Sadeghin M.	1	5	11	3	8	28	1
Smigielski A.	10	3	9	6	4	32	3
Torbisco A.	17	6	7	14	16	60	15
Vespier G.	2	13	14	1	1	31	2

Equipes européennes

NOM	CPC	STE	NINTENDO	SEGA	AMIGA	TOTAL	RANG
Juan Jose Ortega	1010/6	320/9	10550/5	129000/10	54500/9	39	9
Jose Antonio Sanz	1410/4	3180/6	6770/10	399000/8	34300/10	38	8ex
Luis Manuel Corral	1760/1	5925/1	13830/3	452400/7	62550/7	19	2
Alberto Sanchez	1410/4	2895/8	9490/7	760100/3	61450/8	30	7
Miguel Angel Clemente	690/8	265/10	7250/9	550400/5	67800/6	38	8ex
Mettra Stanislas	1240/5	3895/4	25360/2	144500/9	116950/2	22	4
Manier Sébastien	830/7	3115/7	11040/4	751500/4	95800/5	27	5
Sadeghin Mohamad	1440/3	3190/5	9710/6	943000/2	96550/4	20	3
Vespier Gerald	1720/2	3930/3	26340/1	1.259000/1	123150/1	8	1
Smigielski Antoine	660/9	4370/2	9220/8	492200/6	108850/3	28	6



L'équipe de France au grand complet: Stanislas, Mohamad, Sébastien, Gérald et Antoine avant le grand départ!



Les grands d'Espagne: Juan Jose, Jose Antonio, Luis Manuel, Alberto et Miguel Angel, souriants malgré la défaite.

tique fut une liste de vingt noms, dont les cinq futurs sélectionnés de l'équipe française pour le championnat européen.

Samedi 27 octobre 1990 au Salon de la micro. La compétition fut difficile et les scores parfois serrés comme le montre le tableau ci-joint. Cette finale nationale s'est déroulée sur les mêmes ordinateurs que lors des qualifications mais pas sur les mêmes jeux. Les joueurs s'affrontaient sur *Chase HQ (Sega), Life Force (Nintendo), Simulcra (Atari ST), Turrican (Amiga, CPC).* Ces logiciels seront aussi utilisés pour la finale européenne. Cinq joueurs tiennent la dragée haute aux douze autres et intègrent l'équipe française. Histoire de rire, consultez le tableau et voyez si vous pouvez faire aussi bien...

Les Espagnols arrivent!

Sous la houlette de notre confrère ibérique *Micromania* et de son sponsor (Commodore), l'équipe espagnole se rend donc au Salon de la micro le dimanche 28 octobre. Cette équipe espagnole a été formée sur les mêmes bases mais non de façon identique. Vingt personnes étaient en effet présélectionnées, mais sur des machines — et donc des jeux — différentes *(Amiga, CPC, PC, Sega* et... *Sinclair Spectrum).* Le passage aux softs retenus pour la finale européenne n'allait pas se faire en douceur, comme le montre le second tableau. Certes, les Espagnols s'en tirent sur certaines machines (Luis Manuel Corral, premier sur *CPC* et *STE,* troisième sur *Nintendo,* par exemple) mais ont du mal à résister à la pression des deux vedettes de l'équipe française: Gérald Vespier et Mohamad Sadeghin. Résultat, Luis Manuel Corral se place entre les deux champions français mais le classement se fait par équipe... France 1, Espagne 0. Gérald Vespier est sacré meilleur joueur européen 1990 alors que, la veille, son challenger, Mohamad Sadeghin, l'avait précédé et s'était vu décerné le prix du meilleur joueur français.

Conclusion: Les Français sont rentrés chez eux, certainement grisés par leurs gains (12 000 F pour Mohamad Sadeghin et 9 500 F pour Gérald Vespier, par exemple). Malgré l'absence des autres européens, cette édition 1990 de l'European Videogames Championship démontre que des partenaires s'investissant réellement (comme *Micromania* et Commodore, *Tilt* et Auchan) arrivent à rendre une telle compétition vivante car ouverte au plus grand nombre.

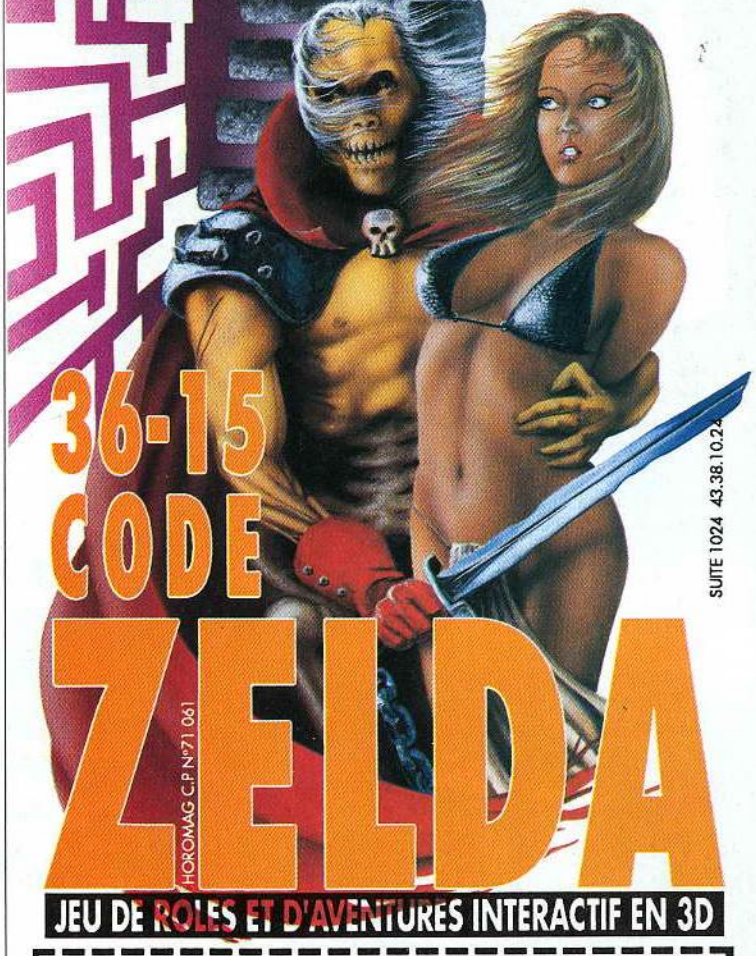
Mathieu Brisou

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

SUITE 1024 43.38.10.24

HOROMAG C.P N°71 061

JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

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

Ti 86

Nom ..... Prénom .....

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



▼ *Moonwalker* ▼



▲ *Race Drivin'* ▲



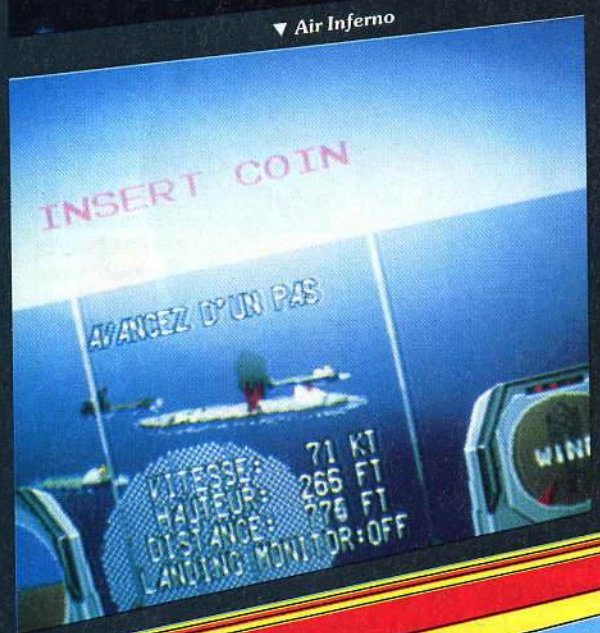
▼ *Air Inferno*



▼ *Race Drivin'*



Pit-Fighter ▲





Simulation d'hélicoptère ou combats sur la Lune, compétition de voitures, lutte au corps-à-corps, les bornes d'arcade se transforment en postes de pilotage pour les fous de la vitesse ou en gâchettes multiples pour que se défoulent les pulsions violentes. Faites votre choix.

Air Inferno

TAITO

Après une longue attente, ce nouveau programme de Taito est enfin arrivé dans les salles d'arcade. Très original, il ne passera pas inaperçu. En effet, il s'agit d'une simulation d'hélicoptère en 3D surfaces pleines, ce qui nous change des shoot-them-up et des jeux de plates-formes habituels à cet éditeur. Mais que les amateurs d'arcade ne s'inquiètent pas, il ne s'agit pas d'une véritable simulation, car le pilotage de votre appareil est très simplifié. Vous disposez d'un manche à balai qui vous permet de descendre ou de monter, vous réglez votre vitesse à l'aide d'une seconde manette située sur le côté du siège et vous pouvez tourner en utilisant les pédales. Tout cela n'est guère compliqué et l'on s'y fait assez rapidement dès la première partie. Le jeu se compose d'une suite de courtes missions, qui sont assez variées. Si certaines consistent à détruire des objectifs ennemis, sur terre ou sur mer, la plupart sont des opérations de sauvetage. Vous devez, par exemple, voler à proximité d'une tour afin d'éteindre l'incendie qui ravage les étages supérieurs et vous poser sur le toit pour recueillir les survivants, ou bien sauver les habitants d'un immeuble menacé par une coulée de lave. Au cours de chaque mission, une voix vous indique les changements de cap et d'altitude, ce qui vous facilite beaucoup les choses.

Ce programme a été entièrement traduit en français, tant en ce qui concerne les textes à l'écran que la voix digitalisée. Cela est suffisamment exceptionnel pour être souligné, d'autant plus que la traduction est irréprochable. Lorsque vous êtes au-dessus de votre objectif, vous pouvez vous guider grâce à une fenêtre montrant le sol sous votre appareil, ce qui vous permet de vous poser avec une grande précision. L'animation, aussi rapide que fluide, apporte beaucoup de réalisme à l'action, d'autant plus que votre siège s'incline en fonction des déplacements de l'hélicoptère. *Air Inferno* figure en bonne place parmi les jeux d'arcade les plus originaux de l'année et il ne faut surtout pas le manquer.

Race Drivin'

ATARI GAMES

Après le succès d'*Hard Drivin'*, Atari Games lui donne maintenant une suite. Vous avez le choix entre quatre voitures différentes, dont une seule est équipée de vitesses automatiques, et vous pouvez concourir sur l'un des trois parcours disponibles. Si le premier reprend fidèlement les deux circuits d'*Hard Drivin'*, les deux suivants sont entièrement nouveaux, tant en ce qui concerne le parcours proprement dit que les décors. Le second est un parcours de vitesse assez difficile, dans lequel vous devez passer les points de contrôle dans un temps donné pour rester dans la course. Quant au troisième, il s'agit d'un nouveau parcours acrobatique qui mettra vos talents de conducteur à l'épreuve. Cette simulation de conduite est aussi réaliste que la précédente et le volant répond encore mieux que dans le précédent soft d'Atari Games. C'est un programme riche en émotions fortes. Bien sûr, le plaisir de la découverte n'est plus au rendez-vous, mais les nombreux fans d'*Hard Drivin'* ne résisteront pas au plaisir de triompher de ces nouveaux circuits.

Moonwalker

SEGA

Sega, comme Taito avec *Air Inferno*, nous présente un programme assez différent de son style habituel, avec ce jeu d'arcade qui s'inspire de *Moonwalker*, le film de Michael Jackson. Ce programme présente de nombreux points communs avec le *Moonwalker* de la *Megadrive* : vous affrontez de nombreux adversaires pour sauver les enfants qu'ils ont fait prisonniers. Comme dans le programme sur console, vous abattez vos ennemis en leur tirant dessus mais, de temps à autre, vous les entraînez dans quelques pas de danse qui leur seront fatals. En revanche, le jeu d'arcade comporte des différences notables avec la version *Megadrive*. Tout d'abord, il est possible de jouer à deux, chacun disposant d'un Michael Jackson habillé d'une couleur différente. D'autre part, l'action est représentée en perspective 3D, à la manière d'*Escape From The Planet*. Enfin, l'action est nettement plus violente, et Michael se transforme parfois en un énorme robot qui fait des ravages chez ses ennemis à l'aide de rayons lasers.

Moonwalker est un programme très accrocheur, qui bénéficie d'une réalisation impressionnante, tant en ce qui concerne le graphisme que l'animation. Bien entendu, on accordera une mention particulière à la bande sonore très soignée, réalisée à l'aide de digitalisations des grands tubes de Michael Jackson. Même si vous n'êtes pas un fan de ce chanteur, ce programme très plaisant ne vous laissera sûrement pas indifférent.

Pit-Fighter

ATARI GAMES

La particularité de ce jeu de combat est d'utiliser des graphismes digitalisés du meilleur effet. Pour réaliser ce programme, on a filmé des lutteurs de façon à obtenir un réalisme nettement supérieur à celui des autres jeux de ce type. En revanche, ces mouvements, décomposés, donnent une animation légèrement saccadée.

Il est possible de jouer à trois simultanément, ce qui est très plaisant. Si vous jouez seul, vous avez le choix entre trois lutteurs qui présentent des techniques de combat différentes et chacun d'eux possède un coup qui lui est particulier. Vous allez affronter des adversaires très différents et vous devrez modifier votre tactique en fonction de leurs caractéristiques. En effet, n'essayez surtout pas d'employer la même technique de combat avec un lutteur qui attaque en force, un voyou particulièrement vicieux qui n'hésite pas à jouer du couteau, ou encore une femme très rapide qui vous lance tous les objets qui lui tombent sous la main. Vous pouvez également utiliser les armes et les objets qui se trouvent sur les lieux du combat, mais il faut faire vite car vos adversaires sont très rapides et ils s'en emparent souvent avant vous.

Indépendamment de la qualité de sa réalisation, *Pit-Fighter* est un programme de combat qui offre une large panoplie de coups, d'une grande précision. En dépit de ses qualités, ce programme s'adresse surtout aux inconditionnels du genre, car si sa réalisation est originale, il n'apporte rien de vraiment neuf au niveau de l'action.

Alain Huyghues-Lacour

Knights of the Sky

PC TOUS ECRANS

Microprose nous offre un superbe simulateur de vol qui nous plonge cette fois au cœur de la guerre de 14-18. Les moteurs chauffent, les mitrailleuses s'enrayent et les combats ressemblent à de véritables duels aériens sans repère radar où la victoire tient à l'habileté du pilote.

Microprose. Programme : J. Mc Conkey, S. Patterson, S. Spanburg et B. Becker ; graphisme : J.L. Briggs et J. Ross ; son : K. Lagace.

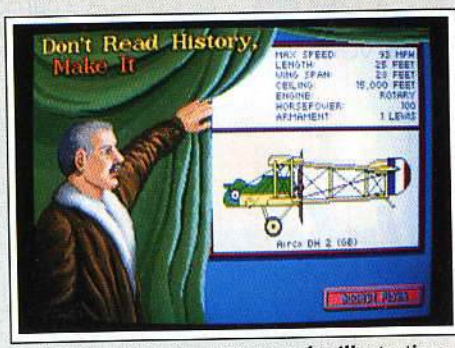
De vieux coucous qui chauffent plus vite qu'ils ne prennent de l'altitude, des mitraillettes qui s'enrayent et qui ne sont efficaces que lorsque l'on devine la couleur des yeux de l'adversaire, voilà bien un challenge qui va vous donner du fil à retordre !

Pour une fois, les scénarios de cette superbe simulation ne s'inspirent pas de la Seconde Guerre mondiale ou de conflits encore plus récents. *Knights of the Sky* est un simulateur de grand-père, pour les fanas de la Première, la « vraie » comme disait Papi... Avant d'en détailler toutes les composantes, résumons les qualités graphiques et sonores de ce soft.

Knights of the Sky fonctionne sous toutes les configurations *PC*.

En ce qui concerne les bruitages, rien de spécial si l'on travaille avec le son interne. Les diverses cartes en revanche, donneront du punch à vos futures missions. Ronron cahoteux des moteurs, craquements du train sur la piste ou explosions et tirs, le contexte sonore de cette partie est simple mais très réaliste. Les graphismes sont de la même qualité. En VGA, le résultat est on ne peut plus prenant. Les décors extérieurs sont très détaillés et toujours précis. Le tableau de bord, qui ne compte que quatre instruments (cette simplicité historique est agréable, croyez-moi !), est en bois et métal, le tout mis en valeur par des effets de matière, des dégradés subtils. Quant aux silhouettes de vos ennemis ou de votre propre appareil, elles évoluent dans une 3D très bien gérée. Un seul reproche, l'animation sera vite cahoteuse sur un *PC* de petite puissance. Même sur un *386*, j'en viens presque à sélectionner l'EGA plutôt que le VGA, pour plus de souplesse.

Knights of the Sky affiche donc des qualités graphiques et sonores haut de gamme. Il en va de même pour la sélection des missions, sélection qui enchaîne les tableaux vraiment très bien dessinés. Les nombreuses stratégies offertes dans les menus rappellent la mise en scène de *F 19*, le dernier simulateur de vol de Microprose. Le pilote peut choisir entre un mode d'entraînement, un affrontement direct contre un ennemi spécifique, ou encore l'offensive généralisée où se succèdent plusieurs missions de difficulté croissante. Dans ce cas, le briefing qui précède la mission se déroule avec carte, tracé et explications textuelles des différents objectifs. *Knights of the Sky* offre des missions très variées. La difficulté y est bien dosée, même si le jeu reste très coriace dans son ensemble. Qu'en est-il de la jouabilité de cette partie ? Ce simulateur de combat est, nous l'avons vu, très difficile à vaincre, puisque le pilote ne sera aidé d'aucun instrument récent, d'aucune arme complexe. Il tire à la mitraillette, lâche des bombes et c'est tout. Mais plutôt que de souffrir de cette simplicité, les pilotes vont y puiser autant, sinon plus, de plaisir. En effet, c'est un vrai challenge que celui-ci. Vous devrez faire corps avec la machine, lutter avec elle ! A tout instant, il faut par exemple relancer les moteurs, tenter de prendre de l'altitude alors que l'engin se maintient poussivement dans les airs. Plus loin, c'est la mitraillette qui s'enraye... Enfin, et c'est peut-être le point le plus intéressant, vous ne profitez bien sûr d'aucun radar pour repérer l'adversaire. Il faudra donc sélectionner à tour de rôle toutes les vues disponibles pour surveiller l'espace aérien. *Knights of the Sky* profite des quatre vues traditionnelles, avant, arrière, gauche et droite. En plus de cela, il est possible de suivre l'appareil en vue arrière, de le voir de la



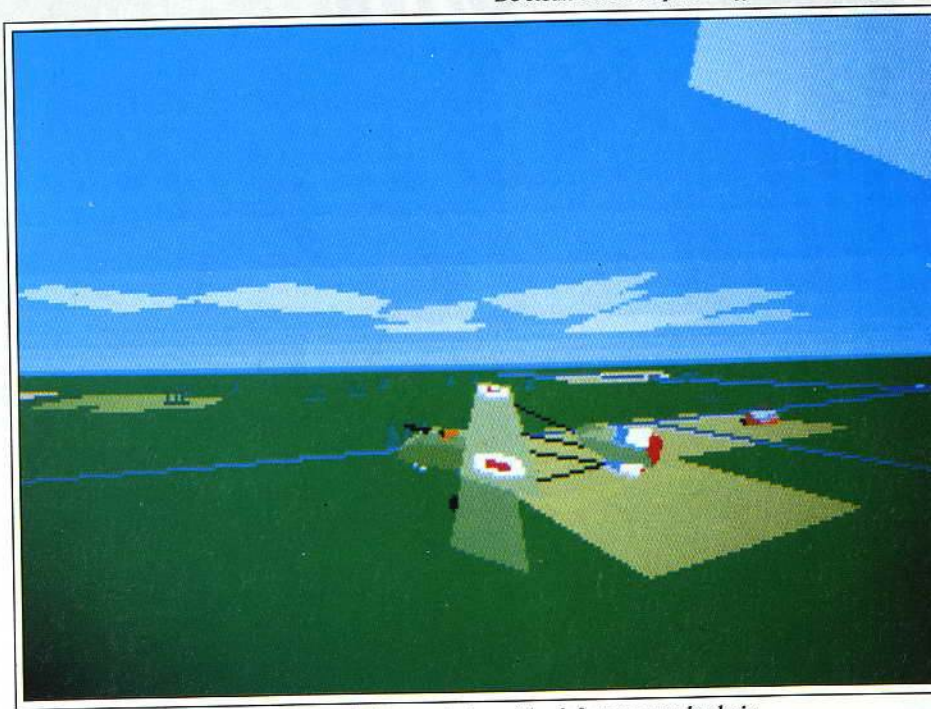
Un briefing clair et soutenu par des illustrations.



De vieux coucous qui chauffent vite : danger !



Une carte précise signée Microprose.



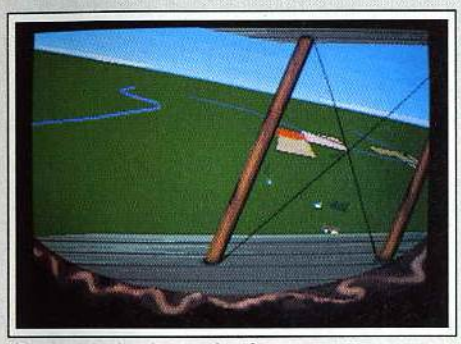
Entraînement, duel, offensive avec plusieurs missions à la clef, vous avez le choix...



Tableau de bord : une simplicité reposante.

gauche, de la droite, en plongée, etc. Le summum enfin, un mode *Replay* que l'on peut déclencher à tout moment pour revoir une pirouette, un scratch ou mieux, un tir au but ! Ces modes démontrent tous, à nouveau, la justesse des graphismes, de l'animation. Génial !

Knights of the Sky est donc un excellent logiciel, que vous devez absolument acheter si le combat aérien est l'un de vos sports préférés, et que vous possédez un *PC* relativement puissant. Pour tout dire, je le préfère à tous les simulateurs plus modernes que je connais déjà. Mais c'est sans doute l'attrait du « neuf », ou plutôt l'originalité du « vieux », de ce mode de com-



Choix complet des angles de vues.



Ne négligez pas de surveiller vos arrières !

bat, plus « réflexe » que stratégique. Cette simulation séduira aussi les amateurs d'action pure, les fanas du shoot-them-up. Pilotage facile, stratégie poussée tout de même, si l'on avance suffisamment dans les missions, et surtout frissons garantis. Que demander de plus ? A noter enfin que deux joueurs peuvent lutter en face-à-face, sur deux *PC* reliés par liaison modem. Un vrai must ! Olivier Hautefeuille

Type _____ *simulateur de combat aérien*
Intérêt _____ *18*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★★★ *(carte son)*
Prix _____ *D*



Les ennemis qui vous attendent dans ce shoot'em up sont à la hauteur de vos armes surpuissantes.

Fly Fighter

AMIGA

Mi-shoot'em up, mi-jeu de plates-formes, Fly Fighter *offre des graphismes et une animation sans reproche. Le nombre d'ennemis que vous allez affronter, la diversité de leurs attaques sont autant d'atouts qui garantissent un plaisir de jeu intense et durable...*

Digital Magic Software. Graphisme : Jon Law.

Digital Magic Software nous offre avec *Fly Fighter* un superbe jeu de shoot-them-up/plates-formes. Il est très proche de *Scorpion*, lequel n'est, semble-t-il, finalement pas sorti. Le thème en est très classique. Pour libérer le monde de l'emprise de la méchante princesse et délivrer votre belle amie, vous allez vous enfoncer toujours plus loin dans des lieux fort différents. Au début, vos seules armes sont les éclairs magiques que vous avez le pouvoir de lancer. Pour le reste, vous pouvez avancer, sauter ou ramper. Vous trouverez bien vite des bonus particulièrement utiles : tir plus puissant, tir bidirectionnel, et surtout capacité de saut améliorée, indispensable pour franchir certains obstacles.

Le premier niveau vous fait pénétrer dans un temple aux décors somptueux. Les couloirs s'étagent sur plusieurs niveaux et vous serez souvent obligé de passer de l'un à l'autre pour progresser. Mais ce qui retient le plus l'attention, c'est la variété des monstres et de leur type d'attaque. Vous affronterez des crânes sur pattes, des limaces aux dents redoutables, des squelettes, des mouches et autres insectes volants, des fantômes, des abeilles géantes, des raies volantes, que sais-je encore. Il y en a des moyens, des



Des monstres à la vivacité surprenante.



Le dernier niveau, le plus redoutable...



La précision des scrollings est impressionnante.

gros, des tout petits et pas moins redoutables pour autant. Chacun possède son mode de locomotion. Certains rampent, d'autres marchent, bondissent ou roulent. Les créatures volantes offrent cette même variété. Certaines se contentent d'avancer en ligne droite, d'autres montent et descendent. Mais les plus impressionnantes sont les mouches et les abeilles qui virevoltent à grande vitesse. Leur vol en est si réaliste que l'on a du mal à imaginer qu'il s'agit d'un jeu.
Cette richesse se retrouve au niveau des types d'attaque. Il en vient de devant, de derrière, du haut. Certaines tirent sur vous ou vous heurtent. La disparition des monstres donne également lieu à des effets va-



Si vos réflexes faiblissent, c'est la fin.

riés. La plupart se « squelettisent » avant de disparaître. Mais les squelettes eux-mêmes ressurgissent une dernière fois et les abeilles géantes se résolvent en un bataillon d'insectes de petite taille particulièrement dévastateur. Bref, vous aurez besoin d'une attention de tous les instants et d'une grande précision pour parvenir à la sauterelle géante de fin de niveau.
Chaque niveau possède son décor, son ambiance propre et ses monstres particuliers. Ainsi le second niveau vous plonge dans un paysage enneigé, peuplé de robots et engins les plus divers. Vous devrez éviter les crevasses et vous méfier des patinoires et bien sûr parer aux attaques.



Une ambiance différente pour chaque niveau.

La forêt du troisième niveau vous réserve de nouvelles surprises : marécages, buffles qui vous écrasent d'une charge fulgurante, espions cachés dans les arbustes, ou morceaux de bois qui sont en fait des crocodiles.
Au quatrième niveau, il faudra sauter de bateau en bateau pour rejoindre la terre ferme tout en évitant corsaires, oiseaux, crabes, barriques qui tombent, tirs de canon et bien d'autres. L'adresse est aussi nécessaire que les capacités de tir. Le dernier niveau vous replonge en intérieur, dans un château aux décors bien rendus. Chevaliers, hommes d'armes, monstres, araignées, boules qui vous écrasent, fossés, culs-de-sac, etc., tout concourt à vous empêcher d'atteindre le superbe dragon de fin de niveau.
La réalisation est d'un haut niveau. Si les décors des niveaux 2 à 4 sont un peu répétitifs (tout en restant agréables), ceux du dernier et surtout du premier niveau sont vraiment excellents. De plus, les créatures de tous les niveaux sont vraiment très diverses et très bien dessinées. Et les monstres de fin de tableau occupent près de la moitié de l'écran. L'animation est un modèle du genre. Je vous ai déjà décrit la variété de l'animation des monstres. Le scrolling ne le cède en rien avec un scrolling latéral sans faille, complété d'un excellent scrolling vertical lors des sauts à grande hauteur.
Les bruitages sont assez variés et complétés d'une petite musique lors des combats contre les monstres de fin de tableau. Un grand jeu, varié et difficile.

Jacques Harbonn

Type _____ *shoot-them-up/plates-formes*
Intérêt _____ *18*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ *C*

Genghis Khan

AMIGA

Gengis Khan, avant d'être un guerrier farouche, était un gestionnaire avisé, soucieux du moral de son peuple et de l'état de ses finances. Jacques Harbonn, qui a mené ce wargame fort avant, dévoile les secrets qui lui ont permis d'étendre son emprise jusqu'en Chine...

Koei Corporation

Koei, fidèle à sa devise « Nous fournissons le passé, vous faites l'histoire », nous propose un nouveau wargame dans la lignée de *Nobunaga's Ambition* (voir *Tilt* n° 63). Vous incarnez, selon le cas, le chef d'une tribu mongole ou Gengis Khan lui-même. Vous pouvez choisir au départ la conquête de la Mongolie ou du monde tout entier, le niveau de jeu et le nombre de joueurs humains (pour le jeu mondial uniquement). Contrairement à la majorité des wargames, vous allez devoir gérer non seulement l'aspect guerrier, mais aussi le bien-être de votre peuple. L'écran est divisé en deux fenêtres principales, l'une rappelant les principales données sur votre pays (or, provisions, soldats, moral, puissance guerrière, etc.), et l'autre affichant la carte des provinces. Un petit espace supplémentaire est réservé aux informations et animations complémentaires. Le jeu se déroule selon le système classique de tours, mais vous pourrez entreprendre plusieurs actions consécutives.



Surveillez l'état physique et moral du pays.

Avant de commencer la moindre action agressive, il est capital de bien apprendre à « gérer » votre peuple. Vous devrez établir une proportion équilibrée entre les hommes travaillant à la production de nourriture et ceux qui s'occupent de construire villes ou châteaux. Votre argent, le vital nerf de la guerre, proviendra des taxes que vous imposerez. Vous pourrez même établir de temps en temps une taxe exceptionnelle, mais votre popularité en prendra un coup. Pour la remonter, un seul moyen : distribuer ce que vous avez en quantité suffisante (nourriture ou objets divers). L'administration d'un pays est son squelette et vous devrez donc y attacher une certaine importance. Vous pourrez ainsi modifier à loisir l'emplacement des biens et des personnes (y compris vous-même), ou établir des relations diplomatiques avec les pays qui vous entourent.
Vous devez également entretenir vos propres caractéristiques (compétence de leader, capacité de juge-



Un état précis des capacités de votre personnage.

ment et de persuasion, force physique et militaire). Ces éléments ont une grande importance dans le jeu. Ainsi, si votre leadership tombe trop bas, l'armée refusera que vous mettiez le nez dans ses affaires pour redistribuer les différents corps. De même, si vous êtes amené à vous battre en combat singulier, il est indispensable que vous soyez au mieux de votre forme physique. C'est encore vous qui serez concerné par la nomination des différents gouverneurs (qu'il faudra entraîner eux aussi), ou par le mariage de vos enfants pour consolider une alliance. *Genghis Khan* est donc loin de se limiter à l'aspect guerrier.

Venons-en maintenant à la conquête, but ultime de votre entreprise. Avant d'attaquer quiconque, il est préférable d'envoyer un espion pour connaître l'état des forces. Ces espions peuvent aussi intervenir de manière plus active ou même assassiner le maître de la province. Mais, moralité mise à part, cela coûte cher. Entraînez bien vos hommes, recrutez de nouveaux guerriers dans la population civile et établissez un bon équilibre entre cavalerie, infanterie et compagnies d'archers. Votre victime ne doit surtout pas être trop forte. Envoyez une armée puissante, sans pour autant dégarnir trop votre pays. En effet, vos voisins auraient tôt fait de profiter de votre faiblesse momentanée pour vous envahir à leur tour.



Négocier, déclencher les hostilités : crucial...



Vous allez devoir gérer les conflits tout en veillant au bien-être de votre peuple.



Les hostilités sont déclenchées...

Vous pourrez mener vous-même le commandement de vos troupes ou le confier à un gouverneur. Dans le deuxième cas, vous ne ferez que prendre connaissance des résultats. Dans le premier cas, en revanche, vous allez contrôler chacune de vos unités et diriger au mieux cette guerre. Tirez le meilleur parti des pouvoirs particuliers de vos hommes (jet à distance pour les archers, chasse, embuscade, etc.). Si les choses tournent mal, vous pourrez toujours vous replier et rentrer chez vous. Si le pays est conquis, vos recettes s'accroîtront en conséquence, mais il faudra maintenir l'ordre dans cette nouvelle province.

La réalisation de *Genghis Khan* est d'un bon niveau avec une mise en image variée, quelques bonnes animations complémentaires et une agréable musique de fond parfois complétée de quelques bruitages digitalisés. Le programme joue bien et, même au niveau 1, il est loin d'être facile de remporter la victoire, d'autant que des catastrophes naturelles peuvent encore compliquer le tout. Un excellent wargame, d'une grande richesse.

Jacques Harbonn

Type _____ *wargame-stratégie*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ *C*

Crime Wave

PC TOUS ECRANS

Les possesseurs de compatibles PC vont enfin pouvoir donner libre cours à l'agressivité qui, nous en sommes certains, gronde en eux. Ils ont ressenti l'enlèvement de la fille du président des Etats-Unis comme un affront personnel et n'auront de cesse de la tirer des griffes du plus puissant syndicat du crime américain. Ça va saigner !

US Gold

Le plus puissant des syndicats du crime *made in USA* a enlevé la fille du président... Votre mission, si vous l'acceptez, est de contrer l'offensive de cette organisation et, bien sûr, d'arracher de ses griffes la charmante demoiselle !

Crime Wave est un soft d'action comme il en existe peu sur *PC*. Pour tout dire, c'est à peu de chose près le premier logiciel de ce type disponible pour votre ludothèque. Voici une bonne raison pour acquérir au plus vite ce soft, passionnant et très bien réalisé sur *PC* EGA ou VGA.

L'introduction de *Crime Wave* est superbe. L'enlèvement de la fille du numéro un des Etats-Unis est détaillé par des tableaux étonnants de détails, de précision. Certaines scènes sont, de plus, animées (il s'agit de digitalisation) et les bruitages, même s'ils n'utilisent pas les possibilités des cartes sonores *PC*, sont particulièrement soignés.

A ce propos, signalons que la notice vous propose de brancher le haut-parleur de votre *PC* à un ampli (chaîne hi-fi par exemple), avec schéma de montage à l'appui. Ce mode de présentation, à mi-chemin entre la BD (bulles de dialogue, multifenêtrage) et le cinéma (digitalisation), est plus tard repris entre les diverses scènes « action ». Ainsi, le joueur verra les hommes du QG ennemi suivre de près sa progres-



On a beau dire, le lance-roquettes, c'est pratique !

sion. Quant à la fille du président, on la voit malmenée par les hommes du gang ou déliant ses cordes à force de contorsions éloquentes... Rien à dire, toutes ces petites scènes intermédiaires ajoutent à la continuité et à l'ambiance de cette aventure.
Mais le nerf du jeu, c'est bien sûr les scènes d'action où votre personnage va combattre l'ennemi sur un scrolling latéral classique. Sprites de bonne taille et graphisme de très haut niveau, *Crime Wave* développe un jeu de type beat-them-all comme il est rare



Finalement, on comprend un peu les ravisseurs...

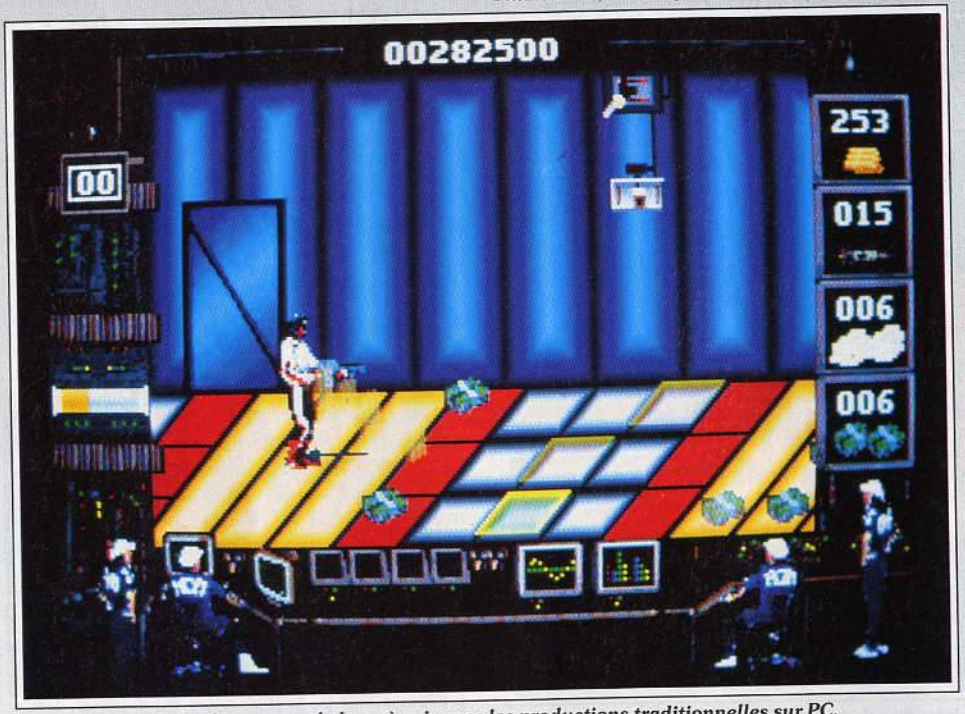


Digitalisations retravaillées pour certains décors.

Crime Wave s'apparente un peu à *Cougar Force*, un soft du même type testé dans ce numéro. Mais face à son confrère, et malgré des scènes moins variées, *Crime Wave* est à mon sens plus ludique grâce à la qualité des séquences d'action et à sa meilleure réalisation.
Un très bon beat-them-all que je vous conseille vivement, ne serait-ce que pour étayer votre ludothèque sur compatible *PC*.

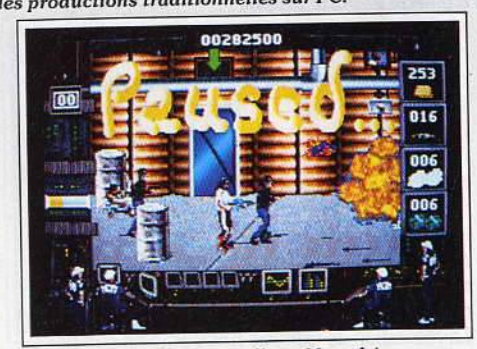
Olivier Hautefeuille

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★ *(VGA)*
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*



La taille des sprites n'a pas grand-chose à voir avec les productions traditionnelles sur PC.

que l'on en voit sur *PC*. Les personnages et décors sont très bien dessinés. Les écrans sont très fouillés mais l'on ne tombe jamais dans une confusion de pixels qui trahit trop de logiciels de ce type sur *PC*. Manié au joystick ou au clavier, l'espion s'accroupit, saute ou marche à gauche ou à droite. Il peut aussi s'enfoncer dans la profondeur de l'écran ou revenir vers vous pour éviter les tirs ennemis et surtout collecter des armes, toujours plus puissantes et plus nombreuses.
Si le tir simple au pistolet-mitrailleur est très efficace, le lance-roquettes fait bien plus de ravages. A tout moment, les animations et bruitages des explosions



Explosions et tirs dignes d'une Megadrive.

et des tirs sont superbes, d'un très haut niveau comparé à ce que l'on connaissait sur cette machine et dans ce domaine ludique. Avec une sauvegarde possible entre toutes les scènes action et les quatre niveaux de difficulté offerts par le menu d'ouverture. Le programme *Crime Wave* se rend accessible à tous les joysticks.
Mais attention, même au niveau le plus bas, la réussite de cette mission est un vrai casse-tête. Certains tableaux offrent en effet des salles spéciales où l'on collecte des bonus, où l'on se heurte à quelques pièges diaboliques. En collectant de l'argent ou de la drogue, vous pourrez aussi faire grimper les bonus ou, mieux encore, obtenir des vies supplémentaires.



Remarquez la précision des ombres portées.

Over the Net

AMIGA

Le beach volley se distingue parfaitement du volley-ball – certains grands joueurs internationaux, comme Marc DJ Naéco, pourraient vous en parler pendant des heures... Over the net *en respecte parfaitement les règles, tout en offrant une animation et des graphismes superbes. Bien sûr, les parties à quatre sont les plus passionnantes...*

Genias. Programmation : D. Dardari ; graphisme : M. Dardari, L. Ranuzzi ; animation : F. Dardari ; bruitages : S. Roda, G. Orofino.

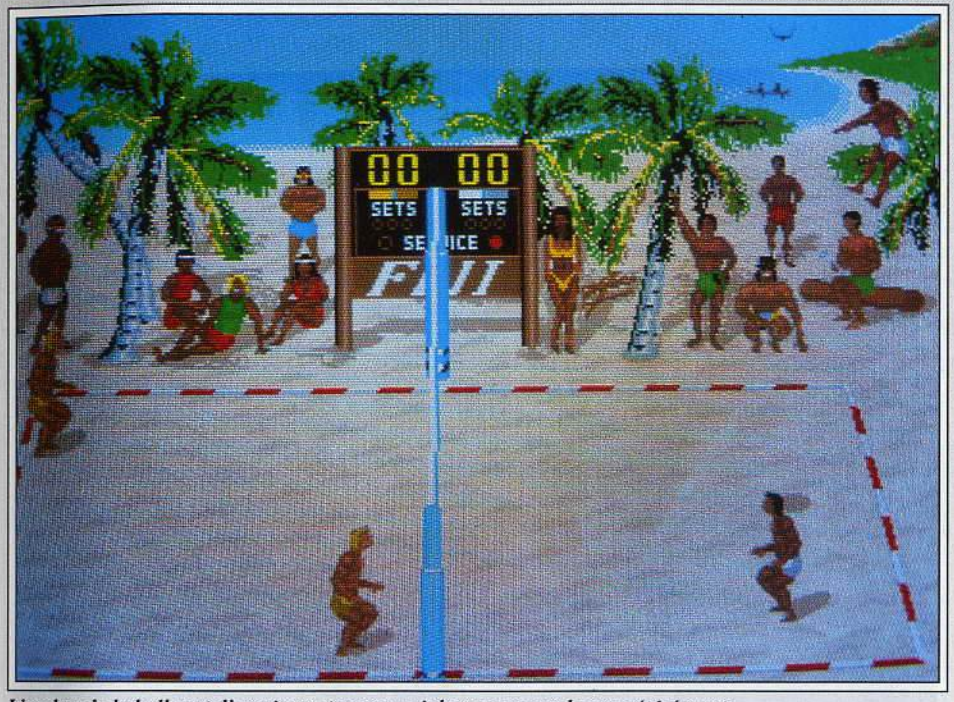
Une fois n'est pas coutume, c'est cette fois un programme italien qui a les honneurs des Hits. *Over the Net* est un jeu de volley reprenant les principes de *Beach Volley* en les améliorant presque tous. Chaque équipe se compose de deux joueurs contrôlés, au choix, par un humain ou par le programme. Le jeu à quatre est donc possible en ayan

recours à la petite interface habituelle. Chaque match se déroule en quinze points par set et un, trois ou cinq sets gagnants au choix. On peut, de la même manière, définir le gain d'un point lors du changement de service.

Pour commencer, je vous conseille de vous familiariser avec le jeu en choisissant le match simple. Par la suite, vous pourrez tenter de concourir pour la Sea Cup qui conduira à Rimini, à Miami, aux Seychelles, aux îles Fidji ou à Ibiza, dans des décors variés, tantôt sur fond de foule, tantôt sur fond de mer. Le terrain est représenté presque complètement, un petit scrolling complémentaire se mettant en place



Votre partenaire-micro joue très intelligemment.



L'ombre de la balle est d'une importance cruciale pour vous placer précisément.



Admirez la musculature des joueurs...

lorsque le besoin s'en fait sentir.

Contrairement à *Beach Volley*, votre partenaire ordinateur joue intelligemment et complètement. Il se placera en fonction de votre propre position pour couvrir au mieux le terrain.

De même, il est parfaitement capable d'effectuer de superbes rattrapages en catastrophe, smashs et contres toujours impressionnants. Sa connaissance du jeu va jusqu'à lui faire effectuer de « faux contres » pour vous laisser tranquillement rattraper la balle et vous tromper ainsi.

Le service, un élément qui a son importance au volley, est très fidèle à la réalité. Vous pouvez ainsi engager par le classique balancier, avec contrôle de la direction et de la puissance du tir. Mais rien ne vous empêche d'effectuer un service plus acrobatique en saut.

Il est même possible de servir en envoyant la balle comme lors d'une passe classique. Pour vous placer en réception, il faudra vous guider sur l'ombre de la balle. La puissance et la trajectoire du tir dépendent de la synchronisation entre votre mouvement et la hauteur de la balle lorsqu'elle arrive sur vous.

La panoplie des coups en cours d'échange est tout aussi riche : passe simple, passe haute préparant au smash, smash avec ses éventuels contres et même surcontres et sur-surcontres, récupération basse, ou même franchement en catastrophe, qui peut donner lieu à de superbes glissades du meilleur effet. Pour la plupart de ces coups, vous disposez encore du contrôle de la direction et de la puissance.

Cette grande fidélité ne s'est pas faite au détriment de la jouabilité. *Over the Net* reste très ludique et parfaitement maniable. Cependant, dans un premier temps, je vous conseille de laisser smasher votre partenaire car vos adversaires sont assez coriaces. Tout comme dans la réalité, il faut éviter de vous retrouver à deux en même temps sur la balle, car vous risqueriez de la perdre l'un et l'autre.

La réalisation est d'un excellent niveau. Le graphisme des spectateurs et des joueurs (accompagné de leur ombre très réaliste), la variété des décors en fonction des tournois et le rendu du sable sont sans reproche.



...qui leur permet des bonds prodigieux !



L'éventail des coups possibles est très riche.

Regrettons seulement qu'il n'y ait aucun signe distinctif entre les deux joueurs d'une même équipe, ce qui ouvre la porte à une certaine confusion lors de passes rapprochées.

L'animation est tout aussi bonne. Les sauts de grande amplitude sont impressionnants, les glissades spectaculaires et les mouvements bien rendus. On voit même la balle s'écraser au sol après un smash particulièrement puissant.



Tout se joue parfois sur l'engagement.

Les bruitages sont plus restreints mais suffisants : ambiance de bruits de vague, complétée du bruitage des coups et du sifflet de l'arbitre.

Over the Net est vraiment un excellent volley, plus réaliste que *Beach Volley*, tout en restant aussi (si ce n'est plus) jouable. Ce programme offre en sus la possibilité de jouer à quatre, ce qui n'est pas si courant.

Jacques Harbonn

Type	*volley ball*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Aero Blaster

PC ENGINE

Aero Blaster est un shoot'em up époustouflant. Même Alain Huyghues-Lacour, qui en a vu d'autres, en est resté muet. Il faut dire qu'il n'avait pas le temps de dire quoi que ce soit s'il voulait rester un tant soit peu concentré. Quand on a réussi à le décrocher de son joystick, il était un peu tétanisé mais il a quand même réussi à rédiger son commentaire. Le voici...

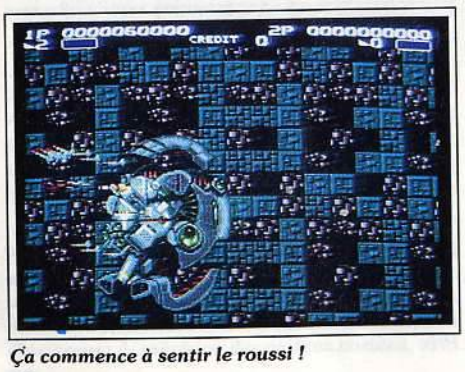
Hudson Soft

Les shoot-them-up de qualité ne manquent pas sur la *PC Engine*, et *Aero Blaster* figure parmi les meilleurs. Cela n'est pas vraiment surprenant dans la mesure où ce programme a été réalisé par Hudson Soft, l'une des filiales ludiques de NEC, à qui l'on doit déjà quelques chefs-d'œuvre du genre, comme *R-Type*, *Gunhed* ou encore *Super Star Soldier*. Si vous pensez avoir tout vu, vous allez être surpris car ce nouveau shoot-them-up est encore plus impressionnant que les précédents.



Avec Aero Blaster, à vous les montées d'adrénaline !

Branchez le tir automatique et cramponnez-vous au joystick, ça va faire mal ! Aux commandes d'un avion de chasse très sophistiqué qui se nomme l'Aero Blaster, vous décollez pour voler à la rencontre de l'ennemi. Le ton est donné dès les premières secondes de vol, les aliens attaquent en nombre et les bombes volent en tout sens. Pas question de prendre le temps de réfléchir à la meilleure tactique, car l'action se déroule si rapidement que vous ne pouvez compter que sur vos réflexes. Vous abattez vos ennemis à l'aide de votre canon, mais vous disposez également du *blaster*, une seconde arme aussi originale qu'efficace.



Ça commence à sentir le roussi !

Pour actionner cette arme impressionnante, il suffit de maintenir le second bouton appuyé durant quelques secondes, avant de le relâcher. Il se produit alors un éclair qui désintègre la plupart des aliens et tous les tirs présents sur l'écran, sans que vous ayez à viser. Mais, attention, cette arme pose quelques problèmes d'emploi. Tout d'abord, vous ne pouvez plus tirer avec vos canons tant que vous garder l'autre bouton appuyé, ce qui vous rend vulnérable aux attaques durant quelques secondes. D'autre part, vous ne pouvez pas utiliser cette arme en continu, mais vous devez attendre qu'elle se recharge après chaque coup. Le blaster vous impose un timing très rigoureux, mais vous obtenez d'excellents résultats une fois que vous maîtrisez son utilisation. Lorsque vous rencontrez des containers, tirez dessus, il en sortira des lettres qui traverseront rapidement l'écran. Il faut absolument les récupérer pour améliorer votre armement.

Dès le premier niveau d'*Aero Blaster*, on réalise que l'on se trouve devant un shoot-them-up qui décoiffe ;



La vitesse de votre appareil est hallucinante.



Aero Blaster doit son nom au* blaster, *une arme sophistiquée dont l'usage est difficile.



Rassurez-vous, si vous êtes bon, vous survivrez.

ce n'est encore rien à côté des surprises qui vont vous tomber dessus dans le niveau suivant. Après avoir affronté quelques aliens dans une caverne, vous vous engagez dans un couloir étroit, et immédiatement la vitesse de défilement s'emballe, tandis que le couloir se met à monter, puis à redescendre. Il faut piloter aux réflexes tandis que votre appareil atteint une vitesse extraordinaire. Pour compliquer encore les choses, un avion ennemi vous prend en chasse, ce qui vous oblige à aller encore plus vite pour qu'il ne vous rattrape pas. On n'avait encore jamais vu une vitesse pareille sur une console ou un micro et je peux vous dire que cela donne de sacrées montées d'adrénaline.



Le tir automatique est plus qu'indispensable !

Aero Blaster est un programme époustouflant. Beaux graphismes, animation très rapide, scrollings différentiels, originalité ; que demander de plus ?
Alain Huyghues-Lacour

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



La précision des décors est indispensable...



... pour se repérer par rapport aux obstacles.

Robocop 2

GX 4000

Très difficile à mener à son terme, Robocop II *arrive enfin sur* GX 4000. *Décors impressionnants, obstacles nombreux et redoutables, le jeu mérite le détour. Songez, en regardant les photos d'écran, que la* GX 4000 *est animée par 8 bits !*

Ocean. Programme : A. Deakin ; musique et bruitages : M. Cannon.

Robocop, ou l'homme de fer à la puissance de feu diabolique, s'attaque à une mission des plus ardues. Les fanas du beat-them-all/échelle vont s'en donner à cœur joie.

Robocop 2 met en place des tableaux d'une rare complexité. Le dessin de ces décors est très détaillé. Rayons laser, pics qui sortent du sol ou tapis roulants sont tous animés avec souplesse. En fait, seuls la silhouette et les mouvements des personnages manquent de réalisme, surtout comparés à ceux de *Navy Seals*, testé sur *GX 4000* dans ce même numéro. Qu'il s'agisse du dessin des sprites ou de leur pas saccadé, on a déjà vu bien mieux.

gique absolue et seul un parcours précis vous mènera vers l'issue du tableau. La richesse des moyens de déplacement est impressionnante, tapis ou élévateurs, mais aussi plates-formes que l'on dirige dans toutes les directions, escaliers, etc. A noter à ce propos que certaines portes ouvrent tout au long du circuit sur des salles annexes où l'on collecte des bonus, où l'on sauve de la mort quelques prisonniers. Le tir orientable apporte enfin un « plus » stratégique certain, même si l'utilisation des manettes standard ne facilite jamais la gestion simultanée des sauts et de la mitraillette. Enfin, tout comme le premier épisode de la série, *Robocop 2* propose quelques phases d'action/réflexe, de tir en vue frontale ou des phases plus stratégiques, la réorganisation des circuits intégrés de votre héros.

Très difficile mais vraiment superbe pour une console 8 bits, *Robocop 2* s'inscrit comme l'un des titres phares de l'action/plates-formes de la ludothèque *GX 4000*. A ne pas manquer. Olivier Hautefeuille

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



Robocop est de retour sur l'Amstrad GX 4000.

Cette précision graphique était à vrai dire nécessaire, vu le nombre de pièges qui vous sont opposés, et surtout l'incroyable précision qu'il faut posséder pour parvenir à son but. Dans les premiers tableaux, le joueur doit surtout faire face à des problèmes de sauts, de cadence. Qu'il s'agisse de crevasses à franchir, de plates-formes mouvantes à atteindre ou de passerelles d'où surgissent des objets qui roulent et descendent, il existe peu de lieux sûrs. Plus tard, il faudra, en plus, faire face aux adversaires armés qui tirent sans cesse dans votre direction.

Les deux atouts stratégiques de cette mission sont la richesse et la complexité des trajectoires et le tir orientable. Pour les trajectoires, le jeu est d'une lo-



Avouez que, pour une console 8 bits, le résultat est tout de même spectaculaire...

Speedball II

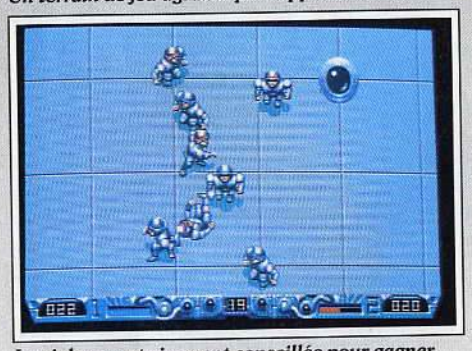
ATARI ST

Speedball avait laissé une trace indélébile dans l'esprit des amateurs de sports futuristes et violents ; Speedball II fera encore plus de dégâts. Le principe : marquer des buts avec une boule en acier chromé et assommer le plus de joueurs possible. Les auteurs de cette petite merveille ? Les Bitmap Brothers, bien sûr !

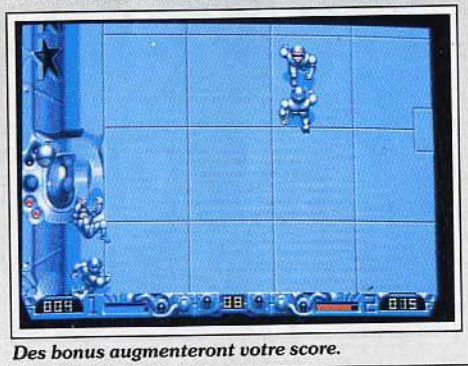
Mirrorsoft. Réalisation : Bitmap Brothers.



Un terrain de jeu agrandi par rapport à SB 1.



La violence est vivement conseillée pour gagner.



Des bonus augmenteront votre score.

Speedball II est le dernier programme des Bitmap Brothers pour Mirrorsoft, car ces programmeurs de talent travailleront désormais sous leur propre label. Au vu d'un programme aussi passionnant, il est évident que Mirrorsoft les regrettera et qu'il ne sera pas facile de les remplacer.

Tout le monde se souvient de *Speedball* et bien des joueurs y jouent encore, car c'est l'une des rares simulations qui puisse rivaliser avec *Kick Off* sur le plan ludique. Toutefois, vu la violence de ce sport futuriste, ce programme ressemble parfois à un beat-them-up.



Programmez les caractéristiques des joueurs.



Graphismes, animations, les Bitmap Brothers nous offrent un jeu irréprochable.

Si le principe du jeu est globalement le même que celui du programme précédent, il y a suffisamment d'innovations pour relancer l'intérêt de jeu de cette nouvelle version. Tout d'abord, le terrain est nettement plus grand, dans le sens de la longueur comme de la largeur. Bien sûr, les joueurs sont plus nombreux, les équipes sont constituées de douze membres, contre six dans *Speedball*. Cela vous permet d'adopter des tactiques d'attaque plus élaborées, ce qui rend les parties encore plus riches. Comme dans *Speedball*, vous pouvez améliorer l'équipement de vos joueurs avec l'argent gagné lors des matchs, mais vous disposez d'un choix encore plus large. Enfin, les terrains vous surprendront encore, avec toujours plus de bonus et une roue située de chaque côté de l'écran qui vous permet de marquer plus de points.

Speedball laissait une place importante à la violence, mais cette fois on pourrait presque parler de bataille rangée. Vous pouvez vraiment cogner sur vos adversaires et, loin d'être expulsé, vous gagnerez des points pour chaque joueur mis hors de combat. Si vous êtes suffisamment violent, vous aurez la satisfaction de voir repartir votre adversaire sur un brancard tenu par deux robots-infirmiers. N'allez pas croire qu'il suffit d'être très agressif pour vaincre, car c'est un bon jeu de passes qui est la clef du succès.

A leur habitude, les Bitmap Brothers nous offrent une réalisation irréprochable. Les graphismes sont excellents, mais c'est surtout l'animation qui est le point fort de cette nouvelle version. Les mouvements des joueurs sont beaucoup plus détaillés que dans *Speedball* et les rencontres gagnent en réalisme. Les affrontements entre joueurs sont très convaincants et on appréciera les explosions de joie des membres de l'équipe qui vient de marquer un but. De plus, un *replay* vous permet de revoir les quelques secondes qui ont précédé le but.

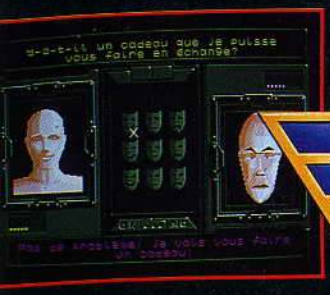
Speedball II est un jeu d'une grande richesse, qui surclasse toutes les autres simulations de sport futuriste. Il faut reconnaître qu'à l'instar du programme précédent, *Speedball II* présente une excellente gestion des joueurs et que la jouabilité est un modèle du genre. En dépit de la présence de nombreux joueurs qui se déplacent en tout sens, le jeu reste toujours très clair. Vous passerez de longues heures devant votre écran dans l'espoir de remporter le championnat. Bref, voilà le programme auquel vous donnerez la priorité lorsqu'un ami viendra jouer avec vous.

Alain Huyghues-Lacou

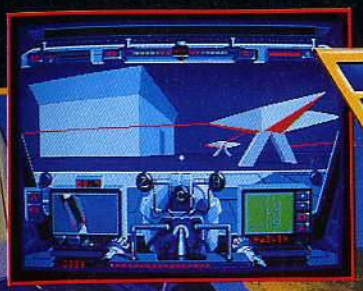
Type	*sport futuriste*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★

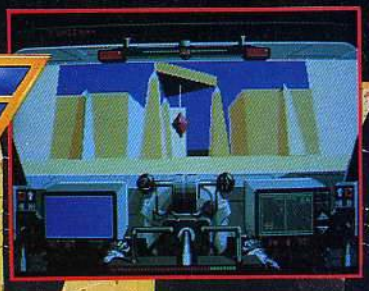
GALACTIC

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



TOMAHAWK

Mean Streets

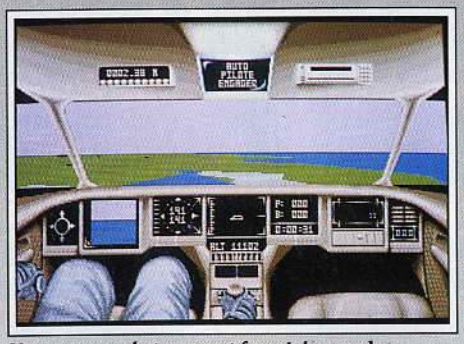
AMIGA

Alain Huyghues-Lacour est formel : voici le premier jeu d'aventure-simulateur de vol-action-série noire du monde. Impressionnant, non ? Non ? Ah bon...

US Gold. Réalisation : Access Software ; programmation et graphisme : The Code Monkeys ; musique : J.D. Rogers.

Les amateurs de série noire se passionneront pour cette enquête policière, qui se déroule en Californie, dans un futur proche. Vous incarnez un détective privé nommé Tex Murphy, mais vous pouvez vous prendre pour Humphrey Bogart si vous préférez. Selon la tradition, l'aventure commence alors qu'une belle jeune femme entre dans votre bureau pour vous confier une enquête. Il s'agit de faire la lumière sur la mort de son père, le professeur Carl Linsky, qui est tombé du haut du Golden Gate. La police a conclu au suicide, mais sa fille n'y croit pas et vous vous laissez attendrir par sa beauté... et peut-être aussi par les dix mille dollars qu'elle vous remet.

Pour découvrir la vérité sur cette ténébreuse affaire, vous devez voyager à travers la Californie pour interroger de nombreux témoins et fouiller différents lieux. Heureusement, vous disposez d'un moyen de transport sophistiqué : la *speeder*, une voiture volante du XXI[e] siècle. Vous pouvez piloter votre véhicule en utilisant les touches du clavier, comme dans un simulateur de vol. Mais si vous n'êtes intéressé que par l'enquête, vous pouvez rentrer les coordonnées de votre destination dans l'ordinateur de bord de la speeder. Le pilote automatique se chargera alors de tout. Vous ne perdez pas votre temps durant vos déplacements, glanant de précieux renseignements à l'aide des systèmes de communication de votre véhicule. En effet, un *video phone* vous permet de dialoguer avec votre secrétaire ainsi qu'avec Lee Chin, votre informateur. De plus, votre secrétaire vous transmet par télex les documents dont vous avez besoin.



Votre moyen de transport favori, la speeder.



L'ordinateur de bord s'occupe de tout.



Faut-il faire confiance à la fille du professeur ?

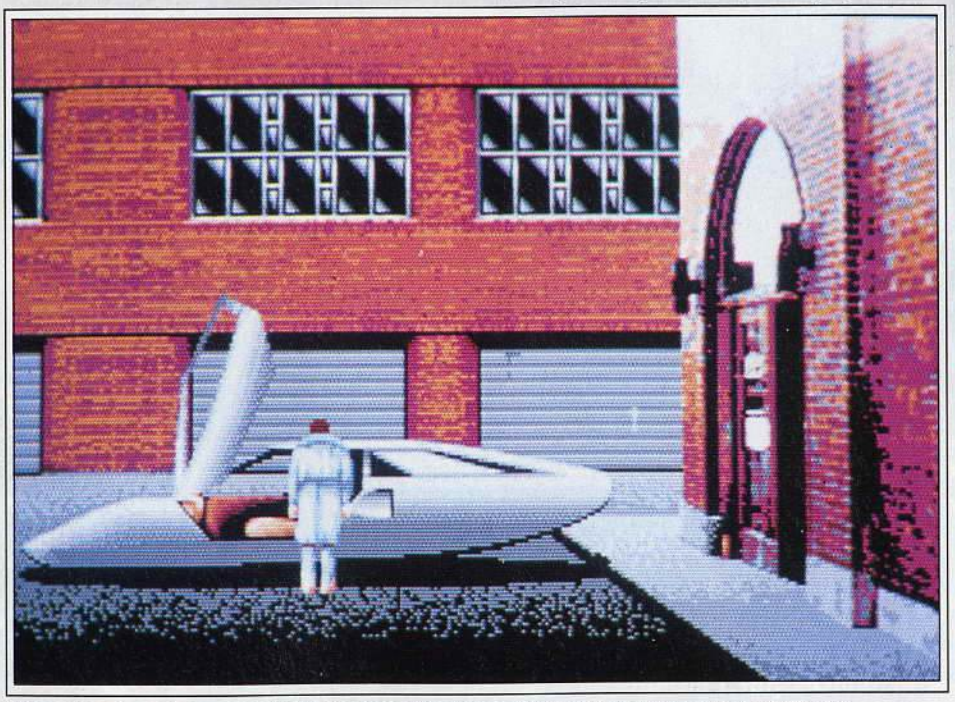


Les indices vous aident à progresser.

Au fur et à mesure que vous progressez dans votre enquête, vous découvrez les noms de nombreux personnages liés à l'affaire. Il est indispensable de les interroger minutieusement et il ne faut pas hésiter à les menacer ou à les soudoyer si nécessaire. D'autre part, vous découvrirez toutes sortes d'objets, comme des cartes d'accès qui vous seront très utiles par la suite, en fouillant soigneusement les pièces que vous visitez. Le système de fouille est une merveille de simplicité et il offre un grand confort d'emploi, sans jamais ralentir le rythme du jeu. Vous ferez parfois de mauvaises rencontres en arrivant sur les lieux que vous désirez inspecter, et il vous faudra alors dégainer pour faire face aux gangsters qui cherchent à vous abattre. Cette partie du jeu n'offre vraiment aucun intérêt, mais il faut quand même faire très attention si vous ne voulez pas mourir. Il est conseillé de faire de fréquentes sauvegardes pour pallier cette faiblesse.

Mean Streets bénéficie d'une réalisation soignée, mais on peu quand même regretter la simplicité du graphisme dans les scènes en 3D. En revanche, les images digitalisées sont fort bien utilisées et on appréciera que les textes à l'écran aient été traduits en français. *Mean Streets* présente une intrigue fort bien construite, car les interrogatoires et les indices vous permettent de progresser très logiquement dans votre enquête. *Play it again, Sam !* comme dirait Boggie.

Alain Huyghues-Lacour



Mean Streets, soigneusement bâti, ne vous découragera pas par une trop grande difficulté...

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

THE KILLING CLOUD™

ST, AMIGA, PC

Compatible avec
la carte sonore
AdLib
PC et compatibles

POLICE

JOIGNEZ LA POLICE DE SAN FRANCISCO ET TENTEZ DE
RÉSOUDRE LE SINISTRE MYSTÈRE KILLING CLOUD







Screen Shots: Atari ST version

DISPONIBLES DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

©1990 Mirrorsoft Ltd ©1990 Vektor Grafix Ltd

Image Works, Irwin House, 118 Southwark St, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

image WORKS

VEKTOR Grafix Ltd

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél. : 48 57 65 52

36 15 UBI

HITS

Z-Out

AMIGA

Quand on joue seul, Z-Out procure un plaisir certain, mais c'est à deux qu'il prend sa véritable dimension. A.H.-L. qui est LE spécialiste mondial du shoot'em up, estime que, tout de même, les éditeurs n'y vont pas avec le dos de la cuillère. Z-Out a l'odeur d'R-Type, la couleur d'R-Type, mais la réalisation... Ah !

Rainbow Arts. Programmation, conception et design : Tobias Binsack ; graphismes : Matthias Hauser et Thomas Klinger ; musique et bruitages : Rudi Stember.

Rainbow Arts est connu pour la qualité de ses réalisations sur *Amiga*, mais aussi pour une nette tendance au plagiat. Cet éditeur reste fidèle à sa réputation, car *Z-Out* est un magnifique shoot-them-up et, cette fois, le plagiat est encore plus flagrant que d'habitude. En effet, ce nouveau programme ressemble beaucoup au superbe *Denaris*, qui était lui-même un clone de *R-Type*. Si *Z-Out* n'est certes pas le shoot-them-up le plus original de l'année, ce n'en est pas moins un petit chef-d'œuvre du genre qui figure parmi les plus grandes réussites sur *Amiga*.

Comme dans *R-Type*, vous pouvez récupérer un bouclier que vous placez à l'avant ou à l'arrière de votre vaisseau. Non seulement ce module arrête les tirs, mais il vous permet également de détruire vos ennemis en les percutant. On retrouve également le tir super-puissant que l'on obtient en gardant le bouton appuyé durant quelques secondes. Bien sûr, vous pouvez également récupérer toutes sortes d'armes supplémentaires fort utiles. Les aliens sont aussi rapides qu'agressifs et il convient de mémoriser leurs phases d'attaque pour progresser dans le jeu. Et puis, à intervalles réguliers, vous vous retrouvez face à face avec de redoutables monstres dont vous ne viendrez pas à bout facilement.

La principale innovation de ce programme par rapport à *R-Type* ou à *Denaris* repose sur la présence d'une option deux joueurs. Il est très plaisant de jouer en équipe, d'autant plus que la jouabilité est excellente que l'on joue seul ou à deux. De plus, vous ne récupérez pas exactement les mêmes équipements selon qu'il y a un ou deux joueurs. Si vous êtes deux, vous obtenez des boucliers qui se placent en haut et en bas de votre vaisseau, au lieu du bouclier frontal.



Z-Out fait appel à tous vos talents de pilote.



Un bouclier avant vous protège efficacement.



Les ennemis sont beaux mais très dangereux !



Seul ou à deux, la jouabilité est excellente.



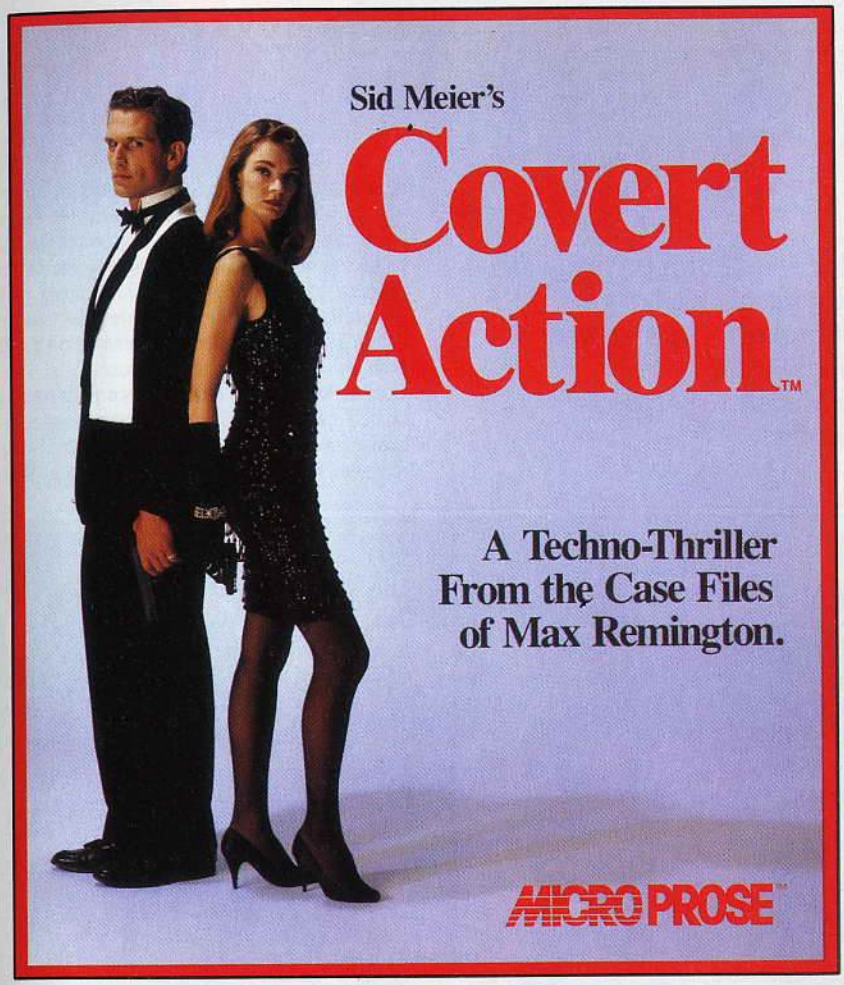
Z-Out, Denaris ou R-Type ? Peu importe si le plaisir est là. Et il est bien présent !

Contrairement à ce qui se passe dans les programmes précédents, il ne suffit pas d'être un bon tireur : *Z-Out* fait également appel à vos talents de pilote. En effet, vous devez franchir des obstacles mobiles, ainsi que d'étroits passages qui vous poseront bien des problèmes. Vous devez parfois zigzaguer entre des structures en détruisant les tourelles de tir au passage, et il faut prendre le risque d'aller le plus vite possible si vous ne voulez pas être rattrapé par une escadrille d'aliens qu'il ne vous est pas possible d'éviter. Ces passages particulièrement stressants relancent bien l'intérêt du jeu.

Z-Out bénéficie d'une réalisation irréprochable, comme les programmeurs de Rainbow Arts en ont le secret. Les graphismes sont excellents, le scrolling est fluide et l'action est soutenue par une bande sonore entraînante. A défaut d'originalité, ce programme a tout pour séduire les fans du genre, d'autant plus que les bons shoot-them-up pour deux joueurs ne sont pas légion.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*



LE MEILLEUR DU PRESENT

Plongez-vous dans le monde actuel de l'espionnage international en vous mettant dans les chaussures de l'agent spécial, Max Remington. La première compagnie à associer avec succès simulation, jeu à rôle et aventure vous offre maintenant l'espionnage tel qu'il est réellement dans Covert Action.

Contrairement aux autres espions, Remington ne résoud pas ses crimes avec un clin d'oeil, un sourire ou un petit pistolet. Le monde clandestin de Remington repose sur la technologie moderne qu'il s'agisse de plàcer les téléphones sur table d'écoute, d'immobiliser les systèmes de défense informatiques ou de résoudre des codes complexes. Un doigt agile sur la gâchette et une bonne tête ne suffisent plus. Les années 1990 exigent de l'ingénuosité et de la fourberie.

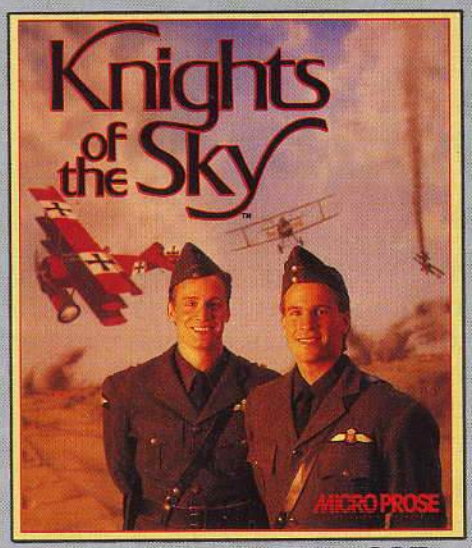
L'intelligence compte aussi car vos ennemis menacent vraiment le monde d'aujourd'hui: cartels de drogue, groupes criminels, organisations terroristes. La seule personne en qui vous pouvez avoir confiance est Sam Winston qui est le maître de la recherche de renseignements et constitue une source vitale.

Essayez de découvrir ce que vos ennemis ont dans la tête, si vous le pouvez. Faites leur face avant qu'ils ne le fassent si vous le devez. Mais faites toujours attention. C'est sûrement ce qui vous sauvera la vic. Espionnage et intrigue à la mode d'aujourd'hui. Un héros de tous les temps en quête des éléments criminels les plus dangereux de notre monde. Comme d'habitude, Microprose vous présente le Meilleur de Tous les Temps.





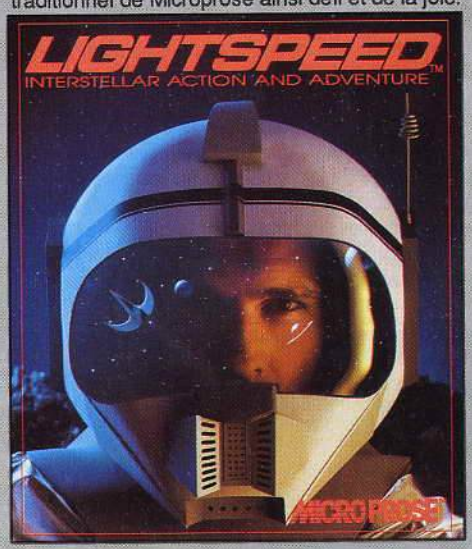




LE MEILLEUR DU PASSE



Retournez dans le passé et dans le cockpit d'un avion à deux places de la Première Guerre Mondiale au cours de combats en face à face sensationnels contre les as de tous les temps. Les maîtres du combat aérien en face à face offrant des super graphiques en 3 dimensions, des sons évocateurs et le réalisme traditionnel de Microprose ainsi défi et de la joie.



LE MEILLEUR DU FUTUR



Voyage vers le futur lointain, vers une ère où la Terre n'est pas habitable et où vous devez trouver une nouvelle planète pour la Race Humaine. La compagnie qui est à l'avant-garde de la simulation de vol de combat a franchi un nouveau pas dans la technologie de l'infographie et dans la sophistication du jeu à rôle et des effets sonores.

Can't find these games? Call 1-800-879-PLAY for prices and ordering information. ©1990 MicroProse Software, Inc. All Rights Reserved.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

The Best of Times All the Time.

Golden Axe

AMIGA

Golden Axe est enfin disponible sur Amiga ! Une grande nouvelle qui prouve qu'il est tout à fait possible aux micros de battre les consoles, fussent-elles les plus perfectionnées. Graphismes, animations, bruitages, fidélité au scénario original, cette version égale celle disponible sur la Megadrive et laisse littéralement sur place le programme sur NEC.

Virgin

Plus de six mois après les versions *Megadrive, Master System* et *CD Rom NEC, Golden Axe* arrive enfin sur *Amiga*. Ne nous plaignons pas de ce retard, car il est évident que Virgin n'a pas voulu bâcler cette conversion pour la mettre sur le marché au plus vite, comme cela se fait trop souvent. Les programmeurs ont pris le temps de soigner le travail et le résultat est vraiment concluant. Et puis, ce grand succès d'arcade de Sega est tellement superbe qu'il méritait bien un tel traitement. *Golden Axe* met en scène les combats d'un barbare, d'une amazone et d'un nain qui sont bien décidés à se venger de Death-Adder, le tyran qui ravage la contrée à la tête d'une armée de mercenaires. Vous choisissez un de ces personnages et vous partez à la rencontre des troupes ennemies. Les premiers ennemis rencontrés ne sont pas trop dangereux, mais il faut quand même se méfier car ils arrivent sur vous en courant et ils vous jetteront tout de suite à terre si vous ne réagissez pas assez rapidement. La mobilité est la clef du succès : entre les ennemis qui se jettent sur vous et ceux qui tentent de vous encercler, vous devez rester sans cesse en mouvement pour survivre. Si vous jouez à deux, vous pouvez vous épauler, ce qui vous rend les choses plus faciles, mais si vous êtes seul il va falloir être très rapide. Les adversaires que vous rencontrerez par la suite sont encore plus dangereux, alors n'hésitez surtout pas à vous emparer des dragons qui leur servent de monture. Vous faites de sérieux ravages dans les rangs ennemis lorsque vous chevauchez un dragon cracheur de feu, mais il faut quand même rester en mouvement, car vos ennemis ont vite fait de vous désarçonner. Il faut combattre avec acharnement pour se frayer un chemin à travers différentes régions, jusqu'au château de Death-Adder. Vous prenez un repos bien gagné devant un feu de camp, après chaque étape ; ne vous endormez pas, car les lutins tournent autour de vous et vous devez leur prendre quelques potions magiques avant qu'ils ne disparaissent. Les différents sorts que vous pouvez utiliser sont efficaces, mais il convient de les garder pour les combats les plus périlleux.

Golden Axe mérite d'être l'un des grands succès de la fin de l'année, car les conversions d'arcade de cette qualité se comptent sur les doigts d'une main ces temps-ci. La version *Amiga* est presque aussi réussie que celle de la *Megadrive*, ce qui n'est pas un mince exploit, et elle est très nettement supérieure à celle du *CD Rom NEC*. Que l'on ne vienne plus nous dire qu'il n'est pas possible d'égaler les conversions consoles sur micro : il suffit seulement que les programmeurs s'en donnent la peine !

Les graphismes sont excellents, autant en ce qui concerne les sprites que les décors, et l'animation est tout aussi réussie. Les mouvements des personnages sont très convaincants et on retrouve tous les coups du jeu d'arcade. Vous pouvez renverser vos ennemis d'un coup d'épaule, leur asséner des coups d'épées sur le crâne, ou encore les soulever à bout de bras pour les projeter au loin. Cette conversion est fidèle au jeu d'arcade jusqu'aux moindres détails, comme les enfants qui fuient les envahisseurs à proximité du village. Une grande conversion.

Alain Huyghues-Lacour



Réussite incontestable sur Megadrive, Golden Axe est enfin disponible sur Amiga.



Une précision graphique supérieure à la NEC.



Vous retrouverez tous les coups du jeu d'arcade.



Volez leurs potions magiques aux lutins.

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

LISTE DES SEGA BOUTIQUES INNELEC

SEQUENCE EBM
RESIDENCE LES DAUPHINS
20000 AJACCIO – 95 22 23 44

AMIS
7 AVENUE PARISOT DE LA BOISSE
73200 ALBERTVILLE – 79 37 12 14

NEURONNE BOUTIQUE
11 RUE DE LA PREFECTURE
L'EMERAUDE DU LOUP
74000 ANNECY – 50 51 58 70

DP INDUSTRIE ZOOM 2000
ZAC PETITE-FORET
59410 ANZIN – 27 42 10 20

PC DIFFUSION
RUE DES MARTYRS DE LA RESISTANCE
84400 APT – 90 04 87 91

TANDY ARMENTIERE
24 RUE DES DEPORTES
59280 ARMENTIERES – 20 77 43 42

ORDIPLUS
7 PLACE CAMELINAT
93600 AULNAY-SOUS-BOIS – 48 68 66 33

TANDY AURILLAC
CENTRE CIAL BELBEX
15000 AURILLAC – 65 44 57 73

MAJUSCULE HERMAN
49 RUE DE PARIS
89000 AUXERRE – 86 51 65 34

AUDITORIUM
10 RUE DU TEMPLE
89000 AUXERRE – 86 52 88 55

SEQUENCE MICRO 84
6 PORTAIL-MATHERON
84000 AVIGNON – 90 86 38 00

TOP GAMES
5 BOULEVARD GRIAND
20100 BASTIA – 95 32 60 66

BAB MICRO
7 RUE DE COURSIC
64100 BAYONNE – 59 59 71 63

FAN'TRONIC
1 PLACE DE LA POTERNE
60000 BEAUVAIS – 44 45 17 18

MAJUSCULE PALIAT
20 RUE ST PIERRE
60000 BEAUVAIS – 44 45 50 50

INFORMATIQUE FACILE
7 RUE PIERRE JOROBY
60000 BEAUVAIS – 44 48 35 62

CBE INFORMATIQUE
1 AVENUE PASTEUR
24100 BERGERAC – 53 24 39 24

ETS MOUSSEAU
30 RUE DU GAL LECLERC
27300 BERNAY – 32 43 18 18

SORO
22 AVENUE DU 22 AOUT
34500 BEZIERS – 67 28 40 56

MICROTECH
32 BD FLORENT EVRARD
62420 BILLY-MONTIGNY – 21 20 55 00

NICOMACHUS
241 AVENUE D'ARGENTEUIL
92270 BOIS-COLOMBES – 47 60 08 96

SURPIN
140 AVENUE GALLIENI
93140 BONDY – 48 02 90 86

ANTARES INTERNATIONAL
7 BIS RUE D'ISSY
92100 BOULOGNE – 46 21 52 85

MICRO LOGOS
8 RUE COQUELIN
62200 BOULOGNE-SUR-MER – 21 87 66 00

LUDOMANIA
35 BD EURVIN
62200 BOULOGNE-SUR-MER – 21 80 95 90

MAJUSCULE DUMINY
48 RUE FAIDHERBE
62201 BOULOGNE-SUR-MER – 21 87 43 44

PAPETERIE
7 AV. CHARLES DE GAULLE
05100 BRIANÇON – 92 21 11 37

SOGEDIS
8 RUE CHAROST – 62100 CALAIS – 21 96 80 71

SOMATI
42 BD GAMBETTA
62100 CALAIS – 21 82 77 44

SORBONNE CANNES
7 RUE DES BELGES
06400 CANNES – 93 99 10 13

TANDY DELHOM
91 BIS RUE BRINGER
11000 CARCASSONNE – 68 47 08 94

ITIE
2 RUE RAYMOND VITTOZ
81000 CASTRES – 63 35 33 06

JIBEL DIFFUSION
RN 89 – 63250 CENNE-DUROLLE – 73 94 36 89

SEQUENCE J. LEGUE
10 RUE NOEL BALLAY
28000 CHARTRES – 37 21 17 17

CASTEL HIFI
71-73 RUE ARISTIDE BRIAND
72500 CHATEAU-DU-LOIR – 43 44 04 64

MELISANDE
67 GRANDE RUE
02400 CHATEAU-THIERRY – 23 83 31 08

PHOTO VIDEO CENTRE MAG PHOX
46 TER AVENUE DE LA RESISTANCE
77500 CHELLES – 64 26 05 13

ESPACE ICM
ROUTE DE TOURS
37500 CHINON – 47 93 17 17

R INFORMATIQUE
26 RUE STENDHAL
92140 CLAMART – 46 32 49 23

SEQUENCE NEYRIAL
3 BD DESSAIX
63000 CLERMONT-FERRAND – 73 34 14 41

TECHNI-TV
20 RUE DE PARIS
72160 CONNERRE – 43 89 96 62

MFI
40 RUE JEAN BLUN
60100 CREIL – 44 24 44 29

LVE
1 AVENUE DES MARRONNIERS
91560 CROSNES – 69 49 15 66

NERAUX
4 RUE DE LA POISSONNERIE
22100 DINAN – 96 39 25 37

CARN YVETTE
14 RUE DUGUAY TROUIN
29100 DOUARNENEZ – 98 92 04 58

BIDEAU FORET
ZAC DE JOUBALAN
29100 DOUARNENEZ – 98 74 35 36

CIFE DREUX
43 RUE ST-JEAN – 28100 DREUX – 37 42 43 15

LEGUE LA ROSE DES VENTS
11 GRANDE RUE – 28100 DREUX – 37 46 07 53

CHT ELECTRONIQUE
13 RUE ROTROU
28100 DREUX – 37 42 26 50

ELECTRON LOISIRS TANDY 2000
5 RUE DE LA JUIVERIE
51200 EPERNAY – 26 54 71 71

ITV
CENTRE CIAL LA PINAU – 11 RUE RUALMENIL
88000 EPINAL – 29 82 48 83

TOITOT
RUE DES FORGES
21460 EPOISSES – 80 96 41 00

DVM INFORMATIQUE
9 PLACE GUILLAUME LE CONQUERANT
76260 EVREUX – 35 50 20 49

PETREL INFORMATIQUE
CENTRE CIAL CAP-CAER
27930 EVREUX-NORMANVILLE – 32 26 16 65

KONNEXION
20 PLACE PAULETTE DUHADE
61100 FLERS

JFCI
4 RUE LOUIS PASTEUR
37230 FONDETTES – 47 42 22 41

TANDY FOUGERES
GALERIE MARCHANDE INTERMARCHE
35300 FOUGERES – 99 94 14 21

EXTRA ORDI
6 AVENUE DU GAL DE GAULLE
93200 GAGNY – 49 63 13 66

MICRO MEGA INFORMATIQUE
11 RUE PASTEUR
05000 GAP – 92 51 76 06

MAJUSCULE DAVAGNIER
3 PLACE JEAN MARCELLIN
05003 GAP – 92 51 01 17

REYNAUD
29 TER RUE CARNOT
05000 GAP – 92 51 03 62

TECHNOLOGIE DE POINTE
69 RUE DE VIENNE
27140 GISORS – 32 55 74 82

ORDIPOINTE
36 RUE NOTRE DAME
08600 GIVET – 24 42 71 71

LABARE ET CIE
8 RUE GENERAL LECLERC
51330 GIVRY EN ARGONNE – 26 60 83 94

ERIGE
158 AVENUE DE LA LIBERATION
50400 GRANVILLE – 33 50 39 97

MIG
12 RUE DE LA REPUBLIQUE
59820 GRAVELINE – 28 64 46 05

MEGAOCTET
69 AVENUE LOUIS LAROCHE
23000 GUERET – 55 52 85 21

MAISON THIBAULT
11 RUE DU GAL DE GAULLE
85350 ILE-D'YEU – 51 59 24 56

SEQUENCE L'HOMME
RUE DE L'EPARGNE – ZI N°3 ISLE-D'ESPAGNAC
16340 ISLE-D'ESPAGNE – 45 95 27 37

GM INFORMATIQUE
LES PALUVES 3
83420 LA CROIX-VALMER – 94 79 56 80

PIVRON
17 RUE CARNOT
72400 LA FERTE-BERNARD – 43 93 01 62

SIA LA VALETTE
CENTRE CIAL GRAND-VAR-EST
ROUTE DE LA GARDE
83130 LA GARDE – 94 21 18 95

LA TRAMBLADE MODELISME
75 AV. DU GAL DE GAULLE
17390 LA TREMBLADE – 46 36 29 55

JADER
RUE AMBROISE PARE
22360 LANGUEUX – 93 61 46 47

TELE QUI FUME
5 AVENUE GAMBETTA
02000 LAON – 23 79 21 31

SATEL'COM
30 RUE EDOUARD HERIOT
76000 LE HAVRE – 35 22 90 60

BOUTIQUE LOISIRS
CENTRE CIAL REPUBLIQUE
72000 LE MANS – 43 23 14 22

SURPIN
30 AVENUE DE LA RESISTANCE
93340 LE RAINCY – 43 81 36 16

TANDY SABLES D'OLONNE
8 QUAI FRANQUEVILLE
85100 LES SABLES-D'OLONNE
51 21 31 61

MAJUSCULE MAJOLIERE
C/C L'ISLE-D'ABEAU
38080 L'ISLE-D'ABEAU – 74 27 12 72

INFORMATIQUE SERVICE 95
45 AVENUE DES BONSHOMMES
95000 L'ISLE-ADAM – 34 69 32 29

STUDIO GETTLIFE
15 RUE DU GAL DE GAULLE
55500 LIGNY EN BAROIS – 29 78 40 94

BONIN
89 GRANDE RUE
71500 LOUHANS – 85 75 01 30

LABYRINTHE
13 RUE DU QUAI
27400 LOUVIERS – 32 40 28 61

JM GUENOT
6 RUE ARISTIDE BRIAND
70300 LUXEUIL-LES-BAINS – 84 40 17 31

GENERAL VIDEO LYON
39-41 RUE PAUL CHENAVARD
69001 LYON – 72 00 96 96

THUILLIER/JACQUOT
3 RUE MONT MIROIR
25120 MAICHE – 81 64 04 19

CIM
59 BD JEAN MERMOZ
13700 MARIGNAGNE – 21 80 95 90

DIGITAL DREAM
1 RUE DRAGON
13006 MARSEILLE – 91 25 92 49

BIRD'S
58 BD D'ITALIE
13006 MARSEILLE – 91 78 08 25

AMIE MARSEILLE
69 COURS LEAUTAUD
13006 MARSEILLE – 91 42 50 42

DELTA LOISIRS
84 AVENUE CANTINI
13272 MARSEILLE CEDEX – 91 79 91 15

ITIE JOUET LAND
2 PLACE OLOMBEL
81200 MAZAMET – 63 35 33 06

TANDY MAZAMET
5 PLACE PHILIPPE OLOMBEL
81200 MAZAMET – 63 61 71 62

LANGUIN GAY
65 RUE DU CDT BERGE
77100 MEAUX – 64 34 06 42

TELEMENACIER 2000
15 PLACE DE L'HOTEL DE VILLE
60110 MERU – 44 22 41 20

TELEKTRONIC
28 RUE DU PETIT BOIS
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES – 24 33 44 08

TANDY MILLAU
2 RUE DE LA PEPINIERE
12100 MILLAU – 65 61 03 90

RATEL (THUILLIER)
24 AVENUE DE LA LIBERTE
73500 MODANE – 79 05 11 24

RECRE A JEUX
51 RUE DORET
45200 MONTARGIS – 38 85 02 32

LIBRAIRIE BAUME
52 RUE PIERRE JULIEN
26200 MONTELIMAR – 75 01 26 73

INFOPRIM
62 BD COURTAIS
03100 MONTLUÇON – 70 28 26 44

CACTUS MICRO-INFORMATIQUE
8 BIS RUE ANDRE MICHEL
34090 MONTPELLIER – 67 92 92 80

BD VIDEO
PLACE DU VIEUX MARCHE
77130 MONTREUX – 64 32 22 10

PHOTO LEO
8/10 RUE JEAN JAURES
92120 MONTROUGE – 42 53 03 38

GELIN ALPET
BP 602 – 48 BD FREDERIC MISTRAL
11106 NARBONNE – 68 32 31 44

SERRE
24 RUE GAMBETTA
60440 NAUTEUIL-LE-NAUDOIN – 44 60 53 09

CAFOREL
19 RUE SANSON
77140 NEMOURS – 64 28 86 41

ESPACE SORBONNE NICE
22 RUE MASSENA
06000 NICE – 93 88 31 32

SORBONNE NICE
40 RUE GIEFFREDO
06000 NICE – 93 85 17 55

TWENTY FIVE INFO
4 AVENUE DE L'EUROPE
60180 NOGENT-SUR-OISE – 44 55 00 57

MAISON DELAMARE
CENTRE CIAL DE LA RETRAIE
76330 NOTRE DAME DE GRAVENCHON
35 38 25 15

MICRO-BOUTIQUE
3 BIS AVENUE JEAN JAURES
60400 NOYON – 44 09 58 28

RC ELECTRONIC
53 RUE VICTOR HUGO
84100 ORANGE – 90 34 60 23

MICRO BOUTIQUE
42 RUE MICHELET
01100 OYONNAX – 74 73 95 16

PETREL INFO
6 RUE ISAMBARD
27120 PACY-SUR-EURE – 32 26 16 65

MATRA
1 RUE PASTEUR
71600 PARAY-LE-MONIAL – 85 81 15 53

PROLOGIK
33 RUE N. D. DE LORETTE
75009 PARIS – 40 23 97 47

GENERAL VIDEO
10 BD DE STRASBOURG
75010 PARIS – 42 06 50 50

AMIE PARIS
11 BD VOLTAIRE
75011 PARIS – 43 57 48 20

COCONUT
13 BD VOLTAIRE
75011 PARIS – 43 55 63 00

SARO
5 BD VOLTAIRE – 75011 PARIS – 43 38 96 31

PHOTO MAXIMUM
23 RUE DE PERIGUEUX
16004 PERIGUEUX – 45 95 08 53

VALERY
18 PLACE MARTROI
45300 PITHIVIERS – 38 30 04 09

MAJUSCULE POITOU
3 BIS RUE DE L'EPERON
86000 POITIERS – 49 41 05 53

CHIC CHIC VIDEO
CENTRE CIAL LA ROCADE
27500 PONT-AUDEMER – 32 41 36 08

MAJUSCULE BLAYOT
24 BIS RUE ALBERT DESAUN
56300 PONTINY – 97 25 44 31

TANDY QUIMPER
11 AV. DE LA LIBERATION
29000 QUIMPER – 98 52 12 44

ADI-NEWS-INFORMATIQUE
1 BIS RUE DU GAL HUMBERT
78120 RAMBOUILLET – 30 88 78 02

VETEMENTS DIFFUSION LES PLAINES
38140 RIVES-SUR-FURE – 76 65 12 50

MAGASIN MICHEL
13 PLACE DES PROMENADES
42300 ROANNE – 77 71 64 25

ETS PINEAU
26 RUE TOUFAIRE
17300 ROCHEFORT – 46 99 04 15

TANDY PINEAU FILS
CENTRE CIAL LES 4 ARES
17300 ROCHEFORT – 46 99 16 01

CHATANIANT VIDEO SON
3 RUE FELIX FAURE
26100 ROMANS – 75 02 57 58

TV CENTER
26 RUE GEORGES CLEMENCEAU
41200 ROMORANTIN – 54 76 06 10

SERVICE COMPUTER
52 AV. J. CATIER
76100 ROUEN – 35 62 34 63

CHABERT ET FILS
90 AV. GABRIEL PERI
38150 ROUSSILLON – 74 86 23 07

TANDY BERNARD HUMEAU
3 RUE DES BAINS
17200 ROYAN – 46 05 60 88

STE NOUVELLE DES ETS PAULHAC
21 AVENUE DE LA REPUBLIQUE
48200 ST-CHELY-D'APCHER – 66 31 25 46

MICRO SPOT
56 RUE DU 11 NOVEMBRE
42100 ST-ETIENNE – 77 33 12 52

CHEZ NATH
70 RUE MICHELET
42100 ST-ETIENNE – 77 38 61 08

MICRO PRODUCTION
44 RUE MARCHANDE
15100 ST-FLOUR – 71 60 36 81

CMW
1 RUE ABBE DE L'EPPE
45140 ST-JEAN-DE-LA-RUELLE – 38 43 55 89

BUREAU SERVICE
15 RUE DU BELLE
50001 ST-LO – 33 57 16 12

PEI
11 RUE GOBIEN – 35400 ST MALO
99 40 15 00

SURPIN
95 BD DE CRETEIL
94100 ST-MAUR – 48 83 40 62

EDA
CENTRE CIAL DU BOIS DES ROCHES
91240 ST-MICHEL – 69 25 23 24

SARL TERRIEN
46 RUE JEAN JAURES
44600 ST-NAZAIRE – 40 22 23 83

MICROGICIEL
2 PLACE PIERRE BONHOMME
62500 ST-OMER – 21 93 67 99

BUROMAT
3 PLACE DE L'EGLISE
17310 ST-PIERRE-D'OLERON – 46 47 11 45

TANDY SALON DE PROVENCE
183 BD NOSTRADAMUS
13300 SALON-DE-PROVENCE
90 56 06 16

THUILLIER GROSSMANN
2 RUE DU MARECHAL FOCH
67260 SARRE-UNION – 88 00 10 87

JB BUREAUTIQUE
20 BIS RUE PIERRE SEMARD
34200 SETE – 67 74 52 79

MICRO-LOGOS
48 RUE FG DE PIERRE
67000 STRASBOURG – 88 32 66 00

TOP 50
11 AVENUE JEAN MOULIN
02700 TERNIER – 23 57 02 11

AUDIO-TELE MENAGER
30 PLACE DU BOEL
79100 THOUARS – 49 96 23 79

PHOTO LIBERTE
3 PLACE DE LA LIBERTE
83000 TOULON – 94 22 04 41

PIXISOFT
1 RUE DE METZ
31000 TOULOUSE – 61 23 48 02

ULTIMA STATUS
35 RUE DE TAUR
31000 TOULOUSE – 62 27 04 37

SOCIETE DAVID
40 RUE DES BAINS
14360 TROUVILLE-SUR-MER – 31 88 82 74

AWEN
17 RUE JOSEPH LE BRIX
56000 VANNES – 97 47 67 67

ESPACE VIDEO
68 AVENUE VICTOR HUGO
56000 VANNES – 97 42 65 60

ACTION INFORMATIQUE
1 RUE GEORGES GENON
70000 VESOUL – 84 76 34 66

BUREAUTIQUE 2000
16 RUE DE LA REPUBLIQUE
18100 VIERZON – 48 71 64 60

DIDITRONIC
BOUTIQUE 221 – CENTRE CIAL
59650 VILLENEUVE D'ASQ – 20 47 44 23

TELE ALEX
13 RUE CARNOT
54190 VILLERUPT – 82 89 20 18

DELTA VITROLLES
GALERIE MARCHANDE CARREFOUR
13127 VITROLLES – 42 89 20 88

THUILLIER ZAIA
9 RUE DU TEMPLE
08400 VOUZIER – 24 71 78 78

VIDEO BOUTIQUE
65 RUE CHARLES DE GAULLE
91330 YERRES – 69 48 42 28

MAJUSCULE DELAMARE
RUE LE MAIL
76000 YVETOT – 35 95 02 56

MICRO DIFFUSION
17 GALERIE MARCHANDE
97100 BASSE-TERRE
GUADELOUPE – 81 76 76

AUDIO PHOTO
108 RUE SCHOELCHER – 97110 POINTE A PITRE
GUADELOUPE – 82 10 47 – 82 92 80

FUTUR ALBATROS
2 RUE FRANCOIS ARAGO
97110 POINTE-A-PITRE
GUADELOUPE – 82 22 55

LASER +
819 CENTRE CIAL – LES POIRIERS DE LA MARINA
97110 POINTE-A-PITRE
GUADELOUPE – 90 91 39

AUDIO PHOTO SERVICE
45 RUE FRANÇOIS ARAGO – 97300 CAYENNE
GUYANNE – 31 45 13

MICRO GAMES
RESIDENCE LE RAVEL – 18 RUE JEAN COCTEAU
97400 CHAMPS-FLEURI
ILE-DE-LA-REUNION – 29 96 89

ENTREPRISE GIGAN
35 SMLMR LAMARIAN
ALLEE DE PROVENCE – 97490 LE MOUTIA
ILE-DE-LA-REUNION – 28 08 44

CONNEXION
ZI LES MANGLES ACAJOU
97232 LE LAMENTIN
MARTINIQUE – 50 53 10

MEMOIRE PLUS INFORMATIQUE
132 BIS RUE SCHOELCHER
97300 CAYENNE – 31 49 11

SEGA

ÉGALEMENT DISPONIBLE DANS LES GRANDS MAGASINS, GRANDES SURFACES ET CENTRES COMMERCIAUX. LISTE COMPLETE DES POINTS DE VENTE SUR LE 3615 CODE SEGA.

Jupiter's Masterdrive

AMIGA

Très ludique, Jupiter's Masterdrive *s'inscrit dans la lignée de* Super Sprint. *Il apporte cependant à son glorieux ancêtre un certain nombre d'innovations intéressantes. Quant à sa jouabilité, elle se résume en un seul mot : parfaite !*

Ubi Soft. Graphismes : Patrick Daher ; programmation : Olivier Marty, Frédéric Savoir ; musique : David Whittaker.

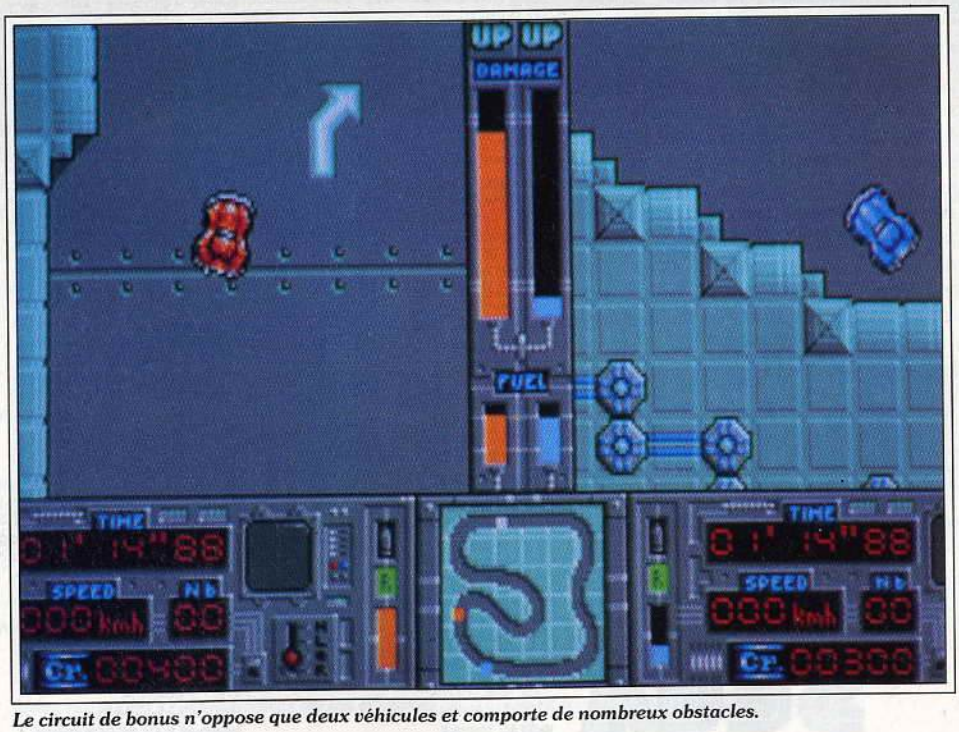
Les éditeurs de softs font parfois des fixations sur un type de jeu et, comme s'ils se passaient le mot, ils publient tous des programmes similaires en même temps. Ces temps-ci, la mode est aux courses de voitures vues de dessus, dans la lignée de *Super Sprint*. Les programmes de ce type sont si nombreux en ce moment, que nous avons décidé de vous les présenter en Challenge.

Si *Jupiter's Masterdrive* présente quelques intéressantes innovations qui le distinguent des autres. Tout d'abord, l'action est représentée sur un grand écran, ou sur deux écrans plus petits, selon que vous jouez seul ou à deux. Dans un cas comme dans l'autre, trois véhicules participent à la course. Votre objectif est de remporter le tournoi qui se déroule sur neuf planètes, chacune présentant un circuit et un parcours de bonus différents. Il est conseillé de se familiariser avec les différents parcours avant le tournoi, en passant en mode entraînement.

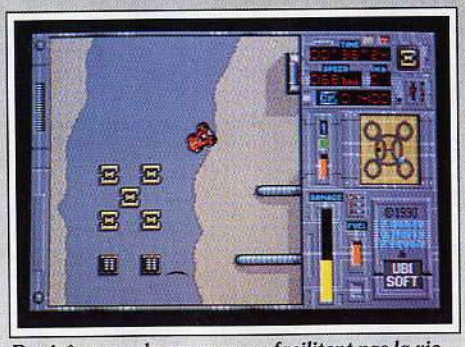
La course se déroule sur des circuits qui défilent en scrolling multidirectionnel, et sur lesquels sont disséminées différentes icônes. Les plus importantes vous permettent de refaire le plein de carburant, ou encore de réparer les dommages causés à votre véhicule. Il est fondamental de surveiller les deux jauges correspondant à ces fonctions car, si vous tombez en panne d'essence il ne vous restera plus qu'à vous traîner à la vitesse d'un escargot jusqu'à l'icône de carburant la plus proche ; en outre votre voiture explose si vous ne la réparez pas à temps. D'autres icônes ont un effet particulier sur votre véhicule : accélération ou ralentissement momentanés, modification de votre trajectoire, verglas, etc.

Le circuit de bonus n'oppose que deux véhicules et il comporte de très nombreux obstacles qui ne facilitent pas les choses. Ce circuit est représenté sur un scanner disposé en bas de l'écran, qui indique la position des véhicules et du bonus. Le bonus apparaît à un emplacement aléatoire et il faut foncer pour le récupérer avant votre adversaire, puis un autre bonus apparaît ailleurs, et ainsi de suite. Cette épreuve est particulièrement amusante lorsque l'on joue à deux, d'autant plus que tous les coups sont permis, y compris tirer au canon sur son adversaire...

Après chaque épreuve, on passe au magasin pour faire quelques emplettes. Vous pouvez améliorer cinq éléments de votre voiture : moteur, canon, turbo, freins et carrosserie. Il est très important de faire les bons choix car les améliorations apportées à votre véhicule se font vraiment sentir lors de la course.



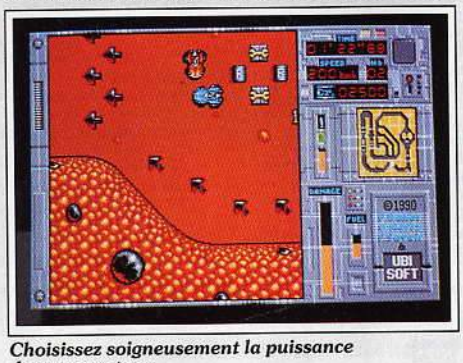
Le circuit de bonus n'oppose que deux véhicules et comporte de nombreux obstacles.



Des icônes sur le parcours ne facilitent pas la vie.



Surveillez votre moteur et votre niveau d'essence.



Choisissez soigneusement la puissance de votre moteur.

Achetez le moteur 2 dès que vous le pouvez ; si vous voulez le moteur 3, sachez qu'il faut des réflexes à toute épreuve pour conduire un véhicule aussi rapide. Et puis, ne dépensez pas tout votre argent, car il vaut mieux disposer en permanence de 5 000 crédits afin de pouvoir acheter un nouveau véhicule si besoin est, sinon le tournoi est fini pour vous. Si vous avez récupéré des jetons lors des courses, vous pouvez aussi tenter votre chance au jackpot.

Jupiter's Masterdrive ne présente pas des graphismes exceptionnels ; c'est la souplesse des commandes qui est le point le plus important pour un jeu de ce type. L'accélération se fait en appuyant sur le bouton, ce qui est le meilleur mode de contrôle pour ce type de course, et la jouabilité est parfaite. Un programme très ludique. Alain Huyghues-Lacour

Type	*course automobile*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

GREAT COURTS



GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes

CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !

Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)

Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE

TOUS les coups sont permis

GREAT COURTS REMET SON TITRE EN JEU !

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

UBI SOFT
Entertainment Software

Blue Byte

HITS

Navy Seals

GX 4000

Quel dommage que Navy Seals *n'ait pas été disponible le jour de la sortie de la console* GX 4000 ! *Difficile mais très bien réalisé, ce programme offre un challenge digne des plus grands jeux sur micro 16 bits...*

Ocean. Programme : J. Higgins ; graphisme : W. Lancaschire et M. McDonald ; musique et bruitages : M. Cannon.



Graphismes, animations, mais surtout richesse stratégique concourent au succès de Navy Seals.

Un groupe surentraîné des forces d'intervention américaines part en mission dans le golfe d'Oman. Leur but, secourir l'équipage d'un hélicoptère descendu par l'ennemi, et faire sauter ensuite un stock de missiles dans l'une des bases les mieux gardées de l'adversaire. Un beat-them-all de grande qualité, qui allie réflexe et réflexion, et prouve bien les qualités de la nouvelle console *Amstrad*.

Cette partie se décompose en six niveaux de jeu qu'il va vous falloir remporter à tour de rôle. A chaque passage à un niveau supérieur, le jeu profite d'une option « continue » qui vous évitera de recommencer trop souvent les toutes premières missions. *Navy Seals* offre des décors complexes mais vraiment très bien dessinés. Les scrollings latéraux et verticaux qui suivent votre progression dévoilent ainsi un important labyrinthe de plates-formes, échelles, structures auxquelles on peut se suspendre, etc. C'est le premier atout de ce programme : tous les éléments du décor sont empreints de réalisme et la *GX 4000* utilise avec habileté sa palette de couleurs.

Deuxième atout, la souplesse et le réalisme de l'animation des personnages. Votre héros, s'il marche, bien sûr, avec moins de grâce qu'un *Prince of Persia* par exemple, bénéficie de mouvements intéressants. Lorsqu'il avance, il peut tout aussi bien rester courbé



Des décors complexes mais bien dessinés.



Les animations, pour une 8 bits, laissent pantois.

que ramper derrière des caisses. Mais c'est surtout pour atteindre les plates-formes supérieures qu'il fait preuve d'originalité. Il va, en effet, se suspendre par les bras à la plate-forme, puis effectuer un rétablissement superbe pour se retrouver sur-celle-ci. Il peut également rester suspendu et progresser ainsi le long de la plate-forme.

Si toutes ces animations sont réalistes et originales, elles s'enchaînent aussi dans de complexes combinaisons. Les pros pourront par exemple monter une échelle, rester suspendu un moment, se rétablir et mitrailler l'adversaire, le pied à peine posé sur la plate-forme, le tout en un mouvement aussi souple que possible. C'est superbe et... pratique !

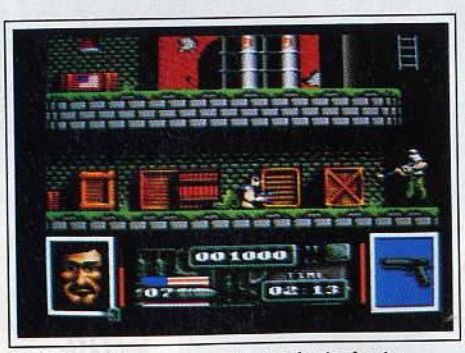
Car, s'il est beau et ludique, *Navy Seals* est aussi très difficile à vaincre. La stratégie qu'il développe ne vous permet pas de tirer sur tout ce qui bouge, de jouer au kamikaze... Il faut, pour chaque niveau de jeu, mettre en place un déplacement très calculé, un chemin qui vous permette de découvrir toutes les armes cachées, de tuer tous les adversaires et d'activer éventuellement des détonateurs, le tout avec un nombre de vies limité et surtout un temps de jeu très restreint (3 minutes seulement pour le premier niveau de jeu, 16 pour le deuxième, etc.). Seul un parcours extrêmement précis mène à la victoire. Et pour le trouver, bonjour l'enfer !



Navy Seals vous tiendra longtemps en haleine.

C'est, tout à la fois, la beauté des graphismes et animations, la richesse des déplacements et cette difficulté toute stratégique qui m'a comblé ici. *Navy Seals* est un soft qu'il fait bon combattre, et qui pourra, vu sa difficulté, vous motiver à très long terme. Un investissement incontournable sur la *GX 4000*.

Olivier Hautefeuille

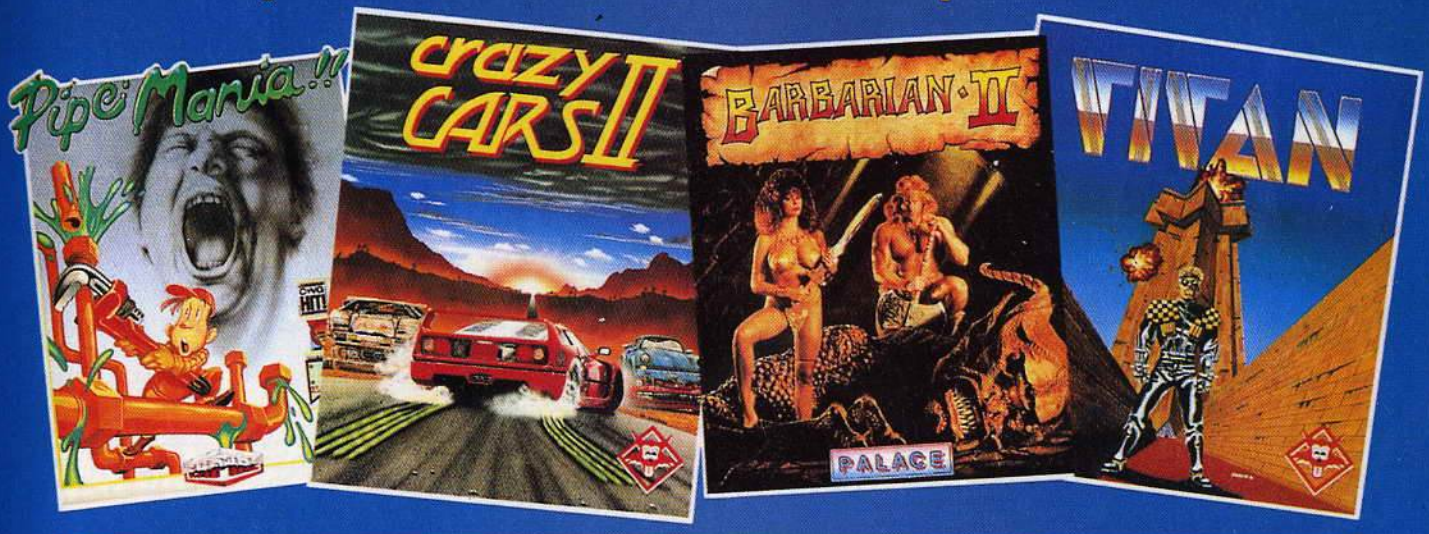


Difficile, ce jeu aura une bonne durée de vie.

Type	*plates-formes/stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	

PC.POWER

Une compilation HAUTE TENSION pour votre PC/PS.



Une sélection de jeux dont vous ne pourrez plus vous passer!

PIPE MANIA est un jeu d'arcade d'une grande ingéniosité, simple et génial. Avec PIPE MANIA, vos réflexes sont mis à l'épreuve mais vous devez développer une stratégie.
Un faux mouvement, une simple hésitation et vous serez noyé dans un océan de liquide gluant ...
- PIPE MANIA est un jeu d'arcade "si captivant que celui qui y touche ne peu plus s'en passer" C & VG du 02/89.

- TILT : "Programme génial... un must" Note : 19/20
- Génération 4 : "Pas besoin d'être compliqué pour être GENIAL!"

Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST!
ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale...

- PARCOURS ROUTIER VERITABLE
- CONDUITE HYPER-REALISTE

Retrouvez le célèbre barbare et la Princesse Mariana dans cette aventure/arcade héroïque. Après avoir juré vengeance, vous partez affronter le sorcier Drax dans son domaine préhistorique. Mais la route sera longue, dangereuse et... parsemée de monstres terrifiants: Larves Géantes, Gnomes de Cave, Bêtes Sauriennes.

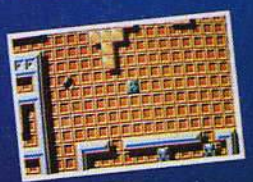
- PLUS DE 20 CATEGORIES DE MONSTRES SUR 8 NIVEAUX.
- DIFFERENTES ARMES ET OBJETS MAGIQUES.

Plus la peine de présenter TITAN... Retrouvez ,dans sa version intégrale, le plus fantastique casse-briques jamais créé !
La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-briques, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer... vous ne pourrez plus vous arrêter !!!

- 80 TABLEAUX - 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA)







HIGH QUALITY GAMES

TITUS COMPILATIONS

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

28 Ter Avenue de Versailles. 93200-GAGNY. TEL.: (1) 43 32 10 92

Toyota Celica

ATARI ST

Simulation de rallye extrêmement soignée. Toyota Celica *exigera des joueurs une conduite irréprochable et pas seulement des réflexes à toute épreuve. Même assisté de votre copilote, vous découvrirez rapidement qu'il n'est pas simple de réaliser des temps corrects sur ces parcours franchement difficiles.*

Gremlin

Gremlin nous a présenté d'excellentes courses auto/moto cette année : *Combo Racer, Super Cars, Lotus Esprit Turbo Challenge* (Tilt d'Or 90) et prochainement *Team Susuki*, une course de motos très prometteuse.

Aujourd'hui c'est le tour de *Toyota Celica*, une simulation de rallye qui fera le bonheur de tous les amoureux de conduite sportive. Il faut reconnaître que ce sport est largement sous-représenté sur micro-ordinateur, car *Lombard Rallye* était la seule réussite du genre jusqu'à présent.



Changement de vitesse manuel pour les puristes.

Avant tout, vous devez définir les caractéristiques de votre véhicule. Vous pouvez choisir les vitesses automatiques, mais les amateurs opteront pour les vitesses manuelles, ce qui est bien plus réaliste.

Vous avez également le choix entre deux types de direction et il est possible d'ajuster la sensibilité des contrôles qui s'effectuent par l'intermédiaire du joystick ou de la souris. Pour les casse-cou, Gremlin a ajouté une option commandes inversées. Ce système, qui existe réellement sur un prototype Toyota, a pour effet de faire tourner votre véhicule vers la gauche lorsque vous tournez le volant à droite et inversement. Cette option est très amusante, mais je ne vous conseille pas de tenter votre chance dans le rallye avec un tel système de commandes.

Une fois que vous avez fait votre choix, vous pouvez prendre le départ de la première épreuve ; il est conseillé de se familiariser avec les différents parcours en mode entraînement avant de se lancer dans le rallye proprement dit. Vous avez beau disposer d'un copilote qui annonce les virages (par synthèse vocale), il est quand même préférable de déterminer les vitesses limites correspondant à chaque portion de circuit. Votre copilote se révèle assez fiable, il lui arrive parfois de négliger certaines particularités du parcours. Heureusement, vous avez la possibilité de le reprogrammer à votre convenance, ce qui s'effectue très simplement. Il vous suffit de faire défiler une carte du parcours et vous choisissez les messages, ainsi que l'endroit précis où ils doivent vous être donnés.



Un copilote annonce l'arrivée des virages.

Toyota Celica vous offre le choix entre trois rallyes situés en Angleterre, au Mexique et en Finlande. Si les conditions climatiques sont normales en Angleterre, les autres parcours sont plus difficiles.

Vous roulez au beau milieu d'une tempête de sable au Mexique et la neige tombe à gros flocons sur les routes finlandaises. Si vous ne branchez pas les essuie-glaces, la neige s'épaissit rapidement sur votre pare-brise et cette conduite en aveugle risque fort de se terminer contre le premier sapin venu.

Toyota Celica est une simulation de rallye particulièrement réaliste qui offre un véritable challenge. On est loin des courses basées sur les réflexes comme *Lotus Esprit* : il ne s'agit pas de foncer, mais il faut vraiment conduire le mieux possible, avec beaucoup de rigueur. Pas question de prendre des risques inutiles, car vous perdez un temps précieux lorsque vous quittez la route. Les commandes répondent bien, mais il faut être extrêmement précis car elles sont très sensibles.



Il faut beaucoup de rigueur dans la conduite.

Gremlin a porté tous ses efforts sur la jouabilité et le réalisme de cette simulation, alors que les graphismes sont un peu décevants. Un programme difficile, mais passionnant. Alain Huyghues-Lacour

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



Gremlin a porté tous ses efforts sur la jouabilité et le réalisme de cette simulation de rallye.



"Un enjeu écologique international, le LEMMINGS est en voie de disparition ! sauvez ce petit rongeur d'origine scandinave !

Un jeu d'envergure mondiale qui déchaine d'ores et déja des mouvements de passion."

PSYGNOSIS - SFMI

06560 Valbonne
tél : (1) 43-35-06-75

COMMODORE AMIGA, COMMODORE CDTV, ATARI ST AND PC COMPATIBLES

HITS

Awesome

AMIGA

Shoot'em up stratégique, Awesome est un jeu difficile qui exige des joueurs non seulement de bons réflexes mais également une bonne dose d'astuce et de réflexion. A.H.-L. qui mange beaucoup de poisson ne manque bien heureusement ni des uns, ni de l'autre.

Psygnosis. Conception, programmation et graphisme : Reflections-Martin Edmonson et Cormac Batstone ; musique : Tim et Lee Wright.

Awesome est le nouveau jeu de Reflections, l'équipe à qui l'on doit *Shadow of the Beast I* et *II*, deux programmes célèbres pour la qualité de leur réalisation. Cette fois, il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure/action, mais d'un shoot-them-up assez ambitieux dont voici le scénario : vous avez découvert par hasard que des aliens belliqueux s'apprêtaient à détruire la galaxie dans laquelle vous vous trouvez. N'écoutant que votre courage... vous décidez de fuir immédiatement, sans prévenir personne ! Il ne vous reste plus qu'à traverser la galaxie au plus vite, en vous arrêtant sur différentes planètes afin de récupérer le carburant nécessaire à votre fuite.

Ce shoot-them-up original présente un enchaînement de séquences très différentes les unes des autres. Tout d'abord, vous voyagez en hyper-espace d'une planète à l'autre, en affrontant de nombreux dangers. Il faut tour à tour détruire des astéroïdes, se défendre contre des pirates, ou encore attaquer des convois de marchandises pour dérober leur cargaison. Ces différentes scènes se déroulent en défilement rotationnel et vous faites pivoter le vaisseau de manière à détruire les ennemis qui attaquent dans toutes les directions. Le maniement du vaisseau est assez déconcertant dans un premier temps, mais cela s'arrange avec un peu de pratique. Toutefois, il convient de garder un œil sur le scanner placé à gauche de l'écran, afin de localiser les ennemis avant qu'ils ne viennent vous percuter. Entre deux combats, vous avez la possibilité de rééquilibrer la puissance du canon et de l'écran protecteur de votre vaisseau.



Un shoot'em up original et très beau.

Arrivé à proximité d'une planète, vous quittez le vaisseau à bord d'une navette. Dans cette scène en 3D, vous affrontez un redoutable serpent de l'espace qui arrive sur vous à la manière du dragon de *Space Harrier*. Il faut se méfier de lui, car il vous attaque également par derrière, sans que vous puissiez le voir arriver. Après vous être débarrassé de ce gêneur, vous survolez la ville qui défile au-dessous de vous en scrolling multidirectionnel. De nombreuses créatures vous attaquent et vous devez en tuer le plus possible afin de récupérer de l'oxygène, qui vous sera très utile lors de la séquence suivante. Ensuite, vous posez votre vaisseau sur l'aire d'atterrissage indiquée par une flèche. Vous devez alors courir vers l'entrée de la base qu'il faut absolument atteindre avant que vos réserves d'oxygène ne soient épuisées. Cela est loin d'être facile, dans la mesure où de nouveaux monstres vous attaquent en chemin.

Une fois dans la base, vous vous connectez au réseau informatique de la planète et vous passez à la partie stratégique de ce programme. Vous pouvez troquer votre butin contre des armes, négocier la vente de votre cargaison, mais aussi accepter des contrats qui vous permettront d'obtenir du carburant. Ensuite vous choisissez votre prochaine destination et, si vous désirez économiser du carburant, vous pouvez vous installer à l'hôtel en attendant que cette planète se rapproche sur son orbite, mais il faudra alors régler la note.

Awesome est un shoot-them-up original qui séduit par la variété de ses différentes séquences. L'aspect stratégique est assez intéressant, mais c'est surtout l'action qui domine dans ce programme. C'est une longue odyssée qui vous attend car vous devez visiter huit planètes ; heureusement, vous pouvez sauvegarder votre position en certains endroits précis. A l'instar des précédents programmes de Reflections, le niveau de difficulté est assez élevé et il faut vraiment s'accrocher pour terminer le jeu, mais on est motivé par la réalisation irréprochable de ce soft. Pour les amateurs de longs voyages galactiques.

Alain Huyghues-Lacour

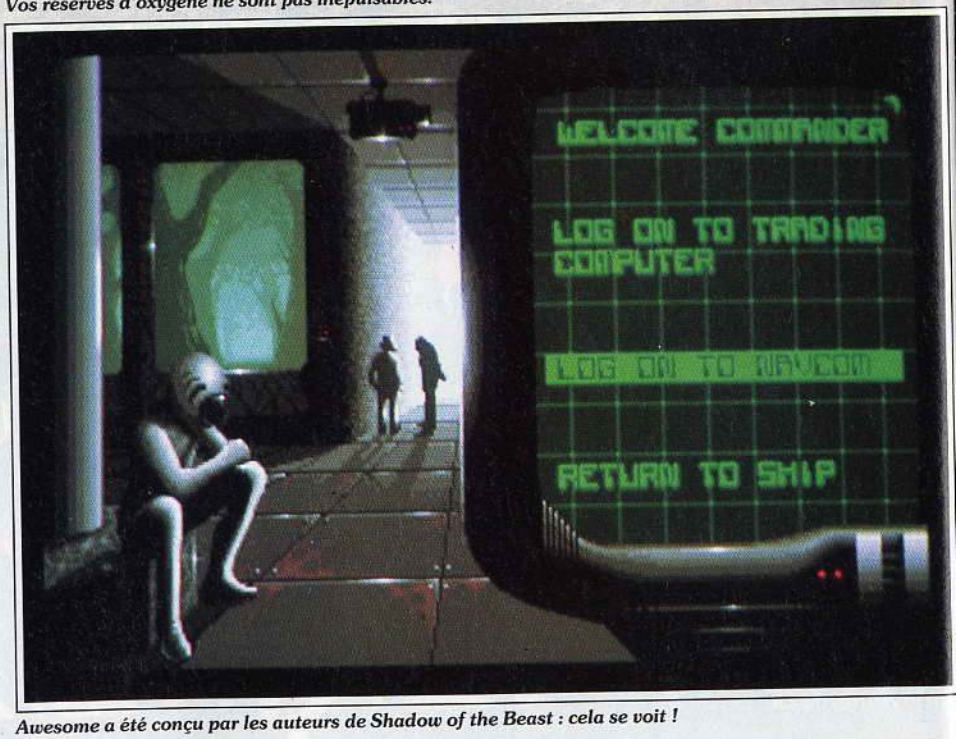


Il n'est pas facile de sortir victorieux des combats.



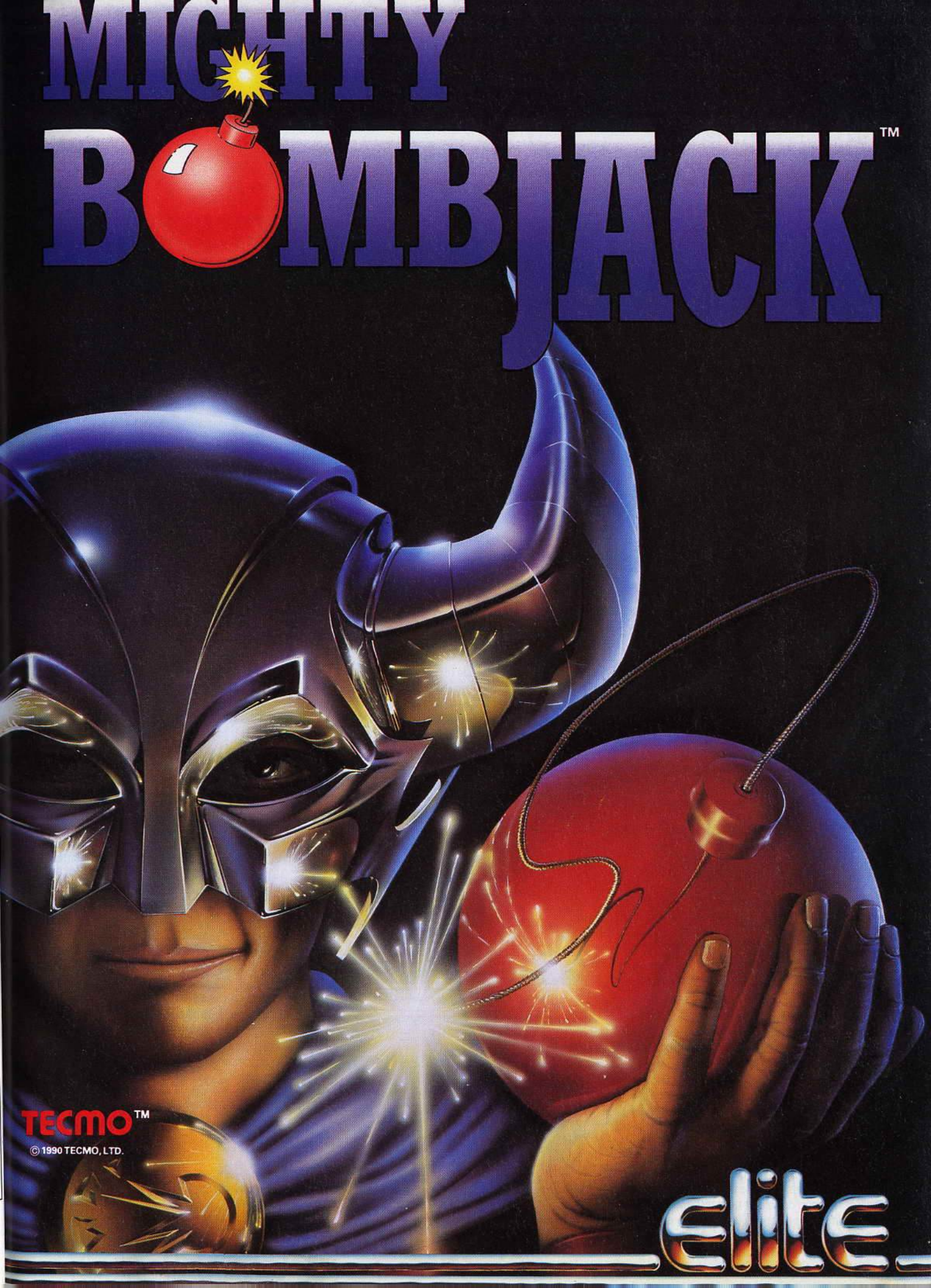
Vos réserves d'oxygène ne sont pas inépuisables.

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



Awesome a été conçu par les auteurs de Shadow of the Beast : cela se voit !

MIGHTY BOMBJACK™



TECMO™

© 1990 TECMO, LTD.

elite

Pick'n Pile

ATARI ST

Pick'n Pile est un jeu qui rend fou ! Sans égaler Tetris qui a eu pour lui le privilège de l'antériorité, ce programme possède la même simplicité dans son principe de jeu, présente la même difficulté au fur et à mesure qu'on avance, et exerce la même fascination diabolique.

Ubi Soft.

Les jeux de réflexion ont le vent en poupe en ce moment et tous ceux qui se sont régalés avec *Tetris*, *Puznic* et autres *Plotting* (pour n'en citer que quelques-uns) risquent de craquer avec *Pick'n File* proposé par Ubi Soft. Pourtant le thème pourrait paraître simple, voire simpliste. Il suffit en effet d'empiler des boules de même couleur. Celles-ci vont disparaître lorsque la colonne ainsi formée ne contient plus que des boules de même teinte.

Bien évidemment, les choses ne sont pas aussi simples qu'elles peuvent le paraître au premier abord. Tout d'abord, les boules roulent si elles ne sont pas soutenues de part et d'autres. Même les limites de l'écran ne constituent pas une barrière suffisante, les boules disparaissant d'un côté, se retrouvant de l'autre. Il existe heureusement un moyen de



Le nombre de couleurs, limité au début, augmente au fur et à mesure de votre progression.



Un principe simple : empiler des boules.

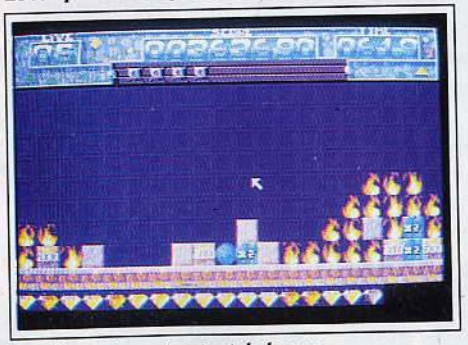
parer à cet état de chose. Pour y remédier, il vous suffira de mettre à profit les briques ou les autres colonnes de boules existantes. La seconde difficulté est que l'ensemble du tableau doit être épuré avant la fin du temps imparti. Plutôt que de déplacer une à une les boules pour faire de petites colonnes, il est beaucoup plus rentable de mettre à profit les grandes colonnes multicolores déjà existantes et de remplacer les boules qui ne conviennent pas par celles qui conviennent.

Comme le déplacement des boules s'effectue par permutation, vous pouvez même vous arranger pour réaliser un coup double et faire disparaître deux colonnes en même temps. Quelques bonus vont venir égayer la partie : gain de temps, diamant, bonus apportant des points supplémentaires et permettant aussi de faire disparaître une boule isolée.

Si vous avez mal calculé votre coup, il peut arriver que vous vous retrouviez, à la fin, avec une ou plusieurs boules de couleurs différentes. Pas de panique, vous pourrez toujours en faire venir de nouvelles, mais il



Le temps est votre principal ennemi.



Les diamants sont autant de bonus...

n'est pas dit qu'elles seront conformes à vos désirs. A plus haut niveau, de nombreuses complications vont surgir. Ainsi, le nombre de couleurs va se multiplier (un peu comme dans *Klax*), rendant plus difficile l'appariement. Ensuite, certains malus vont vous compliquer l'existence. Il peut s'agir d'affreux petits bonshommes qui font défiler le temps à grande vitesse, de pots de fleurs inamovibles qui perturberont vos habitudes d'échanges et surtout de flammes. Elles s'étendent ou s'élèvent et obligent, si l'on n'y prend pas garde, à monter jusqu'en haut de l'écran pour éliminer une colonne. Un seul remède : isolez-les soigneusement et n'épurez la zone de flammes qu'en dernier.

Si les premiers niveaux semblent vraiment très faciles, je peux vous assurer que le challenge à haut niveau demande une toute autre maîtrise. La réalisation est très correcte. Le graphisme est simple mais parfaitement clair. L'animation est bien rendue. Mais surtout, si vous jouez rapidement, vous ne serez jamais retardé pour effectuer vos permutations, en dépit de la dégringolade des boules et du calcul des appariements. Les bruitages contribuent à renforcer le stress, un peu comme dans *Tetris*. Le tic-tac de la pendule s'accélère à mesure que s'approche la fin du temps imparti, et quelques bruitages digitalisés complètent l'ambiance. Un excellent jeu basé sur un thème fort simple, dont il est cependant difficile de se détacher. Allez, encore une dernière partie et j'arrête !

Jacques Harbonn

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





Superb
OBITUS
'T' SHIRT
ENCLOSED

An original unique Roger Dean Design

Un jeu de rôle passionnant, une immense aventure signée Psygnosis.

Vous êtes au plus profond de votre pire cauchemar... mais cette fois vous ne vous réveillez pas.
Perdu dans un monde étranger et terriblement dangereux, vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé... et comment vous pourrez vous en évader!
Une découverte intense de ce monde si peu familier où vous explorez les forêts, les souterrains et les châteaux. Vous devez collecter les objets et indices nécessaires pour progresser vers votre but. Et puis vous pouvez également entrer en contact avec toutes les créatures indigènes. Mais quelles seront les réactons de ces étranges créatures?
Vous avez des ennemis que vous devez combattre mais également des amis. Vous progressez toujours plus loin à la rencontre d'un univers inconnu.
OBITUS est un formidable divertissement abordable par tous. La technologie mise en oeuvre permet d'allier des graphismes éclatants à des scrollings différentiels qui servent merveilleusement un scénario d'une richesse inégalée.

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ATARI ST/STE Photos d'écran de la version Amiga

IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE!

PSYGNOSIS- SFMI- BP 144- 06561 Valbonne/ Tel: 16.92.94.36.00

Dragon Breed

AMIGA

Un dragon invulnérable comme monture, une arbalète de compétition en arme de choc, vous voilà paré pour affronter les affreux monstres de Dragon Breed. *Une difficulté du jeu bien graduée, une animation et des graphismes plaisants, des bruitages, qui soulignent bien l'action, que demander de plus ?*

Activision. Conversion : ARC Developments ; graphisme : Paul Michalak et Paul Walker ; musique : Martin Walker.



Ce superbe shoot'em up vous plonge dans un univers digne de l'héroic fantasy.

Irem figure parmi les géants de l'arcade, avec des succès comme *R-Type*, *Vigilante* ou encore *Ninja Spirit*. Activision s'est donc empressé de réaliser une conversion de *Dragon Breed*, l'un de ses derniers shoot-them-up d'arcade. Vous incarnez le jeune roi Kayus, en lutte contre le roi des ténèbres. Il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling horizontal où vous chevauchez un redoutable dragon, ce qui est quand même plus original !



Vous pouvez descendre de votre monture favorite.

Vous abattez vos ennemis à l'aide d'une arbalète, et bien sûr vous obtenez des armes plus efficaces en récupérant les icônes qui apparaissent lorsque vous détruisez certains ennemis.

Selon la couleur de l'icône que vous ramassez, vous obtenez l'une des quatre armes disponibles et vous pouvez en augmenter la puissance à plusieurs reprises. Votre dragon grille la tête de vos agresseurs lorsque vous ramassez l'icône rouge, tandis que la bleue vous permet d'utiliser des rayons lumineux assez dévastateurs. L'icône d'argent vous procure des missiles à tête chercheuse, mais la plus efficace est indiscutablement l'icône en or qui vous permet d'enrouler le corps du dragon autour du cavalier et vous protège durant quelques instants tandis que votre tir part dans toutes les directions.

Cela dit, votre dragon n'est pas un allié négligeable et vous devez apprendre à utiliser ses capacités. Tout d'abord, il tire des boules de feu, plus ou moins puissantes selon la durée de pression sur le bouton, à la manière de *R-Type*. Mais, surtout, il est invulnérable, ce qui vous permet d'écraser vos adversaires avec son corps. Cette technique est particulièrement efficace une fois qu'on la maîtrise. Autre innovation de



Au début, vous ne disposez que d'une arbalète.

ce programme : vous pouvez descendre de votre monture lorsque vous passez au-dessus des plates-formes qui sont disposées à intervalles réguliers. Vous pouvez alors courir sur ces plates-formes afin d'abattre certains monstres avec votre arbalète, ou pour ramasser des icônes inaccessibles. Vous rappelez ensuite votre dragon pour reprendre place derrière sa tête. *Dragon Breed* est un shoot-them-up très prenant, dont le principe de jeu est proche de celui de *Saint Dragon*, mais il est mieux développé. De plus, cette conversion bénéficie d'une excellente réalisation. Les graphismes sont soignés et le scrolling en parallaxe est des plus fluides. La musique et les bruitages soutiennent bien l'action mais, hélas, il faut choisir entre les deux, ce qui est dommage. Une conversion réussie. Alain Huyghues-Lacour

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

Version Atari ST



Apprenez à maîtriser votre dragon.

Cette version de *Dragon Breed* est légèrement inférieure à la précédente, notamment en ce qui concerne la taille de la fenêtre graphique et la rapidité de l'action. Mais le programme n'en est pas moins excitant et il figure, à ce jour, parmi les meilleurs shoot-them-up sur cette machine. A.H.L.

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

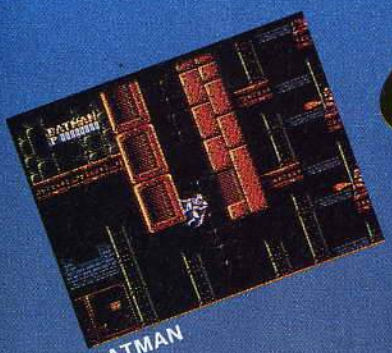
VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !



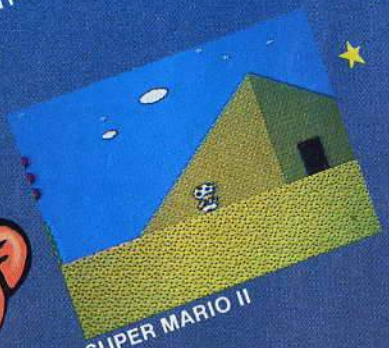


TEENAGE MUTANT HERO TURTLES





BATMAN



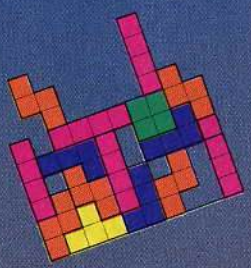
SUPER MARIO II

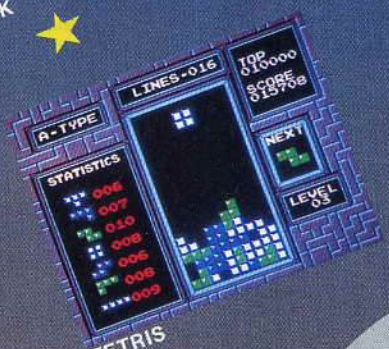




THE ADVENTURE OF LINK

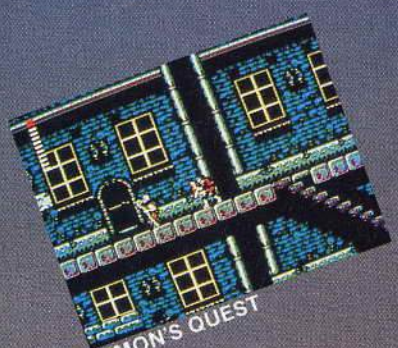






TETRIS





SIMON'S QUEST

EXCLUSIVEMENT SUR

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™



Console et accessoires
pour 80 jeux passionnants



AMIGA PROMO

ALTERED BEAST	99
CHAMBERS OF SHAOLIN	99
HARD DRIVING	99
KICK OFF 2	99
PICTIONNARY	99
POWER DRIFT	99
ROCKET RANGER	99
SUPER WONDERBOY	99
TRIVIAL PURSUIT	99
XENON 2	99

ATARI ST PROMO

CONFLICT EUROPE	99
CYBERBALL	99
HARD DRIVING	99
KRISTAL OF KONOS	99
POWERDRIFT	99
SINBAD	99
SPACE ACE	99
SPACE HARRIER 2	99
THUNDERBIRDS	99
TRIVIAL PURSUIT JUN.	99

NOUVEAUTES

AMERICAN JOURNEYS	249
AVIATORS	249
B.A.T.	299
BLADE WARRIOR	249
BRIDES OF DRACULA	199
CALCHANDARON	249
CHAOS STRIKE BACK	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSMASTER 2100	299
CRYSTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS	199
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	249
GEISHA	279
GIANTS OF EUROPE	149
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
JUPITER MASTER DRIVE	249
KILLING CLOUD VF	249
KNIGHTS OF LEGEND	299
LAST NINJA 3	249
NAVY SEALS	249
NIGHT HUNTER	249
PICK'N PILE	249
POWERMONGER	299
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
REVELATION	199
RIDERS OF ROHAN	299
ROLLER BALL	249
SEARCH FOR THE KING	249
SECOND WORLD VF	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
ST DRAGON	249
SWIV	249
TAROT	249
THE TELLER	199
TOKI	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	249

NOUVEAUTES

ARCADE QUIZ	19
BACK TO THE GOLD AGE	249
BATTLE SQUADRON	199
BLADE WARRIOR	249
BRIDES OF DRACULA	199
CHAMPIONS OF KRYNN	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CRYSTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS	19
ECO PHANTOMS	249
ELVIRA	299
EMERALD TWINS	249
GIANTS OF EUROPE	149
GREAT COURTS 2	249
IT CAME FROM DESERT	249
JUPITER MASTER DRIVE	19
KILLING CLOUD	249
LAST NINJA 3	249
NAVY SEALS	249
PICK'N PILE	19
POWERMONGER	299
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
REVELATION	19
RIDERS OF ROHAN	299
ROLLER BALL	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SKI CABBIE	249
SLIDERS	249
ST DRAGON	249
STRATEGO	249
SWIV	249
TAROT	249
THE TELLER	19
TOKI	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	249
TV BASKETBALL	299
VROOM	249
ZIRIAX	249

COMPILATIONS PC AMIGA ST

LES 4 MERCENAIRES(*)259
AFTER THE WAR+SAVAGE
+ LICENCE TO KILL
+ LIVE AND LET DIE

DRIVE ME CRAZY 329
+CHICAGO 90+STUNT CAR
+LOMBARD RALLYE
+FERRARI FORMULA ONE
+HIGHWAY PATROL

FESTIVALIA(*) 299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT + P47
+ SUPER WONDERBOY
+ ACTION FIGHTER

FESTIVALIA PC 299
STUNT CAR + SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT
+ CHARLIE CHAPLIN
+ CHUCK YEAGER

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+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
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

FULL BLAST 299
FERRARI F1+CHICAGO 90
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGHWAY PATROL

(*)n'existe pas sur PC

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE
+NAVY MOVES + COMMANDO
+IKARI WARRIORS
+FRANCK BRUNO BOXING

CARTOONS 249/159
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 20 249/189
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 299/169
STUNT CAR + KICK OFF
GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

BIG BANG 2 159/129
RICK DANGEROUS + CHICAGO
+ HIGHWAY PATROL + BATTY
+ ASPAR GRAND PRIX
+ BEYOND THE ICE PALACE

ATTENT. EXPLOSIF 169/129
AFTER THE WAR + SAVAGE
+ EXOLON + LIGHT FORCE
+ CHARLIE CHAPLIN
+ GAME OVER 2

FESTIVALIA 199/159
GREAT COURTS + P 47
+ TRIVIAL PURSUIT
+ ACTION FIGHTER
+ SUPER WONDER BOY

4 MERCENAIRES 209/169
AFTER THE WAR + SAVAGE
+ LIVE AND LET DIE
+ LICENCE TO KILL

IBM PC

PROMO

A.P.B.	99
DRAGON'S OF FLAME	99
EYES OF HORUS	99
LOMBARD RALLYE	99
MARBLE MADNESS	99
ROCKET RANGER	99
SPACE HARRIER NEW	99
SPEEDBALL	99
STARGOOSE	99
STARRAY	99
XENON 2	99

NOUVEAUTES

4D BOXING	299
AMERICAN JOURNEYS VF	249
ARCADE QUIZ	249
AVENGER A 10	349
BARON	299
B.A.T.	299
BATTLE MASTER	299
BETRAYAL	249
BLOODWYCH	249
BRIDES OF DRACULA	249
CADAVER	249
CAPTIVE VF	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSCHAMPION 2175	299
COVERT ACTION	399
CRYSTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS VF	249
DUNGEON MASTER	399
ELITE +	349
ELVIRA	349
EMERALD MINE 3	249
EMPIRE GALACTIQUE	349
F 29	299
FALCON 3	349
FINAL BATTLE	299
FINAL ORBIT	249
FLIGHT SIMULATOR ATP	39
GEISHA	29
GRAND PRIX 500 CC 2	28
GREMLINS 2	24
HAGAR THE HORRIBLE	24
HARD DRIVING 2	29
KEEPING UP WITH JONE	32
KILLING CLOUD VF	29
KING'S QUEST 5	44
KNIGHTS OF THE SKY	39
LORDS OF CHAOS	24
M1 TANK PLATOON	39
MAUPITI ISLAND	28
NARCO POLICE	24
NIGHT SHIFT VF	19
OTHELLO KILLER	19
PICK'N PILE	24
RANX	24
REACH FOR THE SKIES	29
RED BARON	44
REVELATION	19
RIDERS OF ROHAN	24
RISE OF THE DRAGON	44
ROLLER BALL	24
SCEN. D. STARTER SET	34
SECOND WORLD VF	24
SECRET WEAPON LUFTWA	29
SILENT SERVICE 2	34
SKI CABBIE	24
TEST DRIVE 3	29
TEST DRIVE 3 SCEN.	19
TOM & THE GHOSTS	24
TORTUES NINJA	24
TWINWORLD	24
U.M.S. 2	34
USS JOHN YOUNG	24
WARHAMMER	24
WRATH OF THE DEMON	24
XYPHOS	24

BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à

SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03 TEL : 78 62 22 45

1i 86

NOM _____ ADRESSE _____

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
LIGHT BOY	275
ALLEYWAY	175
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BUBBLE GHOST	245
BURAI FIGHTER	195
CASTLEMANIA	245
CHASE HQ	225
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
MOTOR CROSS MANIACS	225
NEMESIS	195
PAPERBOY	225
PENGUINE WARS	245
PIPE DREAM	225
R TYPE	245
ROBOCOP	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	225
SOLAR STRIKER	195
SPACE INVADERS	245
SPIDERMAN	245
TORTUES NINJA	245
TENNIS	195

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX + 4 JEUX	1490
BLUE LIGHTNING	275
CHIP'S CHALLENGE	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENDOCON	275
GAUNTLET	275
KLAX	275
MS PACMAN	275
PAPERBOY	275
RAMPAGE	275
ROAD BLASTERS	275
ROBO SQUASH	275
RYGAR	275
SLIME WORLD	275
XENOPHOBE	275
ZARLOG 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

PROMO

BLASTEROIDS	59/
DRAGON SPIRIT	59/
DYNAMIC DUKE	/99
EMPIRE C. ATTAQUE	59/
FIENDISH FREDDIES	59/99
GALAXY FORCE	/99
HOT ROD	59/99
PASSING SHOT	59/
PERMIS DE TUER	59/
PICTIONNARY	59/
RUNNING MAN	59/99
SCRAMBLE SPIRITS	/99
SONIC BOOM	/99
THRILL TIME GOLD	59/
THUNDERBIRDS	/99
TIME MACHINE	/99
TRIVIAL PURSUIT	59/99
VENDETTA	/99
VINDICATORS	/99
XYBOTS	59/

NOUVEAUTES

ARCADE QUIZ	109/149
ATOMIC ROBOT KID	99/149
BOTICS	199
CHESSMASTER 2000	159/229
DRAGON'S BREED	99/149
E SWAT	109/159
EUROPEAN SUPERLEAG	99/149
EXTERMINATOR	129/169
F16 COMBAT PILOT	149/199
FLIMBO'S QUEST	99/149
GRAND PRIX 500 (2)	/199
GREMLINS 2	99/149
GUNBOAT	99/169
HAGAR THE HORRIBLE	99/149
HELTER SKELTER	129/169
IK DELUXE	99/149
IRON LORD	229
KICK OFF 2	109/179
LAST NINJA 3	99/149
LOOPZ	109/149
LORDS OF CHAOS	99/149
MOKOWE	199
NARCO POLICE	99/149
NIGHT HUNTER	/149
NIGHT SHIFT VF	99/199
PICK'N PILE	140/180
REVELATION	99/149
RICK DANGEROUS 2	99/149
ROLLER BALL	199
SAGA	199
SDAW	149
SLIDERS	/199
STRATEGO	99/169
STRIDER 2	109/159
STUN RUNNER	99/149
SUBBUTEO	99/149
SUPER CARS	109/149
SWAP	199
SWIV	99/149
TIME WARP	99/149
TORTUES NINJA	139/169
TOTAL RECALL	109/159
TWINWORLD	140/180
ULTIMATE GOLF	149/179
UN SQUADRON	99/149
WORLD CHAMP SOCCER	99/149

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM	690
ALEX KID IV	325
ALTERED BEAST	325
AMERICAN PRO FOOTBAL	295
DEAD ANGLE	295
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTERS	295
GOLVELLIUS	325
GREAT BASKETBALL	285
KUNG FU KID	265
OPERATION WOLF	325
OUT RUN 3D	315
POSEIDON WARS 3D	315
POWERSTRIKE	265
PSYCHO FOX	325
RAMPAGE	295
SCRAMBLE SPIRITS	295
SHINOBI	325
SHOOTING GALLERY	265
TENNIS ACE	325
WONDERBOY 3	325
WORLD GAMES	285

INEDIT...

VENEZ LA DECOUVRIR

CONSOLE GAMEGEAR SEGA + 2 JEUX 1790 F

SUPER MONACO G. PRIX
COLUMS



NOUVEAUTES

G-LOC	250
PENGO	250
POPE BREAKER	250
WONDERBOY	250

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE + 1 JEU 1290 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1890
AIR DIVER	445
ALTERED BEAST	375
BATMAN	375
BATTLE SQUADRON	365
BURNING FORCE	375
CURSE	365
DARIUS 2 (8 MEGA)	520
DARWIN 81	365
D J BOY	375
E SWAT	375
GHOULS'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	365
HARD DRIVING	375
HEAVY UNIT	375
HELL FIRE	375
HURRICANE	375
KAGEKI	520
KLAX	375
MASTER GOLF	445
MEGA PANEL	375
MICKEY MOUSE	375
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	365
NINJA WARRIORS	365
RASTAN SAGA 2	375
REVENGE OF SHINOBI	365
SAME SAME SAME	375
SHADOW DANCER	375
SOKOBAN	365
STAR CRUISER	490
SUPER BASKETBALL	365
SUPER MONACO GP	375
TERRIBLE VILLAGE	375
TETRIS	375
THUNDERFORCE 3	375
WONDERBOY 3	375
ZOOM	395

SEQUENCE NEWS

7 cours GAMBETTA
LYON

TEL 78 60 33 60

21 place VIARME
NANTES

TEL 40 35 42 42

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
CHASE HQ2 - SCI	349
CYBER COMBAT FORCE	349
F1 CIRCUS	349
FINAL MATCH TENNIS	329
FORMATION SOCCER	349
GOMOLA SPEED	349
HURRICANE	349
JACKY CHAN	349
MAN HALL	349
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
OUT RUN	349
OVER RIDE	349
PC KID	349
RABIO LEPUS SPECIAL	349
SAINT DRAGON	349
SPIN PAIR	349
THUNDERBLADE	349
TOY SHOP BOYS	329
TRICKY	349
TV SPORT FOOTBALL	349
VIOLENT SOLDIER	349
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 JB MURDER CLUB	399
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	

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

ATF II

PC tous écrans, disquette Digital Integration

Ce simulateur de vol n'est comparable aux « grands » du combat aérien que pour la mise en place de ses missions. Sur des tableaux très bien dessinés et que l'on peut tous gérer à la souris, le pilote va sélectionner un niveau de jeu, l'armement de son jet et étudier le briefing de la mission. Mais une fois l'offensive lancée, quelle désillusion ! *ATF II* hésite en effet entre deux tendances. D'un côté, il oblige au contrôle d'un grand nombre de touches clavier et met en place des instruments complexes et variés : leurres, choix des armes, radar, repérage et centrage de cible, etc. De l'autre, il met en scène un avion de type « arcade », animé avec brusquerie et qui survole un paysage en damier, scrollé à la shoot-them-up ! Ce mélange de style n'est pas une



réussite. Les fanas d'arcade seront déçus par la faiblesse et la monotonie des stratégies et des ennemis. Quant aux amateurs de simulations, ils retourneront bien vite vers le sérieux d'un *SU 25*...

ATF II est cependant un soft qui innove. Il semble avoir nécessité un important travail de programmation. Il est bien dommage alors que le résultat soit si peu ludique.

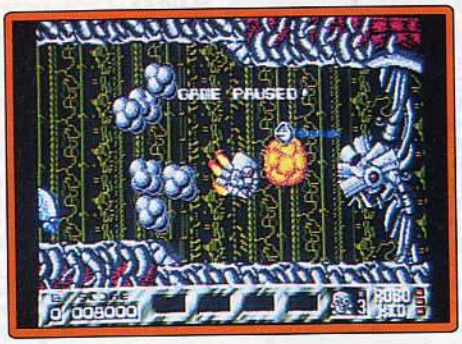
Olivier Hautefeuille

Type	*action/simulation aérienne*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Atomic Robo Kid

Atari ST, disquette Activision

Vous dirigez un robot de combat à travers différents secteurs occupés par des aliens particulièrement agressifs. Il faut augmenter votre vitesse et récupérer des armes supplémentaires au plus vite si vous voulez survivre. On passe d'une arme à l'autre à volonté, mais on perd celle qui est utilisée au moment où l'on perd une vie. Cette conversion du jeu d'arcade d'UPL offre un challenge aussi difficile qu'excitant. Certains passages sont pratiquement infranchissables si l'on ne dispose pas de l'arme qui convient à la situation. Les amateurs de shoot-them-up seront séduits par la variété des différents secteurs, ainsi que par la



beauté des monstres de fin de niveau. La réalisation est soignée et, à l'exception d'une fenêtre graphique plus petite, la version *Atari ST* est équivalente à celle de l'*Amiga*. Un combat frénétique en perspective pour ceux que la difficulté ne rebute pas.

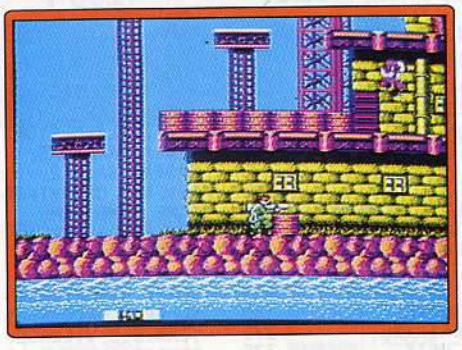
Alain Huyghues-Lacour

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

Bionic Commando

Nintendo 8 bits, cartouche Capcom

Vous vous enfoncez derrière les lignes ennemies pour libérer Super Joe. Dans chaque zone, vous devez entrer en contact avec un de vos agents avant de reprendre un hélicoptère qui vous emmène vers le secteur suivant. Si vous rencontrez une patrouille ennemie lors d'un déplacement, vous passez à une séquence en scrolling vertical, à la manière d'*Ikari Warriors*.



Cette conversion est assez différente du jeu d'arcade de Capcom, mais elle n'en est pas moins réussie. De plus, elle introduit un aspect stratégique. L'action est assez variée et on se prend tout de suite au jeu. C'est un plaisir d'utiliser le bras bionique, mais il faut un certain entraînement avant de maîtriser cette technique. *Bionic Commando* séduira les fans d'arcade, mais les novices risquent d'être rebutés par son niveau de difficulté assez élevé.

Alain Huyghues-Lacour

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

Cougar Force

PC tous écrans, disquette Tomahawk

Cougar Force développe un jeu très proche de celui de *Crime Wave*, testé en Hit dans ce même numéro. Annoncées par des phases de présentation soignées, les scènes d'action vont s'enchaîner pour vous permettre de résoudre cette mission. Mais, à la différence de son confrère, *Cougar Force* ne parviendra pas à motiver le joueur à long terme. Ce programme développe des mises en scène plus variées au premier abord que celles de *Crime Wave*. Votre héros commencera par décimer une horde d'ennemis en mode beat-them-all. Plus loin,



il pilotera un jet ou une moto, etc. Malheureusement, la plupart de ces scènes sont bien mal traitées. Toutes les phases de jeu beat-them-all sont pauvres et répétitives. Sur un scrolling latéral, les animations des sprites sont peu convaincantes, surtout comparées à celles de *Crime Wave*. Le héros ne peut pas se déplacer dans la profondeur de l'écran et le choix des armes est très réduit. Résultat, il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge, et rien d'autre. Bien sûr, les scènes de pilotage apportent un « plus » à l'aventure. Mais à mon sens, ce n'est pas

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

suffisant pour que l'on suive la partie à long terme. Face à son confrère de combat, *Cougar Force* ne tient pas la route. A noter enfin que les bruitages distillés par l'interface sonore de l'éditeur Ubi Soft sont de bonne qualité. Olivier Hautefeuille

Type — *action multiscène*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★★ *(interface son)*
Prix — *C*

Blinkys Scary School

Amiga, disquette Zeppelin Games

Vous incarnez un sympathique fantôme aux amusantes chaussures de saut. Vous allez explorer un vaste dédale de souterrains à plusieurs niveaux, parsemé de pièges divers : épines pointues, dalles qui tombent du plafond et vous écrasent, mare traîtresse, etc. Les monstres ne cherchent pas à vous poursuivre, mais il faudra les éviter d'un saut bien ajusté car vous ne pouvez les



détruire. Les objets que vous trouverez sont parfois indispensables, telle la torche pour éclairer certains passages sombres. La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme type dessin animé est agréable et l'animation des créatures, bien que simple, reste fluide. La maniabilité de votre fantôme ne pose aucun problème, celui-ci sautant au moment et à l'endroit voulus. La découverte de l'utilité de chaque objet et la complexité du labyrinthe ajoutent du piment au jeu. Un jeu de plates-formes sans prétention, dont l'intérêt est renforcé par le côté aventure de l'entreprise. Jacques Harbonn

Type — *plate-forme/aventure*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

Dragon Strike

Amiga, disquette S.S.I.

Voici la version *Amiga* de ce « simulateur de vol à dos de dragon » (*Tilt* n° 81, page 59). Seul défenseur des forces du bien, vous allez combattre les équipages du mal au cours de missions de plus en plus difficiles. Votre dragon réagit à la moindre de vos sollicitations pour tourner, grimper, piquer, etc., mais il faudra tenir compte de sa fatigue. Vos différentes armes sont la lance, le souffle du dragon, l'épée ou certaines armes magiques.

La réalisation est excellente. Les décors 3D surfaces pleines sont bien rendus et l'animation reste rapide même en mode paysage détaillé. Quelques bruitages complètent l'ambiance. Toutefois, je suis parfaitement d'accord avec Olivier Haute-



feuille : le jeu est finalement beaucoup trop répétitif au fil des missions et les éléments de jeu de rôle n'apportent finalement pas grand-chose. Dommage car l'idée était originale. Jacques Harbonn

Type — *combat aérien*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

The Curse of Ra

Atari ST, disquette Rainbow Arts

Le jeu consiste à faire disparaître des pièces recouvertes de hiéroglyphes en les alignant par paires. Le scarabée que vous contrôlez se déplace sur certaines dalles qui ont des propriétés particulières et il faut bien calculer le moindre de vos mouvements si vous ne voulez pas vous retrouver bloqué. Il vous est également possible de déplacer certaines pièces en plaçant votre scarabée dessus, tandis que d'autres restent fixes.



Cet excellent casse-tête de Rainbow Arts ne manque pas d'originalité et les niveaux supérieurs sont particulièrement vicieux. Si le jeu principal ne fait appel qu'à la réflexion, la variante arcade exige également beaucoup d'habileté, car votre scarabée tombe dans le vide dès que vous faites le moindre faux pas. *The Curse of Ra* est passionnant, et on appréciera la qualité de sa réalisation, qui est nettement plus soignée que celle des autres jeux de ce type. De plus, un système de codes vous évite de refaire les premiers tableaux à chaque nouvelle partie. Une réussite.
Alain Huyghues-Lacour

Type — *action/réflexion*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — *C*

Gain Ground

Megadrive, cartouche Sega

Vous devez traverser de nombreux tableaux avec votre équipe, constituée de différents personnages doté chacun d'une



arme particulière. Bien sûr, de nombreux ennemis vous barrent le passage et vous devez éviter leurs projectiles. Pour passer au secteur suivant, il faut mener tous les membres de votre équipe jusqu'à la sortie ou abattre tous vos adversaires. Comme dans le jeu d'arcade, il est ici possible de jouer à deux.

Ce jeu, qui se situe entre *Gauntlet* et *Commando*, ne figure pas parmi les grands succès de l'éditeur. Il est agréable, surtout si l'on joue à deux, mais on risque de s'en lasser assez rapidement en raison d'une action par trop répétitive.

Si les premiers tableaux ne posent guère de problèmes, les choses se compliquent par la suite, car de nombreux obstacles rendent votre progression encore plus périlleuse. N'achetez ce programme que si vous avez souvent l'occasion de jouer à deux. Alain Huyghues-Lacour

Type — *arcade*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *D*

Version 8 bits

La conversion *Master System* de *Gain Ground* est assez décevante, dans la mesure où il n'est pas possible de jouer à deux. Sans l'option deux joueurs, ce programme n'est plus qu'un shoot-them-up assez ordinaire dont on se lasse dès la seconde partie.

A. H.-L.

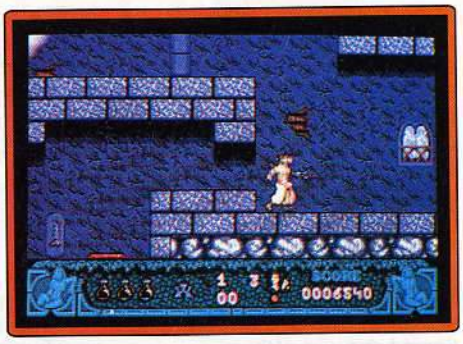
Intérêt	*9*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*



Deathtrap

Amiga, disquette Anco

Vous pénétrez dans le château du sorcier qui domine le pays, dans le but de mettre fin à son règne. Chaque salle est truffée de pièges et les créatures qui rôdent dans les couloirs ne vous laissent pas un instant de répit. Au cours de votre progression, vous ramassez des potions de trois couleurs différentes ; vous pouvez les mélanger pour obtenir des armes supplémentaires ou pour vous refaire une santé. Dans les moments les plus difficiles, n'hésitez pas à faire appel à un ami qui vous secondera durant quelque temps. Celui-ci peut être contrôlé par l'ordinateur ou par un autre joueur.



L'éditeur, à qui l'on doit le génial *Kick Off*, nous présente un jeu d'aventure/action qui ne manque pas d'originalité.

Si le thème de l'affrontement entre un guerrier et un sorcier est assez banal, les différentes innovations de ce programme renouvellent un peu le genre. L'action n'est pas particulièrement excitante, mais les mélanges de potions relancent l'intérêt du jeu. L'idée d'un aide, empruntée à *Druid*, est également très intéressante. *Deathtrap* n'est pas le chef-d'œuvre que l'on attendait, mais les fans d'aventure/action y trouveront leur compte.

Alain Huyghues-Lacour

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

Die Hard

NEC PC Engine, cartouche Pack-in-Video

Jeu dans le style de *Commando*, *Die Hard* est basé sur le film *Piège de cristal*. Tout au long des dix niveaux qui le composent, vous allez devoir progresser jusqu'au sommet d'un immeuble où des terroristes retiennent votre petite amie. Evidemment cela n'a rien d'une partie de plaisir : des hordes d'individus patibulaires et une série de pièges freinent votre progression. Pour vous aider, vous pouvez acquérir des armes plus puissantes (du pistolet-mitrailleur au lance-flammes) ainsi que divers objets utiles (gilet pare-balles, trousse de secours...).



La réalisation de ce programme est efficace mais irrégulière : tous les niveaux n'ont pas la même qualité graphique. De même, le jeu est un peu lassant. A réserver aux passionnés du genre.François Hermellin

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Future Basketball

Amiga, disquette Hewson

Proche de l'ancien mais célèbre *Speedball*, ce basket 100 % castagne n'apporte rien de très original à la logithèque sportive des 16 bits. Jouable sur *Amiga*, décevant sur *ST*, *Future Basketball* montre le terrain de jeu en vue aérienne. Les joueurs vont saisir la balle dès qu'elle passe à leur portée, dribbler puis passer ou tenter le panier d'une pression sur la gâchette du joystick. Ce type de partie ne puise son intérêt que dans la souplesse de l'animation et la précision des graphismes. Sur *Amiga*, le scrolling multidirectionnel est si rapide que l'on ne parvient pas toujours à suivre précisément l'action. Heureusement que les graphismes sont alors nets et précis. Stratégiquement, le « plus » de cette partie réside dans la possibilité de plonger pour attraper la balle et surtout de frapper l'adversaire pour l'envoyer au tapis, qu'il porte ou non le ballon. En jeu à deux, la lutte devient très vite féroce, sur l'écran comme devant l'ordinateur... Enfin, cette version *Amiga* compte des bruitages digitalisés qui développent l'ambiance « hard » du match. Un soft dont on peut se passer si l'on n'a pas un budget conséquent.



Olivier Hautefeuille

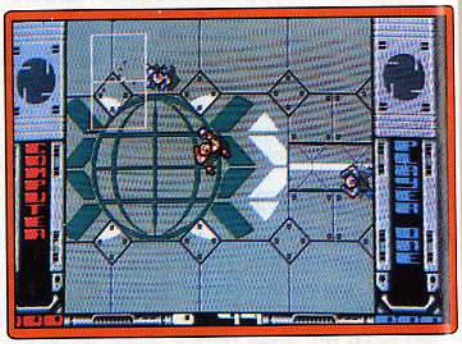
Type	*basket/castagne*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

Version Atari ST

Si les options de jeu sont identiques sur les versions *ST* et *Amiga*, l'adaptation *Atari* de *Future Basketball* est bien moins jouable que sa consœur. Les bruitages y sont inférieurs. Mais, surtout, l'animation est à la fois plus lente et plus saccadée que sur *Amiga*. Vu le dynamisme de l'action sur le terrain, on perd ici 50 % de l'intérêt du jeu. Dommage.

O.H.

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



Fatman

Megadrive, cartouche Sanritsu

Vous pouvez faire fortune dans l'arène de *Fatman*, mais il vous faudra d'abord vaincre huit redoutables lutteurs. Vos adversaires sont de plus en plus dangereux, et chacun d'eux dispose de pouvoirs différents. Chaque victoire vous rapporte de l'argent ainsi qu'une amélioration de votre résistance et de votre puissance de frappe, ou vous permet d'acquérir différents pouvoirs. *Fatman* présente une bonne panoplie de coups et les différents pouvoirs disponibles



apportent un « plus » intéressant. Les graphismes sont assez ordinaires pour la *Megadrive*, mais cela est compensé par une excellente animation. Vous ne viendrez pas facilement à bout de ces huit adversaires. Enfin, une option vous permet d'affronter un autre joueur. *Fatman* séduira les inconditionnels des jeux de combat, mais les autres seront déçus.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*combat*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Gomola Speed

PC Engine, carte UPL

Vous incarnez une chenille qui doit récupérer les différents segments de son corps, avant de manger tous les aliments que renferme chaque niveau. Il faut éviter les créatures qui vous pourchassent car, si elles touchent votre corps, vos anneaux se séparent et il ne vous reste plus qu'à les récupérer à nouveau. Pire, si vous êtes touché à la tête, vous perdez une vie. *Gomola Speed* ne ressemble à aucun autre programme, si bien que l'on ne sait trop que penser lors de la première partie. Au début, il n'est pas évident d'ingurgiter la nourriture qui s'éloigne à votre approche. Mais le jeu se révèle très prenant dès que l'on parvient à maîtriser parfaitement les mouvements de la chenille. *Gomola Speed* est loin d'être le programme le plus spectaculaire sur la *PC Engine*, mais c'est un jeu très amusant qui vous changera des habituels combats spatiaux.

Alain Huyghues-Lacour



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

Magician

Amiga, disquette Loriciel

Pour compléter ses connaissances, votre magicien va devoir parcourir une singulière demeure et surmonter divers obstacles



(animaux, couteaux lancés par une main mystérieuse, trappe, pièges qui se déclenchent quand on récupère un objet, carré d'herbe empoisonnée). Il lui faudra sauter au bon moment et surtout se déplacer dans l'un des trois plans de profondeur. Certaines trouvailles lui faciliteront cependant la vie : potion de soin, invulnérabilité, etc. La réalisation, sans être exceptionnelle, reste cependant agréable. Les graphismes sont fins et l'animation fluide, bien qu'un peu lente pour le magicien. Les bruitages, en revanche, sont un peu succincts. Certains pièges demandent un peu d'astuce. Malheureusement, il est parfois difficile de discerner le niveau de profondeur des attaques (les couteaux par exemple). De plus, le jeu est un peu trop linéaire et l'action assez peu variée. Dommage car l'ambiance et certaines idées étaient intéressantes.

Jacques Harbonn

Type	*action/aventure*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

James Pond

Atari ST, disquette Millenium

Le héros de ce soft est une grenouille qui exerce le dangereux métier d'agent secret. Vous devez accomplir différentes missions au fond des mers, pour protéger les créatures aquatiques des pêcheurs et de la pollution des hommes. Au cours de vos missions, n'oubliez pas de récupérer de nombreux bonus, ainsi que des lettres qui peuvent vous faire gagner le gros lot.

Ce programme très amusant bénéficie



d'une réalisation soignée. Bien que cette version présente une fenêtre graphique plus petite que celle de l'*Amiga*, les graphismes sont aussi réussis et le scrolling multidirectionnel est satisfaisant. On apprécie la variété des différentes missions, ainsi que l'humour de ce programme. Les amateurs de jeux d'action sans prétention seront tout de suite séduits par ce soft très ludique, qui présente une excellente jouabilité.

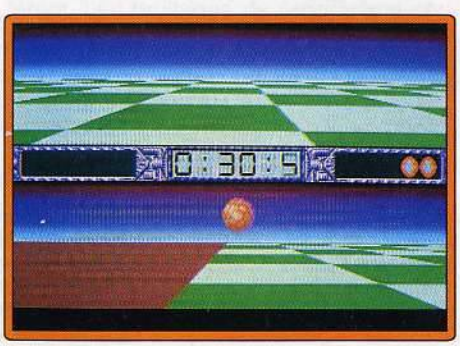
Alain Huyghues-Lacour

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

Master Blazer

Amiga, disquette Rainbow Arts

Aux commandes d'un engin rapide, vous vous déplacez sur un vaste terrain muni d'un but mobile à chaque extrémité. Il faut capturer la balle et la projeter dans les buts, mais votre adversaire peut vous la reprendre pour marquer avant vous. Vous af- ▶



frontez l'ordinateur ou un autre joueur, et vous pouvez également livrer un tournoi avec un maximum de huit joueurs. Indépendamment du jeu principal, ce programme vous offre une course dans laquelle vous slalomez entre poteaux et balles, en tâchant de repousser votre adversaire.
Les possesseurs de 8 bits connaissent bien cet ancien programme de Lucasfilm qui remporta un certain succès voilà quelques années. Cette conversion reprend fidèlement le principe du programme original, toutefois l'animation est plus rapide et le graphisme plus coloré. C'est un jeu intéressant, surtout à deux, mais il a quand même pris un certain coup de vieux. Dans le même style, on peut lui préférer *Sliders*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**sport futuriste**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Operation Harrier

Amiga, disquette US Gold

Aux commandes de votre chasseur Mc Donnell Douglas, vous décollez d'un porte-avions, pour accomplir neuf missions au choix : couler un croiseur ennemi, défendre une île, détruire une base ennemie, etc. Le jeu jouit d'un dispositif technique du nom de Rotoscape qui vous permet d'opérer de spectaculaires rotations panoramiques de 360°. Le programme dispose en outre de réelles qualités ludiques, puisque l'on se prend rapidement au jeu de bombarder des positions ennemies, ou d'attaquer les jets, ceci avec une réelle dimension stratégique. En terme de graphisme, les sprites



sont petits mais efficaces. A noter qu'avant chaque mission vous pouvez assister à des phases animées montrant la procédure de décollage de votre Harrier. Durant le jeu proprement dit, les animations sont rapides et de qualité. Un logiciel agréable.

Eric Caberia

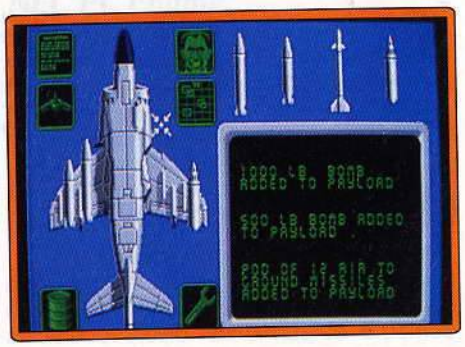
Type	**action**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Version PC

La version *PC* d'*Operation Harrier*, bien qu'étant de qualité, est graphiquement inférieure à la version *Amiga*. Les animations sont bonnes, mais les bruitages sont médiocres. Néanmoins ce programme conserve un important potentiel ludique.

E.C.

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



Off Road Racer

Atari ST, disquette Virgin Games

Après la version *Amiga* (*Tilt* n° 84), voici la version *ST* de cette excellente course de voitures dans la lignée de *Supersprint*. Votre compétition se déroule sur l'un des huit circuits semés de chicanes, cratères et autres tremplins délirants. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou des amis, mais il faudra toujours terminer la course avant les voitures de l'ordinateur. La réalisation est d'un bon niveau. La vue de trois quarts apporte un excellent relief. L'inertie et le dérapage des véhicules sont bien rendus. La récupération des bonus nitro, qui fournissent une poussée supplémentaire, enrichit le jeu, tout comme la possibilité de compléter l'équipement de la voiture avec l'argent gagné. La maniabilité est excellente et le jeu prenant, seul ou à plusieurs.

Jacques Harbonn

Type	**course de voitures**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**



Ooops Up

Amiga, disquette Demonware

Vous tirez sur des ballons, ils se séparent, vous tirez à nouveau et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils disparaissent. Certains ballons laissent échapper divers équipements que vous pouvez récupérer. Faites attention aux étranges animaux qui traversent l'écran car s'ils vous touchent vous ne pourrez plus tirer pendant quelques instants. *Ooops Up* peut se jouer seul ou à deux.
Ne soyez pas surpris si le principe de ce jeu vous rappelle quelque chose : *Ooops Up* ressemble à *Pang* comme deux gouttes d'eau. Les graphismes des sprites et des décors sont différents et l'action s'accompagne d'un rap endiablé, mais à part cela tout est strictement identique à *Pang*. Alors, bien sûr, le programme est très amusant, mais pourquoi choisir une copie alors que l'on peut s'offrir l'original ?

Alain Huyghues-Lacour

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



Night Shift

PC tous écrans, disquette Lucasfilm

Night Shift met en scène un petit personnage plutôt comique. Son travail est de surveiller le bon fonctionnement d'une usine fabriquant des robots. Partout, tuyaux, tapis roulants et vannes s'enchevêtrent en une complexe chaîne de construction. Muni de plusieurs outils, vous devrez courir d'un bout à l'autre de l'usine pour réparer ce qui casse, produire de l'énergie sur un vélo d'appartement, inverser des tapis roulants pour bien diriger les pièces qui vont être assemblées, etc. Pour progresser dans le jeu, il faut sauter de plate-forme en plate-forme ou encore utiliser des ballons ascensionnels. *Night Shift* propose ainsi de multiples niveaux de jeu. Pour chacun, le joueur doit, au plus vite, comprendre le fonctionnement de la machine. Ce n'est pas chose facile. Dès le premier tableau, et même en observant le mode Démo, il est quasi impossible de comprendre immédiatement ce qui cloche dans la chaîne de construction. La



notice ne vous aide pas dans le détail et les décors sont si complexes que seuls les plus tenaces verront un jour le bout du tunnel. Originale, techniquement bien réalisée (animations drôles et réalistes, bruitages AdLib de qualité), cette partie est vraiment trop complexe pour atteindre la jouabilité d'un *Pipemania* par exemple. Si la difficulté de son jeu avait été mieux dosée, ce titre aurait sûrement atteint le rang des hits !

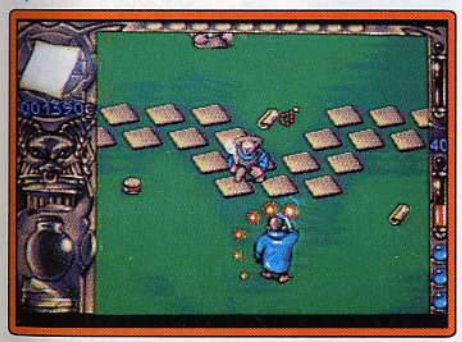
Olivier Hautefeuille

Type	***action/réflexion***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★ ***(carte-son)***
Prix	***C***

Mystical

Amiga, disquette Infogrames

Vous tenez le rôle d'un apprenti sorcier qui vient de faire une énorme bêtise : vous avez dispersé par mégarde les fioles et les parchemins de votre maître et il va falloir les retrouver. Toutes sortes de personnages tentent de vous empêcher d'accomplir votre tâche ; heureusement, vous pouvez



utiliser certains sorts pour vous défendre. Ce scénario n'est pas inintéressant, mais il sert de prétexte à un simple shoot-them-up à scrolling vertical. *Mystical* se laisse jouer avec plaisir le temps de quelques parties, toutefois le jeu manque trop de profondeur pour tenir la distance, d'autant plus que l'action est particulièrement répétitive. Décevant !

Alain Huyghues-Lacour

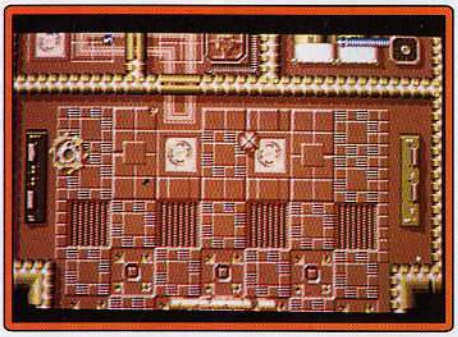
Type	***action***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Paradroid 90

Amiga, disquette Hewson

Vous dirigez un robot chargé de remettre de l'ordre dans un immense vaisseau cargo. Pour cela, vous affrontez les droids de combat qui rôdent dans les salles et les couloirs de chaque niveau. Vous disposez d'un pistolet à plasma, mais surtout vous pouvez prendre le contrôle des droids en opérant un transfert d'énergie.

Il est essentiel de prendre le contrôle des droids les plus puissants mais, si vous ratez



le transfert, c'est la mort. Gratfold a réussi une excellente conversion de ce grand classique du *C 64*. Le jeu n'a rien perdu de son intérêt, car son concept reste très original. Les transferts apportent beaucoup de profondeur à l'action, même s'il est parfois très frustrant de manquer son coup. La réalisation est soignée, mais les décors ne sont pas assez variés et le scrolling vertical est inférieur au scrolling multidirectionnel de la version *C 64*. En revanche, cette nouvelle version est nettement meilleure en ce qui concerne les tactiques des différents droids.

Alain Huyghues-Lacour

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

Parlour Games

Sega 8 bits, cartouche Sega

Ce programme vous propose de jouer seul ou entre amis, aux jeux que l'on trouve dans les pubs britanniques. Vous avez le choix entre le billard anglais, les fléchettes ou le bingo, mais les différents jeux de cette cartouche présentent un intérêt inégal. Le bingo n'est guère intéressant et on peut se demander l'intérêt de pratiquer ce jeu sur un écran. Le jeu de fléchettes est déjà plus attrayant et les parties entre amis peuvent être amusantes, bien qu'il soit nettement plus agréable de jouer avec un véritable jeu. Il faut pas mal s'entraîner avant de viser juste, mais le jeu perd une bonne part de son intérêt une fois que l'on maîtrise bien le mode de contrôle. En revanche, le billard



est si prenant qu'il justifie à lui seul l'achat de cette cartouche. Le mode de contrôle est simple et les déplacements de boules sont assez précis. De plus, vous avez le choix entre quatre variantes de billard, ce qui est un gage de longévité du programme. Pour passionnantes parties entre amis.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***jeux de société***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

The Punisher

Atari ST, disquette The Edge

Hardi défenseur de la loi et de l'ordre, vous allez tirer sur les bandits qui vous menacent en évitant soigneusement de toucher les malheureux passants. Vous disposez de deux armes, une à répétition que vous pouvez choisir et un pistolet, bien utile le temps que l'autre se recharge.

La réalisation est d'un bon niveau. Les décors sont variés et les bandits offrent divers



types d'attaque et sont d'un aspect différent. Les bruitages du programme soutiennent bien l'action. Les tirs ont la précision requise et la souris réagit au plus vite. L'idée des deux armes à fréquence de tir différente ainsi que le choix des parcours apportent un peu d'originalité à ce jeu classique.

Jacques Harbonn

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

Shadow of the Beast

CPC, disquette Gremlin

Vous voulez vous venger du sorcier qui vous a transformé en bête, mais votre quête sera longue et périlleuse. Vous n'atteindrez votre but qu'après avoir résolu différentes énigmes, mais il vous faudra surtout livrer des combats incessants contre des monstres de toutes sortes.

Après la décevante conversion de ce jeu sur *ST*, on pouvait penser que ce chef-



d'œuvre de l'*Amiga* supporterait encore plus mal le passage sur *CPC*. Mais Gremlin a vraiment bien fait les choses, car cette version présente d'excellents graphismes et le scrolling différentiel est surprenant. Cela dit, si *Shadow of the Beast* bénéficie d'une superbe réalisation, il n'est pas tout à fait aussi convaincant au niveau de l'intérêt de jeu. Le niveau de difficulté est assez élevé et l'on n'a de cesse de découvrir les décors et les monstres suivants. Une conversion irréprochable.

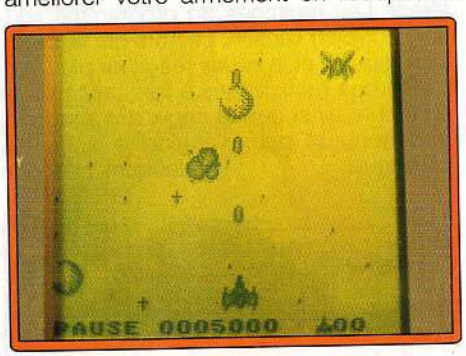
Alain Huyghues-Lacour

Type	*aventure / action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Solar Striker

Game Boy, cartouche Nintendo

Solar Striker est un shoot-them-up à scrolling vertical dans lequel vous affrontez des escadrilles d'aliens. Vous pouvez bien sûr améliorer votre armement en récupérant



des icônes et un énorme vaisseau ennemi vous attend à la fin de chaque niveau.

N'attendez pas de surprises de la part de ce soft des plus classiques, mais la bonne vieille recette est toujours aussi efficace et on se prend tout de suite au jeu. Sans être aussi élevé que celui de *Nemesis*, le niveau de difficulté met vos réflexes à rude épreuve. Les graphismes sont simples, mais clairs, l'animation est rapide et la bande sonore accompagne bien l'action. Efficace !

Alain Huyghues-Lacour

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

Rabio Lepus Special

PC Engine, carte Video System

Dans ce shoot-them-up très japonais, vous ne contrôlez pas un vaisseau, mais une sorte de lapin mutant. Cet animal est loin d'être aussi gentil qu'il en a l'air et tire al-



lègrement sur tout ce qui bouge. Le deuxième bouton de tir vous permet de lâcher une nuée de missiles à tête chercheuse qui ont un effet dévastateur, mais il est conseillé de les garder en réserve pour les moments très difficiles. Dans la fièvre du combat, n'oubliez pas de récupérer des bonus, des missiles et des carottes qui ont pour effet de recharger votre écran protecteur.

Cette conversion est très fidèle au jeu d'arcade original et le niveau de difficulté est aussi élevé. Malgré leurs graphismes très « mignons », vos adversaires sont impitoyables et les tirs traversent l'écran en tout sens. De plus, il vous faut souvent franchir d'étroits passages sous le feu de l'ennemi et les monstres que vous rencontrez à intervalles réguliers ont la peau dure. Un shoot-them-up excitant, pour joueurs d'arcade confirmés.

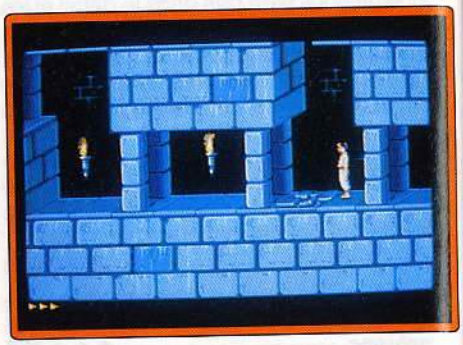
Alain Huyghues-Lacour

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

Prince of Persia

Atari ST, disquette Broderbund

Cette superbe aventure-action sort maintenant en version *ST* (pour la version *Amiga*, voir le n° 84 de *Tilt*). La perfection de l'animation le dispute à la qualité du scénario. Pour empêcher l'ignoble vizir Jaffar d'éliminer la princesse et de conquérir le trône, vous devrez sortir des geôles du donjon. Il vous faudra sauter, grimper, courir, explorer des passages secrets, combattre les gardes une fois en possession de l'épée, et bien d'autres choses encore. Les gra-



phismes sont agréables mais c'est surtout la qualité de l'animation qui laisse sans voix. On en arrive à oublier qu'il ne s'agit pas d'un dessin animé (pas un japonais bien sûr) tant elle est parfaite. La mise en images a été soignée elle aussi avec des scènes complémentaires qui montrent la pauvre princesse, tout comme dans le célèbre *Karateka* du même auteur. Les bruitages digitalisés rythment parfaitement l'action. Enfin, le scénario vous réserve des surprises de bout en bout. Un grand jeu vraiment passionnant.

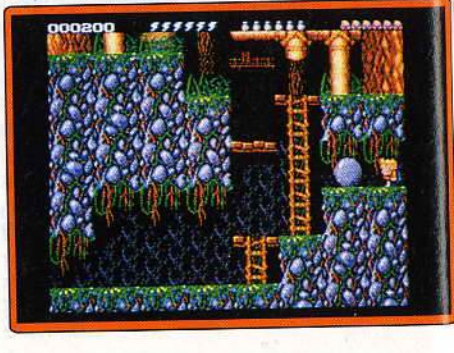
Jacques Harbonn

Type	*action-aventure*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Rick Dangerous 2

Amiga, disquette Firebird

Rick Dangerous est de retour et cette fois il affronte des extra-terrestres qui ont envahi la planète bleue. Chaque salle de ce jeu de plates-formes est truffée de pièges et il faut



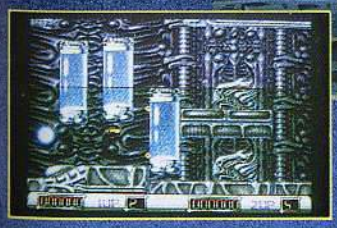
X-OUT

La mission X-OUT a été un énorme succès. La terre ne souffre plus de la présence des envahisseurs d'Alpha Centauri et les humains fêtent sa libération. Mais soudain, les scanner Long-Range détectent des activités sur Alpha Centauri... Les ennemis préparent une guerre!



Photos d'écran Amiga





Rainbow Arts®

© 1990 RAINBOW ARTS

Distribution exclusive SFMI
Boite postale 114
06561 Valbonne

Z-OUT - la mission est de détruire définitivement la planète Alpha Centauri et the Q.G. de la fédération cherche un pilote courageux pour diriger cette mission. Personne ne sait exactement ce qui l'attend, mais ce ne sera certainement pas de tout repos!!

6 niveaux gigantesques et très variés, avec des tonnes d'adversaires.
Dans chaque niveau, un très grand choix de monstres géantes.
Des armes supplémentaires, des satellites, des lasers et plein d'autre surprises
Scrolling multidirectionnel excellent
Bruitages fantastiques

Disponible sur

AMIGA, ATARI ST

faire preuve de beaucoup d'habileté pour survivre. Vous disposez d'un canon laser et de détonateurs électroniques, mais attention, les munitions vous sont comptées.
Les nombreux fans de *Rick Dangerous* seront ravis de retrouver leur héros, même si ce programme n'est guère différent du précédent. Toutefois, les pièges sont encore plus vicieux. Les concepteurs de *Rick Dangerous 2* n'ont pas commis la même erreur que dans le programme précédent, et vous permettent de commencer par le niveau de votre choix. Un jeu de plates-formes aussi riche que passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

U.N.Squadron

Atari ST, disquette US Gold

Vous êtes aux commandes d'un chasseur ultra-moderne, vous avez pour mission de



détruire les forces de l'ennemi. Le thème simplet de ce logiciel n'est en rien compensé par la qualité de sa réalisation.
Bien que vous disposiez de sprites de grande taille et d'un nombre considérable d'objets en mouvement simultané (missiles, jets, tanks), le jeu ne parvient pas à convaincre.
Les couleurs des sprites, leur définition et leur nombre, introduisent une confusion entre votre appareil et les autres objets à l'écran, si bien que l'on ne sait pas toujours où l'on est. Ce jeu est loin d'être inoubliable.

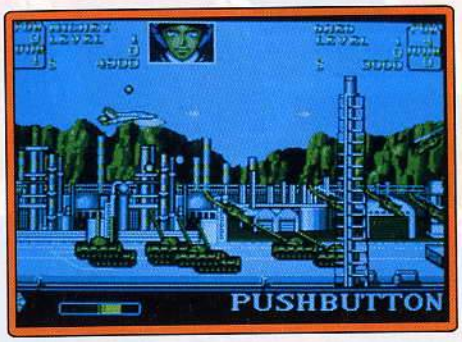
Eric Caberia

Type	*action*
Intérêt	*7*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Version PC

La version *PC* de ce logiciel souffre des mêmes griefs que la version *ST*. Les choses sont même pires au niveau des bruitages, matière où les *PC* standards n'excellent guère.

E. C.



Intérêt	*7*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★

Stellar 7

PC, Disquette Dynamix

Vous êtes l'ultime espoir du monde contre les hordes sauvages de Draxxon, le dictateur galactique. Vous devez défendre successivement sept planètes différentes contre tanks, canons laser et autres chasseurs hightech. Aux commandes d'un tank ultra-moderne vous devez virer, feinter, attaquer les multiples adversaires, que vous parviendrez à situer grâce à un radar.
Ce logiciel est un pur jeu d'arcade, mélange de *Battlezone* et de *Starglider 2*. Passés les premiers plaisirs, dus aux graphismes en 3D surfaces pleines, aux animations très rapides et fluides, le jeu peut lasser par son aspect trop arcade. A noter que ce programme est une reprise d'un logiciel vieux de huit ans sur *C64*. Réservé aux amateurs d'action pure.

Eric Caberia



Type	*arcade*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★ *(en VGA)*
Animation	★★★★★★ *(sur PC 386)*
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Strider II

Amiga, disquette Capcom

La nouvelle mission de Strider consiste à libérer le Président du Conseil, qui a été enlevé par les aliens. Il est toujours aussi agile, mais n'utilise plus sa redoutable épée-laser que lorsqu'il est en mouvement. En effet, il tire avec un fusil lorsqu'il reste immobile. Autre innovation de ce remake : votre personnage se transforme parfois en un puissant robot de guerre. Cette fois, il ne s'agit pas de la conversion d'un jeu d'arcade de Capcom, mais d'un programme original réalisé par Tiertex. En revanche, l'éditeur japonais devrait s'inspirer de ce programme pour réaliser le *Strider II* d'arcade. L'action est encore plus frénétique que celle du programme précédent et le niveau de difficulté



est également plus élevé. Le passage d'une arme à l'autre offre d'intéressantes possibilités, mais il n'est pas facile à maîtriser, ce qui nuit quelque peu à la jouabilité du jeu. Les graphismes sont fins et l'animation rapide, mais il est dommage que la fenêtre graphique soit si petite. Un programme assez prenant, mais qui ne parvient pas à égaler son illustre prédécesseur.

Alain Huyghues-Lacour

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

Super Monaco Grand Prix

Sega Master System, cartouche Sega

Cette simulation de formule 1 permet à un ou deux joueurs de concourir pour le titre de champion du monde. Chaque joueur a le choix entre des vitesses automatiques ou différents types de vitesses manuelles et vous pouvez également modifier les caractéristiques des véhicules à votre convenance. Une option vous permet d'affronter un autre joueur sans la présence d'autres concurrents. En dépit de son titre, ce programme est totalement différent du jeu d'arcade de Sega, comme de la version *Megadrive*. En fait, il s'agit plutôt d'une variante de *Final Lap*. On a tendance à perdre le contrôle de son véhicule dans chaque virage lors des premières parties, mais cela s'arrange dès que l'on modifie ses caractéristiques en fonction du style de conduite adopté. *Super Monaco GP* est la meilleure

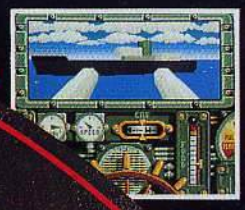
PC & COMPAT

AMSTRAD CPC et CPC+

ATARI

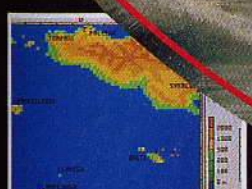
AMIGA





A.D.S

ADVANCED DESTROYER SIMULATION



ECRANS ATARI





FUTURA

DISTRIBUÉ 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 !!



course de voitures sur la *Master System*, et tous les amateurs n'auront de cesse de remporter le championnat. L'ordinateur est un redoutable adversaire, mais il est encore plus stimulant de jouer à deux.

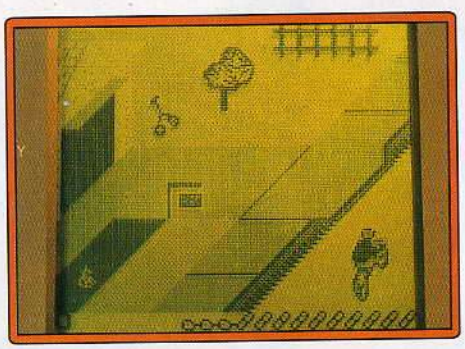
Alain Huyghues-Lacour

Type	***simulation sportive***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***

Paper Boy

Game Boy, cartouche Mindscape

Vous tenez le rôle d'un jeune livreur de journaux, qui fait sa tournée en vélo. Il faut lancer le journal dans les boîtes aux lettres des abonnés, mais faites attention aux nombreux obstacles disposés sur votre chemin. C'est un véritable parcours du combattant qui vous attend, mais heureusement, vous pouvez vous défouler en brisant quelques vitres. Ce grand classique d'arcade supporte bien le passage sur *Game Boy* et tous



les éléments du programme original sont au rendez-vous. La réalisation est très soignée, que ce soit au niveau du graphisme ou de l'animation. Toutefois, il est dommage que le vélo ne soit pas très maniable, ce qui vous oblige à anticiper, plutôt que de compter sur vos réflexes. Un programme difficile, mais prenant.

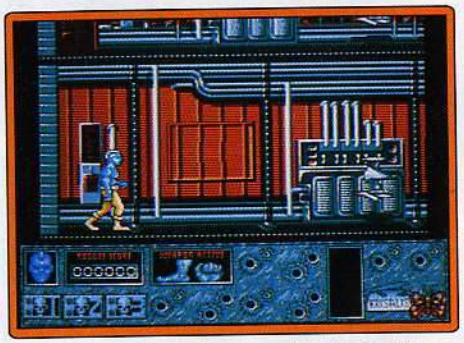
Alain Huyghues-Lacour

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

Rogue Trooper

Amiga, disquette Krisalis

Rogue Trooper mélange deux genres : le beat-them-all combat latéral, et le shoot-them-up frontal en vue 3D. Le personnage animé à l'écran dans les modes beat-them-all est assez grand et ses animations sont empreintes de réalisme. Il va explorer la base et collecter des armes. Qu'il s'accroupisse ou qu'il envoie des coups de pied et poing pour dégommer l'adversaire, tous ses mouvements sont bien traités. La



recherche des indices cachés (il faut taper un peu partout pour les découvrir) et l'utilisation de passes magnétiques ou des machines fixées le long des murs est relativement originale. Dans les phases shoot-them-up, la gestion 3D faciale est convaincante. Enfin, c'est surtout l'enchaînement des phases de jeu qui motivera l'amateur à long terme. *Rogue Trooper* est donc un bon logiciel, joli et difficile, mais qui n'apporte vraiment rien de neuf à l'impressionnante ludothèque que compte l'*Amiga* dans le domaine de l'action. On a déjà vu bien mieux. Aussi, seuls les plus purs amateurs et les plus fortunés investiront dans ce soft.

Olivier Hautefeuille

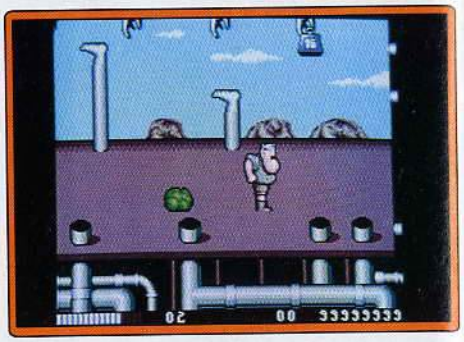
Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***

Monty Python's Flying Circus

Atari ST, disquette Virgin

Les célèbres comiques britanniques ont inspiré ce programme, aussi délirant que leurs sketches. Un savant fou doit retrouver les morceaux de sa cervelle disséminés dans un labyrinthe. Il lui faut affronter d'étranges créatures, en se frayant un chemin dans des couloirs encombrés de morceaux de fromage. La tête de votre personnage est montée sur un corps de poisson et les projectiles sont des poissons d'avril.

Les fans des Monty Python's riront de bon cœur avec ce programme. La lecture de la notice donne déjà le ton, car il faut identifier des fromages en guise de codes. *Monty Python's Flying Circus* est sans conteste l'un



des shoot-them-up les plus loufoques de l'histoire de la micro.

Toutefois, si l'on rit beaucoup lors des premières parties, on s'ennuie ferme dans les suivantes. Mis à part l'humour, ce programme est un shoot-them-up très ordinaire, dont l'action n'est guère excitante.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***shoot-them-up***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***

Version Amiga

Cette version de *Monty Python Flying Circus* est sensiblement identique à celle du *ST*. En revanche, je ne suis pas complètement d'accord avec A.H.-L. Si le jeu lui-même n'a rien d'extraordinaire, l'ambiance complètement délirante (projectiles-poisson, ratelier-tremplin, décors formés de parties de corps humain, etc.) m'a donné envie d'en découvrir toujours davantage.

Jacques Harbonn



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

Yogi Bear Escape

Amiga, disquette Hanna Barbera

Pour pouvoir acquérir sa liberté, notre ami Yogi va devoir ramasser les objets qui traînent en passant de plate-forme en plate-forme. Les obstacles sont nombreux

SODIPENG PC ENGINE



CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*



PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*

*Prix publics conseillés

Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, JPAS, LA JOCULETTE, LE BUT, CIBL, VIRGIN MEGASTORE...

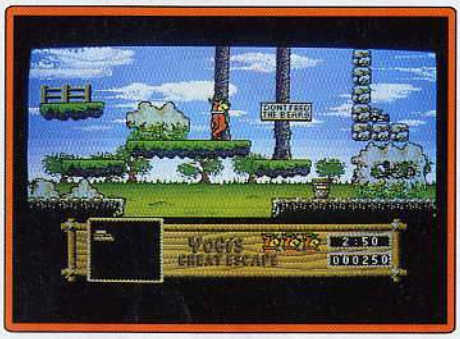
IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

Distributeurs:
ESPAGNE: *TOUR VISION SA* 358 55 86 - BENELUX: *C.P ELECTRONICS* (02)720 93 80 - SUISSE: *LOGICOSOFTWARE* 212 65 212-

(gouffres, Indiens agressifs, chasseurs, serpents, etc.) et seul son saut de hauteur variable pourra le sauver. La réalisation est correcte. Si les graphismes n'ont rien d'extraordinaire, ils sont variés d'un niveau à l'autre. Le scrolling différentiel sur plusieurs plans est tout à fait réussi et la musique d'accompagnement agréable. La progression de difficulté est bien menée. S'il est facile d'avancer au début, à plus haut niveau les choses se compliquent sérieusement. Il faut parfois analyser la situation pour éviter de se faire piéger par les nombreux tapis roulant dans un sens différent. Le jeu est



agréable et l'on se prend à vouloir libérer Yogi. Jacques Harbonn

Type	*plate-forme*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Venom Wings

Amiga, disquette Thalamus

Vous affrontez de redoutables monstres accrochés à une paroi, tout en repoussant des escadrilles d'aliens qui vous attaquent de toutes parts. Vous obtenez des armes supplémentaires en récupérant des icônes. Mais vous pouvez également tirer sur une icône à trois reprises, ce qui a pour effet de transformer votre vaisseau en un faucon invincible pour quelques instants.

Thalamus est un spécialiste des shoot-them-up à scrolling horizontal, mais ce nouveau programme est assez différent des précédents. Pour une fois, votre vaisseau n'avance pas, mais ce sont vos ennemis qui viennent vers vous, ce qui risque de dé-



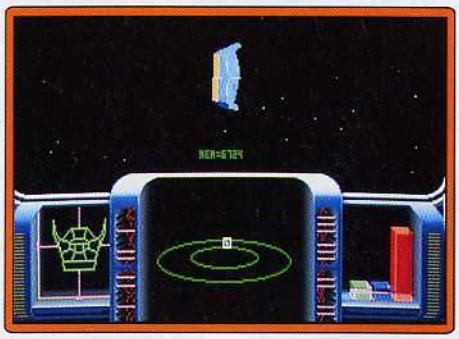
concerter les habitués. Une fois que vous avez détruit suffisamment d'ennemis, l'écran scrolle d'un cran vers le haut et vous reprenez le combat. Si ce principe n'est guère spectaculaire, il n'en est pas point intéressant. Le niveau de difficulté est assez élevé et seuls les réflexes à toute épreuve vous permettront de tenir le coup. Un programme assez original, qui peut se jouer à deux. Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Lightspeed

PC tous écrans, disquette Microprose

Lightspeed développe un scénario bien connu des amateurs de quêtes futuristes. La Terre, surpeuplée, polluée et dévastée par quelques explosions nucléaires, doit former de nouvelles colonies. A bord d'un vaisseau emportant terriens et engins d'ex-



ploration, vous partez à la recherche d'un monde meilleur... Cette partie se découpe clairement en différentes phases de jeu. La navigation spatiale est réduite à sa plus simple expression. Il s'agit en effet de rechercher sur la carte une destination, puis de brancher le vol en hyperespace. Lorsque l'on s'est approché d'un nouveau système, il faut envoyer des sondes et éventuellement traiter avec les habitants ou extraire des minéraux et construire des bases. Toutes ces épreuves, si elles mettent en place un jeu suffisamment long et difficile pour motiver les amateurs, ne sont pas aussi détaillées qu'il le faudrait. Du coup, seuls les plus fins stratèges apprécieront. Il reste enfin de très nombreux combats pour intéresser cette fois les fanas d'action 3D. Là, le logiciel marque bien plus de points, d'une part, grâce à la beauté des graphismes, des animations ou des bruitages (carte Ad Lib), d'autre part, grâce à l'emploi de très nombreuses armes, et notamment de vaisseaux guerriers ou kamikazes que l'on fait décoller du vaisseau mère.

Lightspeed est bien réalisé, mais si ses combats sont des plus beaux vus sur *PC*, les autres phases du jeu ne sont pas assez développées pour qu'il atteigne le rang des hits. Olivier Hautefeuille

Type	*conquête spatiale et combat 3D*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★ *(carte son)*
Prix	*C*

SDI Aris

VCS Atari, cartouche Atari



Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous voyagez en hyperespace à travers la galaxie, afin de détruire les envahisseurs et de sauver les terriers prisonniers des aliens. Les différentes scènes sont toutes représentées en 3D et l'effet produit est assez convaincant.

Ce shoot-them-up s'inspire de *Star Raiders*, le grand classique du genre. L'action est assez répétitive, mais il n'y a pas de temps morts et seule une crampe pourrait arrêter net votre voyage intergalactique.

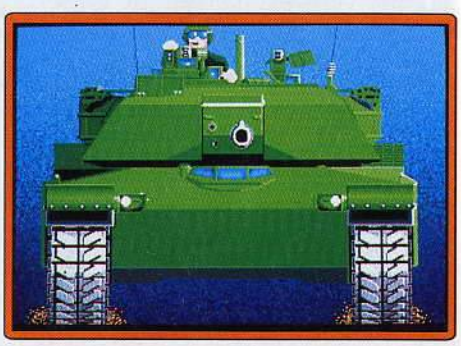
Alain Huyghues-Lacour

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

M1 Tank Platoon

Amiga, disquette Microprose

Il était difficile de ne pas mentionner, dans la rubrique Rolling softs, la sortie sur *Amiga* du célèbre *M1 Tank Platoon*. Pour les amateurs de combats blindés, ceux qui se sont ▶



BILLY The KID

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

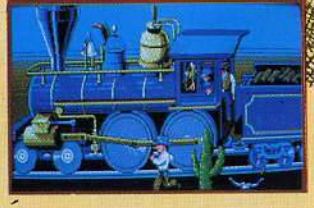
ATARI ST



... UN HÉROS?

ocean

CBM AMIGA



intéressés à notre récent Challenge, la question se pose aujourd'hui : faut-il, sur *Amiga*, préférer *Sherman M4* à *M1 TP* ? Réponse, non ! Car si *Sherman M4* offre des graphismes extérieurs plus avantageux que ceux du présent programme, la stratégie de *M1TP* est d'une puissance bien supérieure. Agrémenté de bruitages supérieurs à ceux de la version *PC*, ce soft offre sur *Amiga* un jeu plus lent. Mais la richesse des options de jeu, le contrôle simultané des quatre blindés et des unités aériennes, tout cela me fait préférer cette partie à ce qui existait déjà sur *Amiga*. Si l'on est adepte de combat blindé, et surtout de stratégie, ce soft est un indispensable, un achat qui vous comblera à long terme.

Olivier Hautefeuille

Type — ***simulation de combat blindé***
Intérêt — ***17***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — ***D***

World of Sport

GX 4000, cartouche US Gold

Cette compétition sportive s'inspire des multigames d'Epyx. *World of Sport* est bien réalisé. Malheureusement, il n'existe que quatre disciplines au menu, ce qui est peu. Qu'ils s'entraînent à chacun des sports présents ou qu'ils lancent une compétition, les joueurs vont profiter ici de graphismes soignés. L'épreuve de vélocross dévoile par scrolling un paysage vallonné, peu détaillé mais convaincant tout de même. Pour la descente de ski, on retrouve la classique mise en scène des *Winter Games* d'Epyx. L'épreuve de surf est trop simple à mon



goût, tout comme celle du plongeon du haut de la falaise. S'il propose un jeu joli et souple, intéressant aussi pour son mode compétition (4 au maximum), *World of Sport* ne possède pas de quoi vous motiver à long terme. Trop peu d'épreuves et trop courtes. Dommage. Olivier Hautefeuille

Type — ***sport multiépreuve***
Intérêt — ***10***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★ ***(musique)***
Prix — ***C***

Switchblade

GX 4000, disquette Gremlin

Très proche de la version micro testée dans *Tilt* n° 74 *(Amiga)*, *Switchblade* sur *GX 4000* est un jeu d'action/plates-formes relativement simple graphiquement, mais étonnamment complexe en ce qui concerne son terrain de jeu et les stratégies qu'il développe. Les personnages et les décors donnent dans le plus pur style « arcade japonaise ». Les sauts de votre héros sont faciles à manier et le mode de combat à main nue est intéressant. Enfin, la stratégie de



Switchblade risque de vous tenir en haleine pendant de longues heures de lutte. Si l'enchaînement des caves et des couloirs trace déjà un labyrinthe complexe, on ne compte plus les issues secrètes, les bonus cachés derrière une pierre que l'on explose d'un coup de pied vigoureux, etc. Voici donc un bon jeu d'exploration qui excuse la simplicité de ses graphismes et animations par la teneur ludique de son scénario.

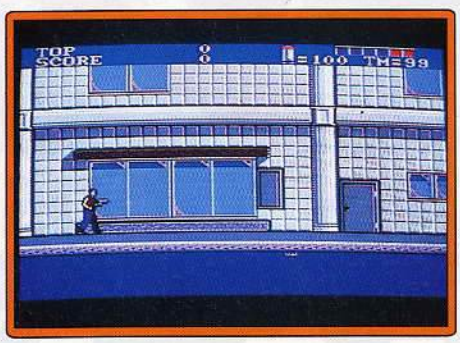
Olivier Hautefeuille

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

Eswat

Sega Master System, cartouche Sega

Vous incarnez un policier d'élite de la compagnie Eswat, chargée de détruire les gangs qui font régner la terreur dans la ville. Vous parcourez donc les rues en tirant sur tout ce qui bouge et affrontez de redou-



tables chefs de bande qui possèdent des pouvoirs spéciaux. A la fin du premier niveau, vous obtenez une armure spéciale pour continuer votre tâche.

Cette conversion du jeu d'arcade de Sega est totalement différente de la version *Megadrive*, mais elle offre une action soutenue. Les amateurs regretteront que l'armure ne donne pas droit à des armes spéciales comme dans le jeu d'arcade.

La réalisation n'a rien d'exceptionnel mais la jouabilité est excellente et l'action est rapide. Un soft qui s'inscrit dans la lignée de Robocop. Alain Huyghues-Lacour

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

Nine Lives

Atari ST, disquette ARC

Pour sauver vos copains chats prisonniers dans de sombres geôles, vous allez sauter de plate-forme en plate-forme, tout en évitant les pièges et les animaux féroces. Votre yoyo constituera un projectile idéal pour assommer vos ennemis quelques instants. Outre le saut vertical simple, vous utiliserez le saut en longueur et devrez doser soigneusement votre bond. La réalisation est inégale. Le graphisme des créatures et des décors intérieurs est assez fignolé mais la mise en couleur est terne. L'animation fait alterner du très bon (rattrapage désespéré du chat au bord d'une plate-forme, marche et saut du félin bien rendus, ébrouement lors de la sortie de l'eau) comme du moins bon (monstres un peu « rigides », scrolling



par à-coups). Les bruitages simples sont parfois complétés de quelques bonnes digitalisations. Le challenge est difficile, tant par la complexité du labyrinthe que par la précision des sauts. Le jeu est intéressant, et il ne manquait pas grand-chose pour en faire un Hit. Jacques Harbonn

Type — ***plates-formes***
Intérêt — ***14***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — ***C***

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS UN ELEGANT COFFRET ROUGE

(contient 12 numéros de TILT.)

BON DE COMMANDE
à retourner à:
TILT Service reliures
BP 53 77932 PERTHES cedex

Je désire recevoir _____ coffret(s)
pour un montant de 80 F par coffret
soit _____ F.

Ci-joint mon règlement:

par chèque ☐ par mandat ☐

à l'ordre de TILT.

Nom: _____

Prénom: _____

adresse: _____

_____

Ville: _____

code postal: |_|_|_|_|_| **Ref: 40.0067**

Pipe Mania!!

STOP!

IL A FAIT L'UNANIMITE!

C.U. screen STAR

AMIGA

ACE 910

CRASH Smash

YC

TILT D'OR CANAL + 1990

STAI

THE One

ATARI ST AMIGA PC FOR 16-BIT GAMES

machine STAR PLAYER

ZERO HERO

MEGASTAR joystick

AMIGA Action OVERALL RATING 81%

GAME Player's GAME OF THE YEAR

ET VOUS, QU'EN PENSEREZ VOUS ?

DISPONIBLE SUR :

AMIGA
ATARI ST
IBM PC ET COMPATIBLES
SPECTRUM
AMSTRAD CPC
C 64
MACINTOSH
ARCHIMEDE



EMPIRE SOFTWARE : (16 1) 45 09 19 99

Love me Tender

Shu, shu, aie, paf, bonjour, *clonk*, séquence action maintenant, *paf, repaf,* avec ce challenge sport de *ouille* combat *et hop !* que je vous présente *chtoonnng,* moi-je, Nicolivieras Hulotefeuille, en direct du *schbloiiinggg* ring d'André Panza, triple champion du, (non pas les yeux !), monde de *shu, shu,* **Kick Boxing.** C'est en sautant à l'âge de trois *ouch !* mois avec son père en parachute, – non, zut, je me suis trompé de fiche, – c'est **Kick Boxing,** de *aouaiiiiiille houla houla hop hop* (ciel mon Lori !) qui est le meilleur *pif paf,* ah ah, bien fait pour lui, suivi de près par **Budokan** *shu, shu,* et par **4D Sport Boxing** et **Oriental Games** nettement *Kiaiiii.* Mon orteil ! moins performant que les autres. A tout à l'heure *boooiiiiinnnng* pour un reportage sur les *vlakkk* tronçonneuses. *Pif crac chtong ouch shu shu.*

Alors qu'elles avaient connu un essor très important en 1988, les simulations de combats et d'arts martiaux se faisaient plus rares en 1989. Quelques titres fameux ont cependant vu le jour, plongeant les fanas de karaté ou de nunchaku dans la perplexité. *Tilt* oppose pour ce challenge les quatre titres phares du combat 90. Le doyen de ceux-ci, *Budokan,* fait face aux tout récents *Panza Kick Boxing* et *4D Sports Boxing.* Enfin, *Oriental Games* relève aussi le défi, avec moins d'atouts pourtant que ses confrères.

DU BEAT-THEM-ALL A LA SIMULATION

Si l'on compare les logiciels de combat de cette année à ce qui se faisait il y a deux ans, on s'aperçoit que c'est maintenant le réalisme qui intéresse les programmeurs. Les titres anciens, comme *Exploding Fist* ou *International Karaté,* sont relégués au rang des simples beat-them-all... Avec *Panza Kick Boxing* ou *4D Sports Boxing* par exemple, c'est désormais la simulation qui l'emporte. De ce fait, les logiciels testés sont souvent plus difficiles à prendre en main que leurs prédécesseurs.

Comme pour les jeux de tennis ou de football, l'amateur devra en conséquence étudier à fond les possibilités de son logiciel avant d'en goûter toutes les finesses. Cette évolution, positive à mon sens, risque pourtant de décevoir les amateurs d'action! Autre évolution notable, celle des machines sur lesquelles tournent ces programmes. C'est encore le *PC* qui ravit en effet la palme du plus grand choix, tous les logiciels sont disponibles sur cette machine, et les adaptations sont idéales, pour peu que l'on possède une configuration puissante. Dernière remarque enfin, avant de lancer le challenge, les consoles ne se frottent encore pas ou peu à la simulation de combat ou d'arts martiaux. Seul *Budokan* est disponible sur *Megadrive,* et *Panza Kick Boxing* est annoncé sur *Amstrad GX 4000.* Les autres programmes de combat disponibles, comme *Bullfight* par exemple, ne sont que des beat-them-all, parfois intéressants, mais pas réalistes pour un sou.

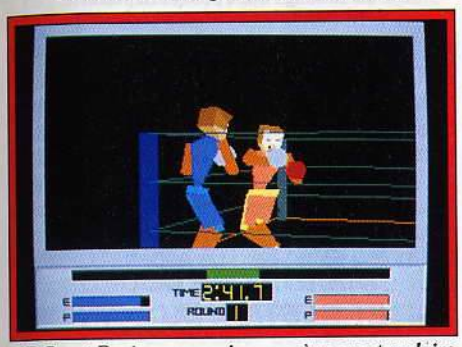




Panza Kick Boxing : bravo l'animation !



Budokan : traditionnel mais de grande qualité.



4D Sport Boxing : une mise en scène spectaculaire mais pas toujours payante.



Oriental Games, classique, trop classique, surtout par rapport aux autres logiciels de ce test.

MISE EN SCÈNE DES COMBATS

On distingue deux types de mises en scène. L'une traditionnelle, celle de *Panza*, *Oriental Games* ou *Budokan*, l'autre ambitieuse mais pas toujours payante, celle de *4D SB*. *4D Sports Boxing* est le titre le plus novateur. La représentation de ce match de boxe rappelle celle du fameux *International 3D Tennis* : le joueur va en effet modifier sa vision du ring selon de très complexes options. Soit qu'il suive le match à travers le regard de l'un ou de l'autre des boxeurs, soit qu'il positionne la caméra sous un angle plus éloigné, de face, de trois quarts, etc. Cette gestion un peu compliquée n'apporte pas toujours un meilleur réalisme à l'action. Il est en effet difficile de juger de la portée des coups lorsque l'un des combattants vous tourne le dos... *4D SB* propose enfin quelques scènes 3D, pour le choix de vos boxeurs par exemple. Quant aux décors qui entourent le ring, ils sont superbes en VGA, mais décevants sur des configurations moins puissantes.

Panza Kick Boxing utilise une classique vision de profil, pour un ring de taille relativement réduite. Aucune difficulté en ce qui concerne l'appréciation des actions, la portée des coups. *Panza* développe, en plus, des mises en scène extérieures au match. La phase d'entraînement (corde à sauter, haltères et préparation machine) apporte un petit «plus» à l'ambiance de votre nouvelle carrière de puncheur. La présentation de la salle est alléchante. L'arbitre, la superbe demoiselle qui lance chaque round et l'entraîneur nonchalamment assis, cigare au bec, voici un tableau statique mais sympa!

Oriental Games est quant à lui le plus classique du lot. Sa mise en scène «de profil» présente quelques défauts, comme le chevauchement fréquent des deux champions, ce qui nuit au réalisme du match et à la visibilité des attaques et des parades. Lorsque les joueurs se croisent, il vous faudra de plus faire demi-tour, manœuvre automatique sur *Panza*. Quant aux décors extérieurs, ils sont d'une navrante monotonie. *Budokan* offre de somptueuses mises en scènes. Certes, il n'est pas original puisqu'on retrouve la vue de profil, mais la gestion de son terrain de jeu et la précision graphique de toutes les actions facilitent toujours l'appréciation des coups portés. La mise en scène de cette partie est aussi relativement riche et variée. Pour choisir une discipline, par exemple, on déplace un petit personnage dans les différentes salles d'un temple. C'est surtout la variété des salles qui motivera le joueur : de la simple pièce d'entraînement au temple qui abrite les compétitions. Les décors de *Budokan*, depuis les tentures orientales jusqu'aux vê-

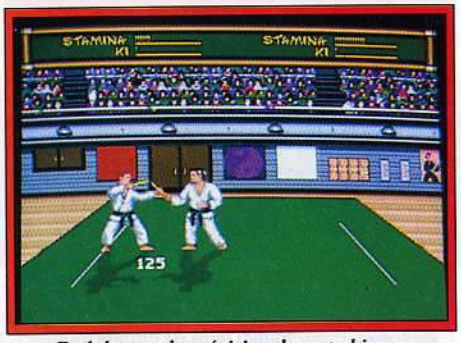


tements des champions, sont en VGA et remportent la première place dans ce challenge.

ANIMATION ET RÉALISME DU MOUVEMENT

Grands gagnants de cette catégorie, *Budokan* et *Panza* se partagent la tête du peloton. Un peu en retrait, *4D SB* reste très intéressant mais moins ludique, moins arcade. *Oriental Games* souffre, enfin, de gros handicaps.

Panza, développé à base de digitalisation vidéo, offre des mouvements d'un réalisme fou. Qu'il frappe des poings ou des pieds, ou encore qu'il encaisse quelques mauvais coups, le sportif présente une justesse d'expression encore inégalée (chinois, NDP). Même si les personnages sont un peu petits et que le décor autour du ring occupe une grande place à l'écran, l'amateur sera séduit par les chutes ou les contorsions de son champion qui se cabre à chaque impact, se détend pour un «kick marteau». L'animation de *Panza* est rapide sur toutes les versions disponibles. Sur *PC*, il vous faudra bien sûr une configuration puissante pour conserver cette souplesse.



Budokan ou la précision des graphismes et la finesse des animations.

Budokan propose un dessin encore plus juste des combattants. Si l'on ne retrouve pas le réalisme de *Panza* dans cette simulation, la très grande netteté des graphismes et la fluidité des animations suffisent largement à combler les joysticks les plus délicats.

Oriental Games ne profite en aucun cas de ces atouts. Son jeu est trop brusque à mon goût et les animations, bien que rapides, perdent en réalisme. Les mouvements longs (comme les coups de pied retournés par exemple) sont moins détaillés que ceux de ses confrères.



4D Boxing : vous pouvez déplacer votre point de vision autour du ring.

4D Sports Boxing offre enfin un jeu spécial et, là encore, original. Le décor est entièrement animé sous vos yeux dans une 3D très réaliste, les animations y sont plus lentes, comme si l'on jouait au ralenti. Les puristes du mouvement «juste» apprécieront sans doute... Mais pour ceux qui aiment que cela bouge, ce n'est pas vraiment le pied!

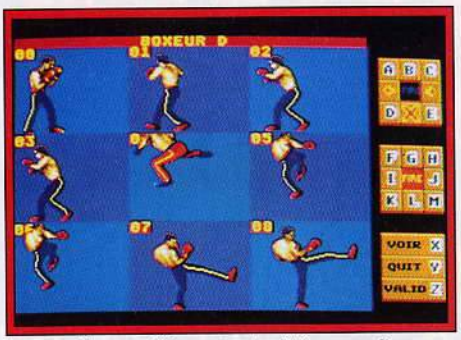
VARIÉTÉ DES COUPS ET GESTION DU SOFT

4D Sport Boxing n'entre pas vraiment en compétition avec ses confrères en ce domaine. En effet, il s'agit d'une simulation de boxe anglaise, et seuls les coups de poing sont au programme. La gestion de votre champion est en revanche très facile (peu d'actions à contrôler) et l'on pourra choisir, sur compatible *PC*, entre le clavier et le joystick.





La concentration est le maître mot de Budokan, celui qui décidera du vainqueur...



Un travail important a été accompli par Loriciel pour développer Panza K.B.

Panza Kick Boxing est le plus complet des logiciels. Il compte 55 coups différents, auxquels s'ajoutent trois déplacements et une position de garde... C'est la première fois que l'on trouve, sur micro, une telle diversité d'actions!

Mais plutôt que de proposer un maniement joystick trop complexe pour toutes ces possibilités d'attaque au pied ou au poing, les concepteurs de *Panza Kick Boxing* vous permettent de choisir treize actions seulement, et de les attribuer comme bon vous semble aux diverses positions de la manette. *Panza* demande donc au joueur une prise en main longue et rigoureuse, s'il veut un jour remporter le titre mondial.

Budokan offre une richesse de coups très impressionnante. On compte ici environ trente attaques ou parades pour chacune des disciplines proposées, nunchaku, bo, kendo ou karaté. En revanche, pour chaque épreuve, le maniement de toutes ses actions est disponible sans restriction aucune, ce qui oblige à une incroyable gymnastique. Exemple, le joueur devra tirer la manette en bas, presser la gâchette et ramener le manche dans le coin supérieur droit pour s'accroupir et lancer un coup de pied relevé... Du délire, tant que l'on ne maîtrise pas parfaitement le joystick!

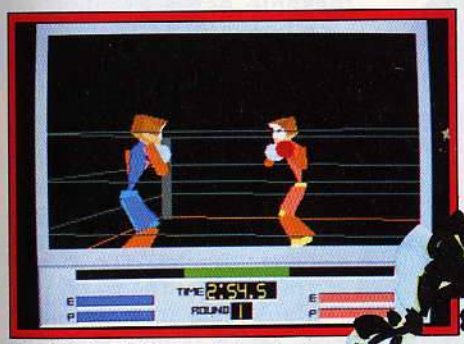
Oriental Games ne peut en aucun cas rivaliser avec ses deux confrères de ring. On se contente ici de seize actions distinctes, qu'il sera cependant possible d'enchaîner dans des macros préprogrammés. Ce dernier point est très intéressant et relève un peu l'intérêt de cette partie: le joueur va, avant le match, choisir divers coups de poing ou de pied qu'il déclenchera ensuite par une simple position du manche. Intéressant, même si cela ne suffit pas pour contrer l'efficacité de *Budokan* ou de *Panza*.

STRATÉGIE DES MATCHS, ET SUIVI DES CHAMPIONS

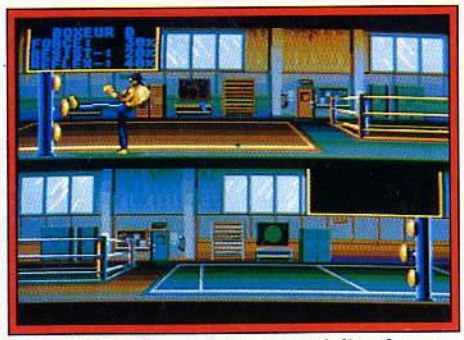
C'est désormais l'un des atouts les plus importants dans ce type de simulation. Là où il suffisait autrefois de grignoter au plus vite la barre symbolisant l'énergie de l'adversaire, les deux titres forts de ce challenge, *Budokan* et *Panza*, font preuve de bien plus de réalisme. Pour *4D SB* et *Oriental Games*, c'est encore l'âge des cavernes.

Oriental Games et *4D Sports Boxing* usent encore de l'«épuisement énergétique» des tout premiers logiciels d'arts martiaux. Rien à rajouter dans ce domaine, si ce n'est qu'il est difficile de se contenter aujourd'hui de si simples données alors qu'on peut trouver mieux ailleurs.

Panza offre, pour sa part, un excellent suivi



Une 3D très réaliste mais trop lente.



L'entraînement : à ne pas négliger !



Budokan fait appel à de nombreuses techniques.



Les graphismes d'Oriental Games sont peu clairs.

des possibilités physiques de vos sportifs. A l'image de *Tennis Cup* dans un autre domaine, cette simulation est la seule à vous proposer en effet un dosage de votre puissance de combat selon trois critères: force, résistance et réflexes.

Pour chaque champion en jeu, vous aurez ainsi la possibilité de choisir en pourcentage la puissance de ces trois données, et surtout de suivre leur évolution au cours des phases d'entraînement ou des combats, sauvegarde à l'appui. Cela permet au joueur de bien doser la difficulté du programme. Là où *Oriental Games* vous propose, par exemple, trois niveaux de difficulté, *Panza Kick Boxing* vous interdit d'affronter un champion mondial tant que vos possibilités physiques ne sont pas équivalentes aux siennes. C'est logique et cela conforte l'intérêt du jeu à long terme, obligeant le sportif à travailler son style en profondeur.

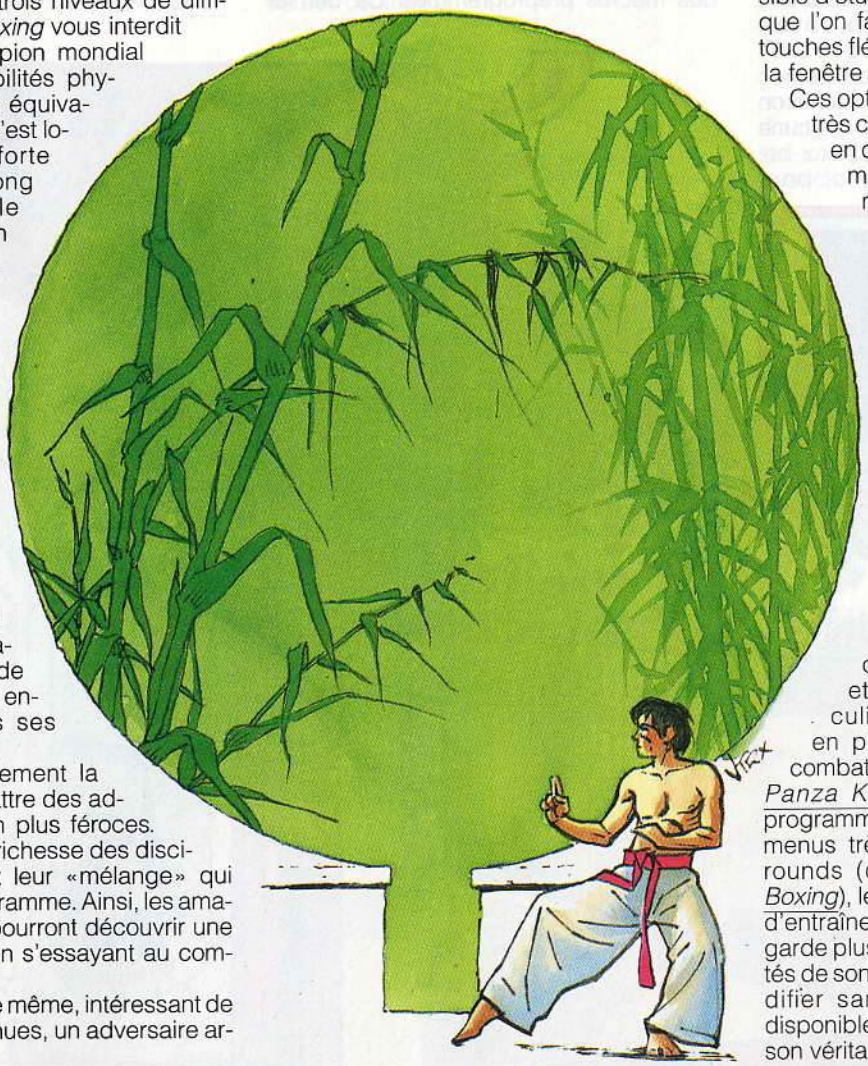
Autre atout, on ressent réellement le poids de ces choix sur le ring. Peu résistant, un boxeur s'épuisera assez vite à porter trop de coups et seuls des réflexes «top niveau» vous permettront d'agir rapidement, de voir votre champion répondre au moindre mouvement de la manette. La stratégie de *Panza Kich Boxing* enterre celle de tous ses concurrents.

Budokan offre seulement la possibilité de combattre des adversaires de plus en plus féroces. Mais c'est surtout la richesse des disciplines proposées et leur «mélange» qui font la valeur du programme. Ainsi, les amateurs de nunchaku pourront découvrir une nouvelle discipline en s'essayant au combat au bâton.

Par la suite, il sera, de même, intéressant de provoquer, à mains nues, un adversaire armé d'un nunchaku.



Force, résistance, réflexes : le cocktail gagnant.



LES OPTIONS «JOKERS» DE LA SIMULATION

4D Sport Boxing ouvre le plus largement l'éventail des menus mais, souvent, dans des domaines qui influent peu sur l'intérêt des combats.

Ainsi, vous pourrez dans cette simulation modeler comme bon vous semble la vision du match.

L'option magnétoscope est également intéressante. Sous tous les angles, il est possible d'étudier en détail un match complet, que l'on fait défiler à l'écran à l'aide des touches fléchées qui s'inscrivent en bas de la fenêtre de jeu.

Ces options sont donc très bien traitées, très complexes. Mais elles n'apportent en définitive rien de plus à l'intérêt du match proprement dit. Plus intéressante est la création de vos boxeurs. Cette conception de vos personnages offre, en plus, une vue 3D animée des champions.

Oriental Games est encore plus limité. Aucune option spéciale pour les amateurs de configuration poussée. Impossible de modifier les composantes d'un joueur, de changer l'angle de vue. Tout reste très classique (choix de niveau), avec tout de même l'atout de la mise en place de «macro».

Budokan s'en tient lui aussi à la sélection d'une discipline, au choix entre phase d'entraînement et match. Aucune option particulière du programme ne vient, en plus, conforter le réalisme des combats.

Panza Kick Boxing est donc le seul programme de ce challenge à offrir des menus très précis. Outre le nombre de rounds (disponible aussi sur *4D Spat Boxing*), le joueur sélectionnera les phases d'entraînement, optera pour une sauvegarde plus ou moins fréquente des capacités de son joueur. Enfin il pourra surtout modifier sans cesse le choix de coups disponibles, ce qui lui permettra de trouver son véritable style.

CONCOURS

CHALLENGERS

LA COMPILATION RESERVEE AUX MEILLEURS

A l'occasion de la sortie de la compilation "CHALLENGERS", les magasins :

AUCHAN et BOULANGER

vous invitent à participer au grand concours de cette fin d'année. Le premier prix, une console NEO GEO et trois jeux, sera attribué, par tirage au sort, sous contrôle d'huissier. Les autres prix seront décernés dans chaque magasin.

TOUS LES MAGASINS AURONT LEURS VAINQUEURS

COMMENT PARTICIPER :

Sur chaque compilation "CHALLENGERS" disponible dans les points de vente : **AUCHAN et BOULANGER**, vous trouverez un bulletin de participation à remplir et renvoyer avant le 31/01/91, le cachet de la poste faisant foi, à :

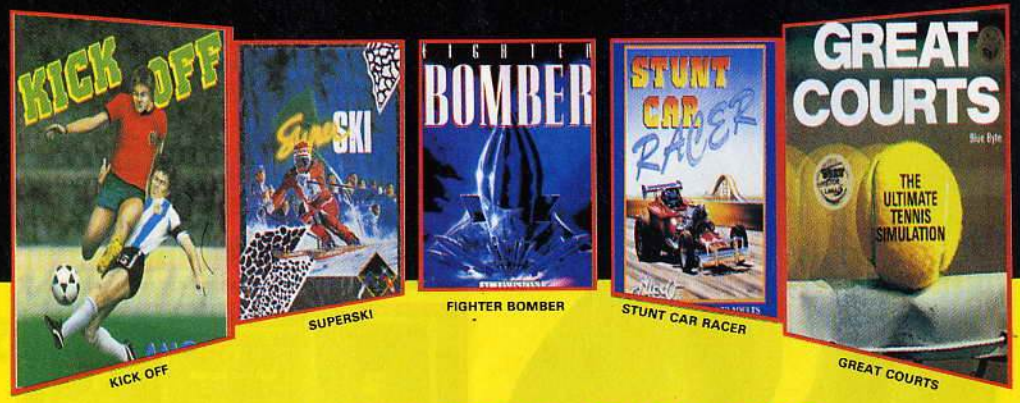
CONCOURS CHALLENGERS
BP 2 - 56200 LA GACILLY

Ce concours est sans obligation d'achat.
Les réponses sont possibles sur papier libre.
Seuls les bulletins complets seront pris en compte.

LES PRIX :

Super 1er prix : une console NEO GEO et trois jeux (valeur 9.000 F)

Autres prix : 3 gagnants par magasin
-1er prix : un baladeur FM + un jeu UBISOFT
-2ème prix : un sac à dos
-3ème prix : un tee-shirt





GAGNEZ UNE NEO GEO

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

Auchan

6	LA TRINITE VICTOR	C.C. LA TRINITE	93 27 61 00
13	AUBAGNE	RTE DE GEMENOS	42 84 61 61
13	MARTIGUES	ZAC DE CANTO PERDRIX	42 47 11 11
16	ANGOULEME	RN 10	45 24 45 24
24	MARSAC SUR L'ISLE	LIEU DIT "LA CROPTE"	53 04 75 75
33	BORDEAUX	QUARTIER DE L'HOTEL DE VILLE	56 93 81 60
33	BORDEAUX LE LAC	QUARTIER DU LAC	56 43 44 00
42	ST ETIENNE	RUE ALEXANDRE POURCEL-CENTRE II	77 57 71 60
42	VILLARS	MONTRAVEL	77 43 52 00
44	ST HERBLAIN	RTE DE VANNES	40 63 52 66
44	ST SEBASTIEN/LOIRE	RUE DE LA JAUNAIE	40 80 13 13
44	TRIGNAC	RN 471	40 90 40 40
45	OLIVET	AVENUE DE VERDUN	38 66 04 35
45	ST JEAN DE RUELLE	RUE DE LA MOUCHETIERE	38 88 02 58
50	CHERBOURG	LA GLACERIE C.C. DU COTENTIN	33 44 43 44
59	ANZIN	RN 45	27 46 86 54
59	ESCAUDOEUVRES	RUE JEAN JAURES	27 81 66 00
59	GRANDE SYNTHE	RN 40	28 27 99 89
59	HAUBOURDIN	ENGLOS C.C. LES GEANTS-RN 352	20 92 92 33
59	LEERS	RUE PIERRE CATTEAU	20 75 33 04
59	LOUVROIL	DEPARTEMENTAL 121	27 64 90 81
59	RONCQ	BLD D'HALLUIN	20 94 92 00
59	VALENCIENNES	PLACE DU GAL HORMES	27 33 58 77
59	VILLENEUVE D'ASCQ	C.C. TRIOLO	20 91 92 88
62	BETHUNE	C.C. LA ROTONDE-RUE DR DHENIN	21 68 28 28
62	BOULOGNE-ST MARTIN	RN 42	21 92 06 00
62	NOYELLES GODAULT	RN 43	21 20 36 36
66	PERPIGNAN	RN 9 - MAS GALTE	68 54 22 55
67	STRASBOURG	C.C. HAUTE PIERRE	88 26 26 26
69	LYON ST PRIEST	ZAC DU CHAMP DU PONT	78 41 81 18
69	VAULX EN VELIN	AVENUE GABRIEL PERI	78 80 69 45
72	CHAPELLE ST AUBIN	RN 138	43 24 68 00
74	BALME DE SILLINGY	ZI MANDALLAZ - EPAGNY	50 22 29 88
76	LE HAVRE	ZAC DU MONT GAILLARD	35 46 47 48
77	CESSON	MELUN RN 5 - C.C. BOISSENART	60 63 90 90
78	MANTES LA JOLIE	CHEMIN DEPARTEMENTAL 110	30 92 42 00
78	PLAISIR LES CLAYES	DEPARTEMENTAL 161	30 55 80 35
78	VELIZY VILLACOUBLAY	C.C. VELIZY 2 - AV DE L'EUROPE	39 46 96 66
84	LE PONTET	ZAC DU ST TRONQUET	90 31 90 80
91	BRETIGNY/ORGE	CHEMIN DEPARTEMENTAL 19	60 85 02 11
92	PUTEAUX	C.C. LES QUATRE TEMPS	47 67 43 03
94	FONTENAY SS BOIS	AV. MARECHAL FOCH	48 76 47 95
95	CERGY	C.C. DES TROIS FONTAINES	30 30 92 10



Budokan : vos adversaires.

La plastique des Kick Boxeurs est plus soignée...

... que celle des concurrents de 3D Sport Boxing, qui ressemblent à des Bargoniens.

QUELLE SIMULATION ET SUR QUELLE MACHINE?

Ma préférence va très nettement à *Panza Kick Boxing*, pour le réalisme de ses animations, et surtout pour le suivi de ses champions et la gestion de leur capacités.
C'est un excellent programme, disponible de plus sur tous les formats. Attention cependant, le choix des coups n'est pas au menu de toutes les configurations. Ainsi, sur Atari *ST* et *Amiga*, seules les machines de plus de 520 ko se paieront le luxe des 55 actions! Sur *CPC*, le jeu reste très souple, même si l'on ne profite pas là encore du même nombre de coups et de leur sélection décrite plus avant. Sur *PC* enfin, il faudra dépasser les 640 ko de mémoire pour profiter de tous les atouts du jeu.
Budokan talonne *Panza*. Certes, la gestion joystick est très délicate mais dès qu'on la maîtrise, quelle richesse, et quelle beauté! Disponible sur *ST, Amiga, PC* et désormais sur console *Megadrive, Budokan* est excellent sur toutes les machines.
4D Sports Boxing n'est actuellement disponible que sur *PC*, où il offre un jeu très original mais vraiment moins ludique que *Budokan* ou *Panza*. Simulation pure, et de ce fait moins «arcade» que ses confrères, ce logiciel profite en revanche de tous les atouts des *PC* haut de gamme. Carte son Ad Lib, graphismes VGA et grosses mémoires feront craquer les adeptes du «mouvement vrai» et de la 3D «intellectuelle»!
Oriental Games, disponible sur *ST, Amiga* et *CPC 6128* ne mérite pas votre attention à mon sens. Non qu'il s'agisse d'un «flop». Mais à quoi bon investir dans ce logiciel alors que deux au moins des titres de ce challenge font preuve de tant de qualités?

Olivier Hautefeuille

Quatre simulations d'arts martiaux au tiltoscope

Nom	PANZA KICK BOXING	BUDOKAN	4D SPORTS BOXING	ORIENTAL GAMES
Marque	Loriciel	Electronic Arts	Broderbund	Microprose
Disponible sur	*PC, ST, Amiga, CPC*, attendu sur *GX 4000*	*PC, Amiga, Megadrive*	*PC*	*ST, Amiga, CPC 6128*
Mise en scène	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
Décors extérieurs	★★★★	★★★★★	★★★★	★★
Graphisme	★★★★★	★★★★★★	★★★	★★★
Animation	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★
Nombre de coups	55	30 par discipline	4	16
Maniement des coups	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★
Stratégie	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
Options	Suivi et sauvegarde des champions	Choix des disciplines	Vues multiples et *Replay*	–
Richesse des options	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★
Pour	L'animation très réaliste, le suivi des sportifs, la richesse des coups	Quatre disciplines que l'on peut opposer, des graphismes vraiment exceptionnels en VGA	La gestion 3D et le mode *Replay*	–
Contre	Le nombre plus limité de coups sur beaucoup de versions	Le maniement un peu complexe des coups	Un jeu plus lent, une visibilité parfois douteuse	Un jeu trop brutal, graphisme trop dénudé, ne tient pas la route face à ses confrères






















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

The Animation Studio

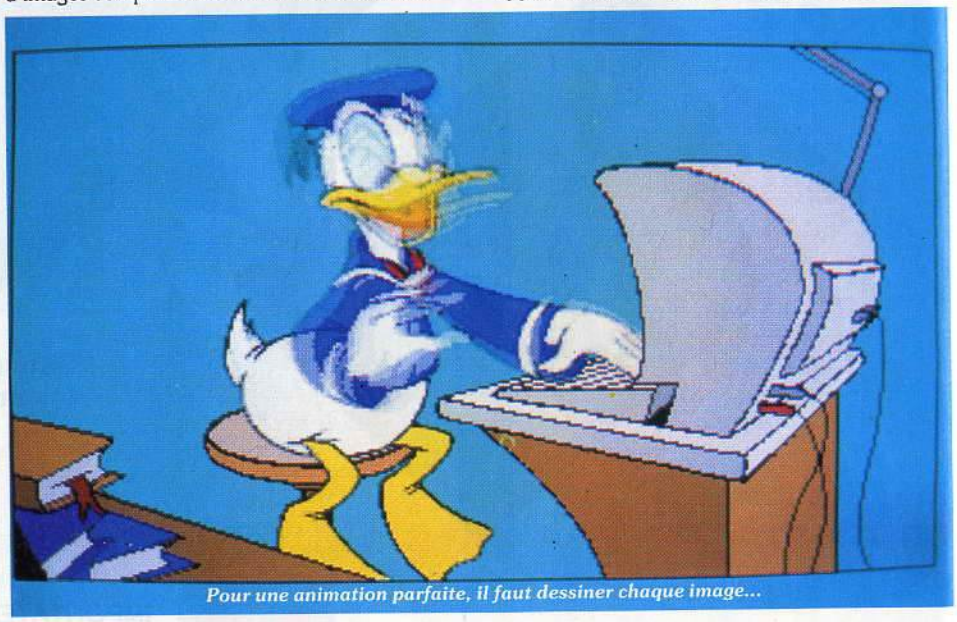


Voici un des meilleurs logiciels de l'année, qui aurait amplement mérité un Tilt d'Or. Seul son lancement trop tardif l'a empêché de figurer dans notre sélection. Signé Disney, *The Animation Studio* est une petite merveille qui vous permet de réaliser des dessins animés dignes de ceux du Maître, au prix, il est vrai, d'un important travail. Heureusement, le manuel, très complet, vous permet de faire face à toutes les difficultés et vous offre, en prime, un véritable cours d'animation. Un très grand logiciel.

Lorsque l'équipe Walt Disney se met en tête de créer un logiciel d'animation, tous les espoirs sont permis. En effet, les studios Disney ont fait preuve depuis toujours d'une maîtrise inégalée dans cet art difficile.
Ce superbe logiciel accepte de tourner sur un *Amiga 500* mais au prix d'un certain nombre de limitations. En fait, un Mo de mémoire est quasiment indispensable et une mémoire supérieure est loin d'être inutile. L'installation sur disque dur s'effectue sans problème.
Le programme se compose de deux modules indépendants. Le premier se charge de la création de l'animation proprement dite en noir et blanc, tandis que le second fignole le tout en apportant la couleur et les décors de fond.

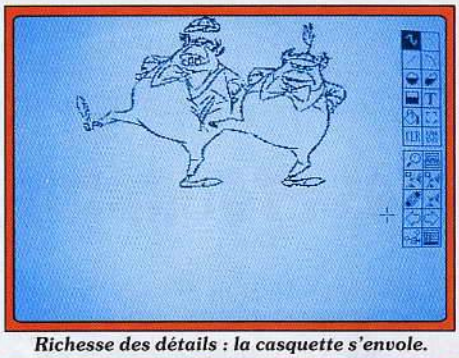
Les outils de la création

L'animation est obtenue par l'affichage rapide de différentes images très peu différentes les unes des autres. La persistance rétinienne trompe le cerveau et crée un mouvement.
La première chose à faire est donc de dessiner ces image. Avant de commencer, il est capital de définir la résolution d'écran car tout changement fait perdre le travail antérieur. La résolution par défaut est la base résolution, la seule acceptable pour des machines un peu limitées en mémoire. Mais le programme peut aussi travailler en haute résolution, en entrelacé et en overscan complet.
Outre le classique dessin à main levée en trait plein ou pointillé, on dispose des droites, arcs de cercles, cercles, ellipses et rectangles. Les figures fermées peuvent être tracées vides ou déjà remplies. D'autres outils complètent cet éventail.
Les fonctions texte acceptent toutes les polices du Workbench et disposent de quelques attributs (gras, italique, souligné). La loupe temps réel dispose d'un grossissement variable et accepte l'ensemble des outils de dessin. On trouve encore le remplissage des figures fermées et l'Undo à bascule. La gomme utilise un système très pratique une fois prise en main : en appuyant sur le bouton gauche de la souris, on trace tandis que le bouton droit efface, quel que soit l'outil sélectionné. Les blocs (ou brosses), qui vont se révéler d'une grande importance dans la suite du travail, sont délimités par le classique rectangle. Ils ouvrent la porte à quelques manipulations: changement de taille, rotation, inversion. Ces fonctions de dessin sont moins puissantes que celles du grand ténor sur *Amiga*, *Deluxe Paint III*. Cependant, elles sont largement suffisantes pour ce qui nous concerne.
Une fois le premier dessin de votre personnage constitué, vous allez pouvoir entamer la série d'images complémentaires. La feuille suivante comporte en grisé le dessin de la précédente. Cette technique, bien connue des animateurs, permet de mieux se repérer. Mais contrairement aux autres logiciels d'animation qui ne rappellent que la dernière image, *The Animation Studio* affiche les trois images précédentes, en un grisé de plus en plus clair. L'intensité de ces grisés est d'ailleurs paramétrable et il est possible de désélectionner cette fonction de calque.
Si votre animation ne modifie que peu d'éléments du personnage, ou ne fait que le déplacer sur l'écran (comme dans les dessins animés japonais), il est plus rentable de faire appel aux fonctions de blocs. Pour cela, créez une brosse de votre personnage de départ et reproduisez-la sur les différentes images, en la déplaçant éventuellement. Il ne vous reste plus qu'à corriger un peu chaque dessin pour créer votre animation. En revanche, si vous désirez obtenir une animation beaucoup plus « réaliste », il vous faudra dessiner réellement chacune des étapes. Le manuel explique d'ailleurs les grands principes de ces animations fouillées. On y apprend ainsi la technique « d'écrasement-



Pour une animation parfaite, il faut dessiner chaque image...

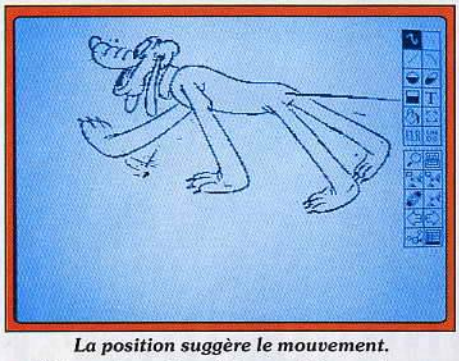
étirement » qui suggère l'élasticité et le volume du personnage, les règles de mouvement des bras, la marche ou la course sur deux ou quatre pattes et surtout l'anticipation qui donne tout son sens à l'action. De nombreux fichiers d'exemples explicitent ces règles. Il y a en fait deux animations pour chaque technique, une « simplifiée » (façon de parler vu leur qualité) que vous pourrez modifier à loisir et une autre directement tirée des grands longs métrages classiques (*Alice au pays des merveilles, La Belle et le Clochard, La Belle au bois dormant,* etc.) protégée par copyright et non modifiable. Ces animations sont une source quasi inépuisable d'inspiration pour une majorité de mouvements. Et il est passionnant d'analyser image par image des animations de cette qualité.



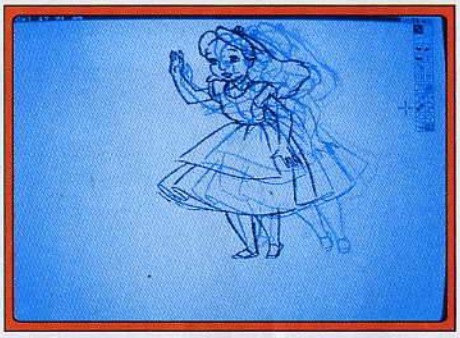
Richesse des détails : la casquette s'envole.



Les déformations sont possibles.



La position suggère le mouvement.

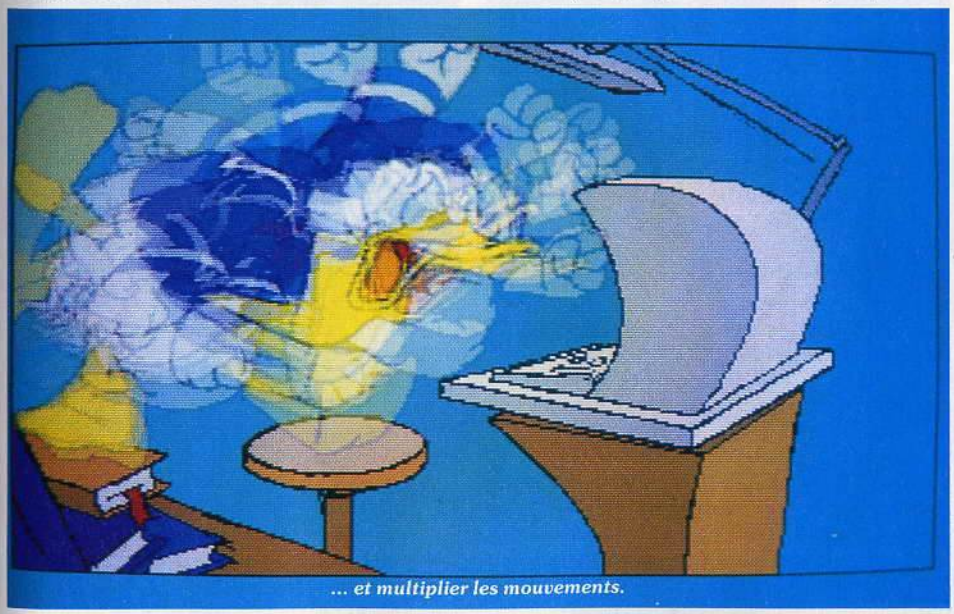


L'image principale et ses calques grisés.

L'animation et la couleur

Tout au long de votre travail, vous disposez de toutes les facilités pour déplacer les images, les épurer des pixels isolés ou visualiser l'animation en cours au rythme de votre choix. Une fois tous les dessins de votre création achevés, passez sous *exposure sheet*. Vous allez vous retrouver devant un tableau qui régit les différents paramètres de l'animation. Commence alors le réglage en finesse du rythme de votre animation. Chacune de vos images de base va pouvoir être répétée un certain nombre de fois avant le passage à l'image suivante. La variation de ces répétitions fournit très simplement les effets d'accélération et de ralentissement. Ce tableau va vous permettre aussi de sonoriser votre création. *The Animation Studio* accepte tous les fichiers musique « .smus » et propose en outre de nombreuses digitalisations. Grâce à un mini-langage simple, vous allez pouvoir démarrer l'ambiance sonore à un moment précis, définir chaque canal son indépendamment (en stéréo éventuellement), paramétrer le nombre d'images sur lequel va s'étaler l'installation des bruitages (*fading*), régler le tempo, etc. bref tout ce qu'il faut pour obtenir une ambiance sonore riche et parfaitement synchronisée avec l'image. Le travail est facilité par un certain nombre d'options complémentaires : écoute préalables des partitions ou des instruments digitalisés, couper-copier-coller pour modifier facilement l'ordonnancement des images, affichage du temps réel d'animation à la position du curseur en fonction de la fréquence sélectionnée, etc. Vous passez alors au second module pour la mise en couleur. Il travaille en 32 couleurs mais vous pouvez en limiter le nombre pour gagner de la place mémoire. Vous allez colorier votre personnage grâce au remplissage de figures fermées, lequel peut s'effectuer en couleur pleine ou tramée. La définition de la palette se fait par la méthode classique de dosage des composantes en rouge, vert ou bleu pour chaque couleur (RGB) ou par une méthode plus proche des peintres (nuance, saturation, valeur). Chaque image peut disposer de sa propre palette. Différentes facilités sont proposées pour copier une couleur, établir un dégradé automatique entre deux couleurs, etc. Les fonctions de cyclage des couleurs sont puissantes (paramétrages de la plage de référence, de la vitesse de cyclage, possibilité d'utilisation de six gammes). En revanche, les explications du manuel sont ici beaucoup trop succinctes. Le tracé à main levée et les droites restent disponibles pour d'ultimes modifications et la loupe est toujours au rendez-vous. Avant de charger une image de fond qui va servir de décor et sera automatiquement copiée sur la plage d'animation de votre choix, il est important de recourir au *frisquet*. Celui-ci va créer un masque selon vos instructions pour éviter que des éléments du décor n'apparaissent au travers de votre personnage. Une fois la mise en couleur et le décor en place, il ne vous restera plus qu'à admirer votre superbe animation sonorisée en lançant le tout. L'animation est d'une fluidité impressionnante et il n'y a jamais le moindre clignotement de l'image. La sauvegarde peut s'effectuer au format IFF ou dans un format propre au programme en mode compressé ou non. Le travail sous *The Animation Studio* s'avère plus long que sous *Deluxe Paint III* par exemple. En revanche, les résultats peuvent prétendre à une utilisation de très haut niveau pour peu que l'on ait bien fignolé le tout. Il suffit de visionner la stupéfiante animation couleur de Donald pour s'en convaincre. Le transfert sur vidéo au format NTSC est même prévu avec limitation des couleurs pour satisfaire au format. En conclusion, *The Animation Studio* est véritablement un logiciel d'élite qui vous permettra de créer des dessins animés sonorisés superbes, au prix il est vrai d'un travail soutenu (disquette Disney, pour *Amiga*. Prix : n.c.).

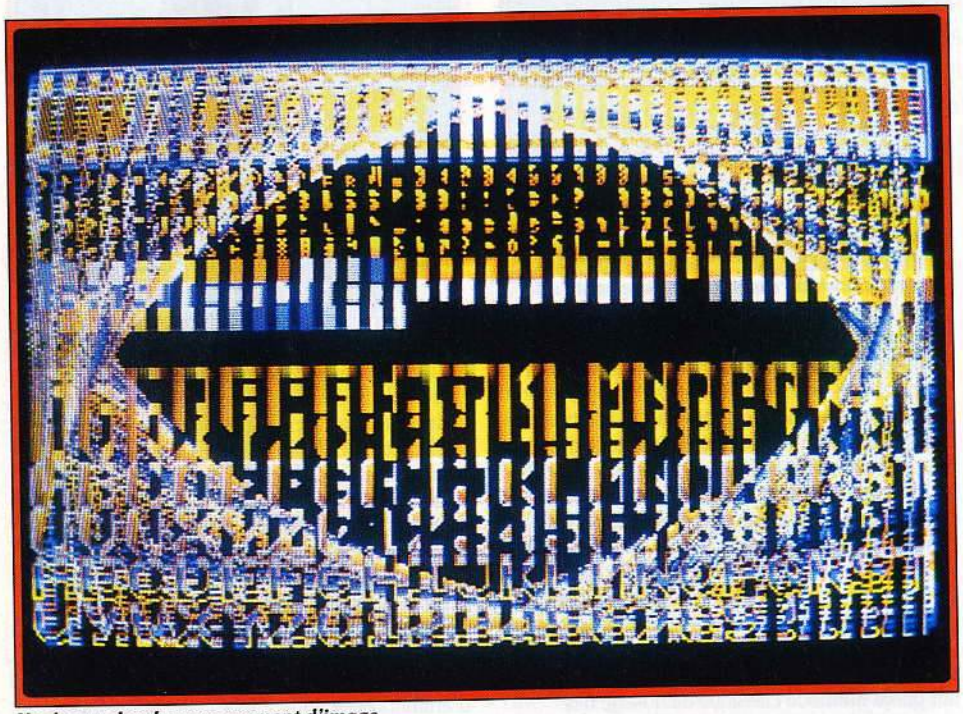
Jacques Harbonn



... et multiplier les mouvements.

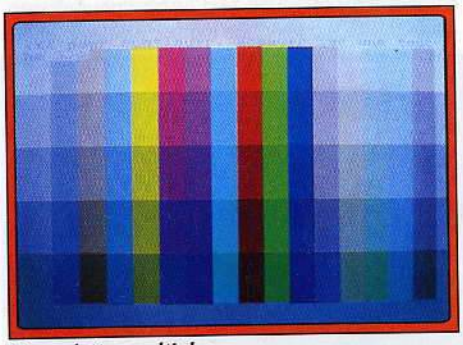
GFA
Routines graphiques et sonores

Les spécialistes du GFA regarderont d'un œil attentif cette nouveauté Micro Application qui offre au programmeur un ensemble de routines performantes. Graphismes, sons et d'autres domaines sont abordés. Le manuel est complet et très clair. Simple mais utile.



Un des modes de recouvrement d'image.

Comme son nom l'indique, cette extension au GFA (à partir de la version 3.0) apporte de nombreuses routines concernant les graphismes, le son, mais aussi divers autres domaines.
En ce qui concerne les graphismes, on y trouve le cyclage de couleur sous interruption, le chargement d'une image Degas (compressée ou non) ou Neochrome, le scrolling de portion d'image, de multiples effets d'apparition, de disparition ou de surimpression d'image. On y découvre encore l'animation d'une zone d'écran sous interruption, la création de sprites de grande taille, le changement de palette sous interruption pour accéder à 512 couleurs simultanées, la compression d'image, le zooming d'une zone d'écran. Les jeux de lettres ne sont pas oubliés avec la conversion des polices, le scrolling d'un texte sous interruption sur une image de fond, la vectorisation de lettres ou leur affichage en 3D.
Les routines son permettent la digitalisation et la restitution d'échantillons sonores, la synthèse vocale, la musique sous interruption, et la restitution d'un morceau joué sur un clavier MIDI.
D'autres routines sont plus générales comme



Des palettes multiples.

l'horloge (encore sous interruption), l'extinction de l'écran, la saisie formatée de nombres ou de chaînes de caractères, le passage en 50/60 Hz, ou encore le *reset* à chaud. Toutes ces procédures sont livrées sous forme ASCII pour pouvoir être facilement intégrées à vos programmes.
La plupart de ces procédures utilisent des routines en assembleur, qui sont bien évidemment fournies elles aussi. Leur intégration s'effectue aisément grâce à l'instruction INLINE. La grande majorité des procédures GFA sont accompagnées de programmes d'exemples qui mettent bien en valeur les effets de ces routines. L'organisation de la disquette en différents dossiers selon le type de routine et la résolution d'écran permet de s'y retrouver très facilement. Le manuel, fort bien fait, explique clairement la fonction de chaque procédure, les paramètres indispensables et leurs effets. L'ensemble reste très simple d'usage et ne limite absolument pas les instructions habituelles du GFA, contrairement au GFA GEM UP. De même, la compilation ultérieure s'effectue sans anicroche. Une excellente extension au GFA qui pourra rendre de grands services (disquette Micro Application, pour *Atari ST*; prix: D).

Jacques Harbonn

Turbo C++ Professional

Voilà un logiciel impressionnant que Jean-Loup Jovanovic voulait absolument présenter aux lecteurs de *Tilt*. Il s'adresse bien évidemment aux programmeurs passionnés qui trouveront avec lui un outil extraordinaire. J.-L.J . explique pourquoi...

Borland nous a habitués à des langages de haute qualité, associant ergonomie soignée et puissance de développement. La dernière version de son turbo C ne fait pas exception à cette règle. Fourni sous forme d'un gros carton contenant quinze disquettes et neuf gros



Un programme plus rapide, plus puissant.

manuels (!), *Turbo C++ Professionnal* est un environnement de programmation complet.
La boîte comprend plusieurs logiciels : *Turbo C++, Turbo Debugger 2.0, Turbo Assembleur 2.0* et *Turbo Profiler.*
Turbo C++ est une version « améliorée » du C tel que défini par K&R.
Ce logiciel offre, outre une compatibilité totale avec les versions précédentes de turbo C et le respect de la norme ANSI, la programmation « orientée objet » et un éditeur (« EDI ») plus performant. Plus rapide, plus puissant (il gère

STORM



GEN 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

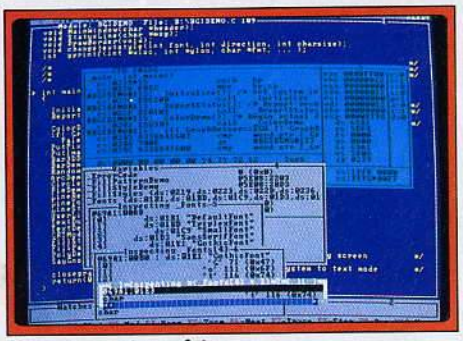


C64



SPECTRUM

THE SALES CURVE
50 LOMBARD ROAD
LONDON. SW11 3SU



Une ergonomie parfaite.

automatiquement les *overlays*), plus fonctionnel (l'EDI est multifenêtré et utilise la souris), *Turbo C++* reste d'une grande simplicité d'utilisation. Il permet d'intégrer des routines assembleurs directement dans vos programmes C, ou de lier des sous-programmes assembleurs externes. La liaison avec *Turbo Prolog* n'est, en revanche, plus décrite : Borland a arrêté sa distribution.
Turbo Debugger est un utilitaire de déboguage très puissant. Il permet de suivre un programme (turbo C, turbo pascal ou turbo assembleur) simultanément au niveau du code source et du code exécutable, et de parcourir tout ou partie d'un programme. Il sait désassembler les instructions 80286 et 80386, permet de suivre l'exécution d'une interruption et de lire un programme « à l'envers » (j'avoue n'en avoir pas compris l'utilité). Il peut désassembler (et déboguer) les programmes résidents et les drivers (.SYS).
Turbo Assembleur est un assembleur classique, qui compile en une ou plusieurs passes (la version 1.0 n'utilisait qu'une passe, ce qui posait parfois des problèmes). Il est entièrement compatible MASM, reconnaît les instructions 80286 et 80386, et offre un mode Idéal qui simplifie les directives de segmentation et inverse une partie de la syntaxe (ce qui, à mon avis, ne fait que compliquer les choses !). Enfin, *Turbo Profiler* est un utilitaire d'optimisation : il exécute un programme, et détermine, au niveau du code source, le temps d'exécution pris par chaque fonction. Il permet de déterminer les points sensibles (les plus lents !) d'un programme écrit en C, pascal ou assembleur.
Les manuels, malgré leur volume (le plus gros fait 600 pages), sont particulièrement didactique et permettent de passer en douceur du C au C++. J'ai particulièrement apprécié le mémento de *Turbo Assembleur*, qui est une mine d'informations sur ce langage. Un regret : les routines de développement sous Windows et OS/2 sont en option (GFA basic sur *PC* les propose en standard...). C++ est un superbe outil pour ceux qui désirent programmer et comprendre un peu mieux leur *PC*.
Dernier détail, *Turbo C++ Professionnal* est proposé jusqu'au 31 décembre 1990 à un prix de lancement intéressant (disquettes Borland ; pour compatible *PC* avec 384 ko et disque dur. Prix de lancement : H. Prix après le 1er janvier 1991 : J).

Jean-Loup Jovanovic

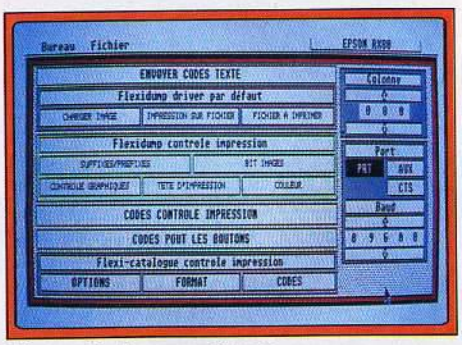
Flexidump +

Nouvelle version d'un ancien programme, *Flexidump* + est l'outil idéal pour optimiser l'impression sur imprimante de vos dessins couleur ou monochrome. Jacques Harbonn est enthousiaste.

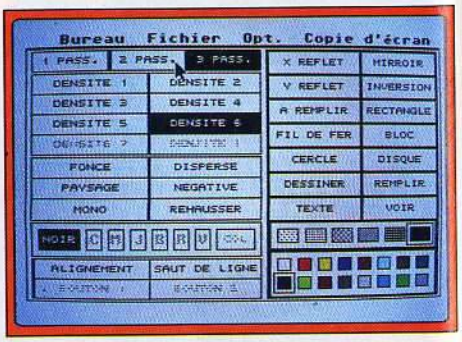


La sortie papier sera (presque) aussi belle.

Flexidump + est la nouvelle version d'un étonnant logiciel dont nous vous avions parlé il y a déjà longtemps. Ce programme se fait fort d'obtenir une impression superbe de n'importe quelle image monochrome ou couleur sur la plupart des imprimantes 9 et 24 aiguilles, noir et blanc ou couleur. L'écran de travail est divisé en deux. La partie droite est dévolue au retravail de l'image tandis que celle de gauche gère l'impression elle-même. Le programme peut travailler sur des images aux formats Degas (toutes résolutions, compressées ou non), Neochrome et Tiny. Bien que ce ne soit pas sa finalité principale, *Flexidump* + dispose de quelques outils de dessin : tracé à main levée, rectangle et cercle rempli ou non, remplissage de figures fermées, encadrement, inclusion de texte dans une image, choix de la palette et des couleurs. Il offre, en outre, quelques possibilités de manipulations : image en miroir et reflets dans le sens horizontal ou vertical. Toutefois, on regrettera l'absence d'un Undo, indispensable pour ne pas perdre son travail à la suite d'une mauvaise manipulation. De plus, les fonctions de figures prédéfinies ont un comportement quelque peu étonnant avec les nouvelles ROM des *STE* et leur palette étendue n'est pas prise en compte.
C'est surtout pour l'impression que le logiciel se détache. Vous pourrez ainsi choisir le nombre de passages et la densité d'impression, le mode paysage (à l'italienne), l'image négative, la



L'ensemble des paramétrages.

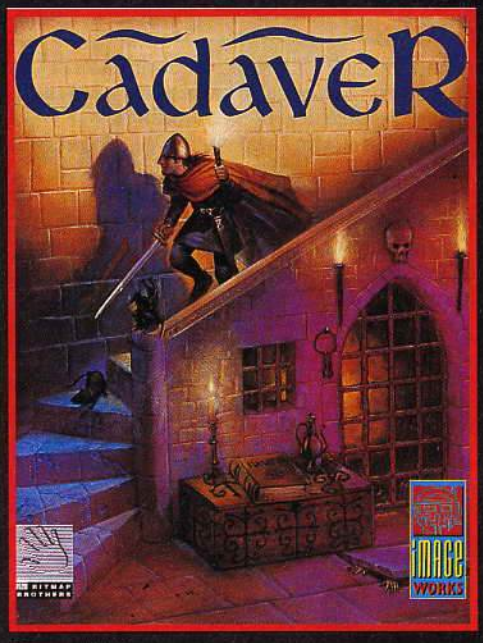


Les options d'impression et de dessin.

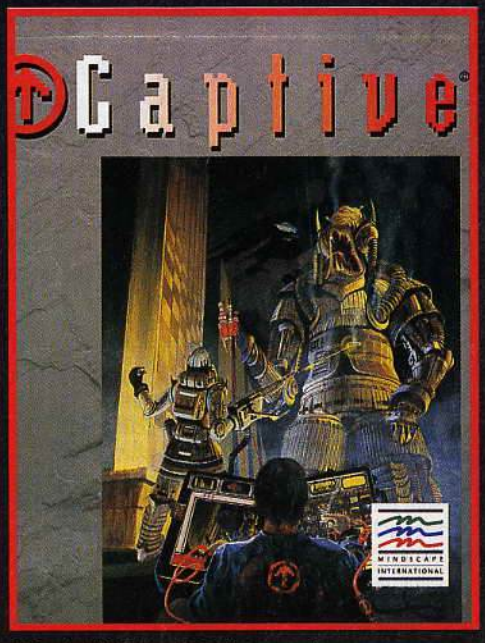
UBI SOFT
Entertainment Software



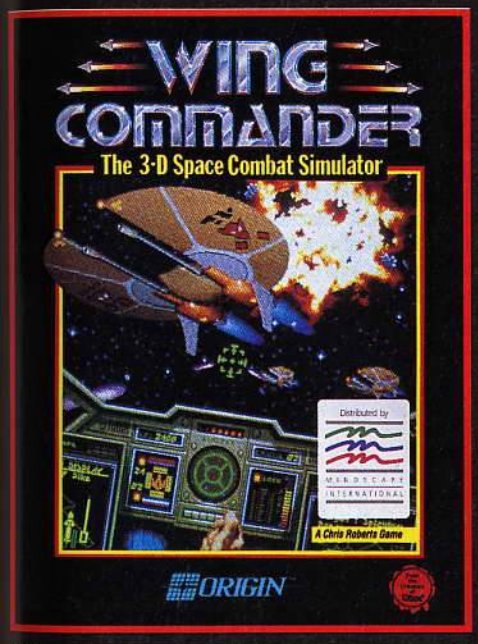
ST - AMIGA - PC (bientôt)



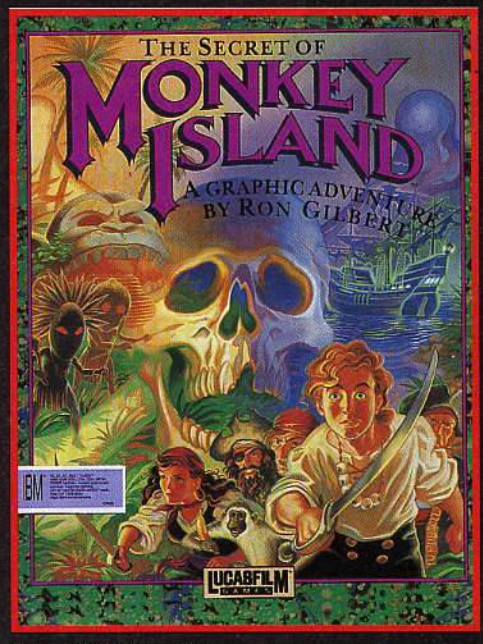
ST - AMIGA



ST - AMIGA - PC (bientôt)



PC



ST - AMIGA - PC



ST - AMIGA - AMSTRAD - PC (bientôt)

Pour que le choix d'un jeu ne soit plus le parcours du combattant

Sélection proposée dans les magasins Fnac & Fnac Logiciels

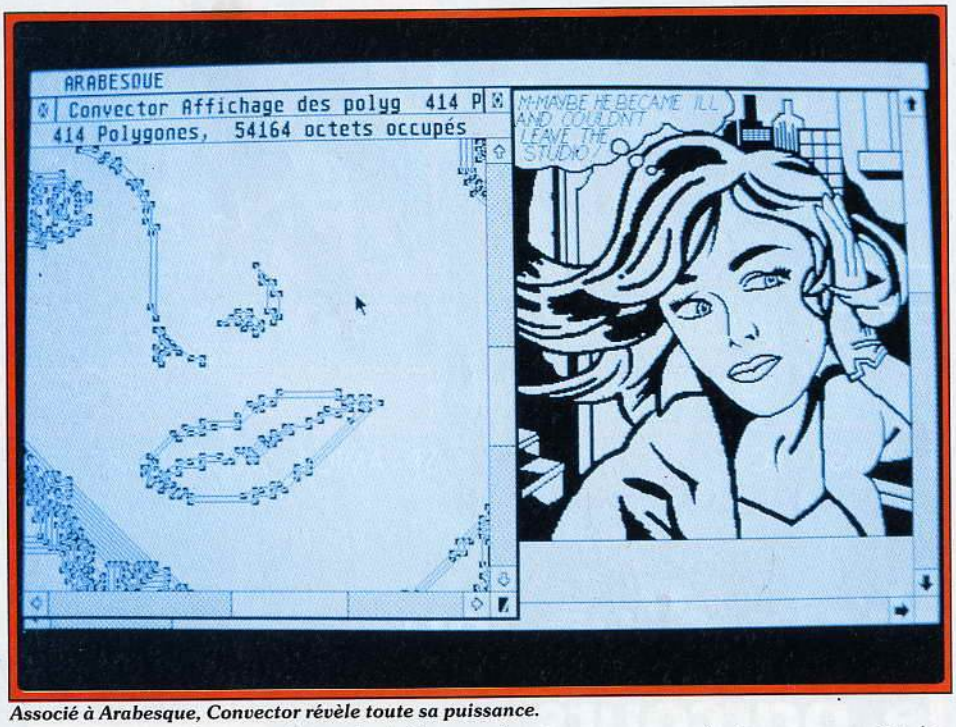
fnac

possibilité d'obscurcir ou d'éclaicir l'image à l'impression ou même de compenser l'usure du ruban d'imprimante. On peut sélectionner très précisément la zone d'image à imprimer, définir leur nombre à imprimer en largeur (pour des dessins sur des étiquettes par exemple), choisir ses marges et la taille finale de l'image (en conservant ou non le ratio de l'image de départ). Cette taille sera automatiquement ajustée en cas d'impression multiple en largeur. Les imprimantes couleur disposent encore du paramétrage de la couleur d'impression en fonction de celle de l'écran. En monochrome, on peut régler le pourcentage de la trame d'impression. Citons encore la possibilité d'impression multiple et de réglage de l'alignement et des sauts de ligne. Les résultats sont tout simplement stupéfiants, que ce soit en monochrome ou en couleur même avec une banale 9 aiguilles. *Flexidump +* est le seul à pouvoir reproduire en monochrome, avec une telle fidélité, les difficiles images couleur en demi-teintes et l'impression couleur est aussi étonnante. Cette qualité se paie par un temps d'impression et une usure du ruban très importants. Outre l'amélioration des algorithmes d'impression, cette nouvelle version dispose d'un excellent programme de configuration d'imprimante. Strictement tout est passé en revue : envoi des codes texte, préfixes et suffixes d'impression, largeur des graphismes et densité possible, type de contrôles graphiques, paramétrage en fonction de la tête d'impression, choix du type de ruban et des codes couleur pour les imprimantes correspondantes, et bien d'autres encore. Il devient alors très facile de créer un driver optimisé, même pour une imprimante très peu courante, à condition d'avoir le manuel. Enfin, le manuel en français est clair et complet. *Flexidump +* est sans conteste le meilleur programme pour obtenir une copie papier de vos créations sous Degas ou Neochrome (disquette Aroface; *Atari ST*; prix : 490 F).

Jacques Harbonn

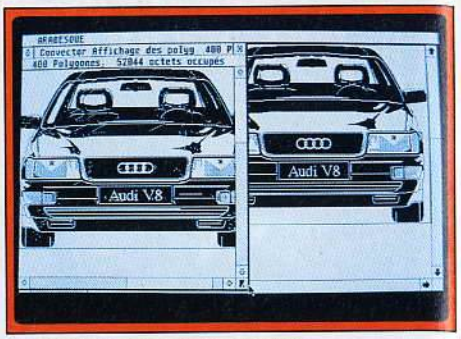
Convector

Images Bitmap ou images vectorielles ? Avec *Convector*, le problème ne se pose plus. Upgrade met à votre disposition un utilitaire qui vous permet très facilement de convertir les premières, plus facile à créer, en images vectorielles aux qualités irremplaçables...



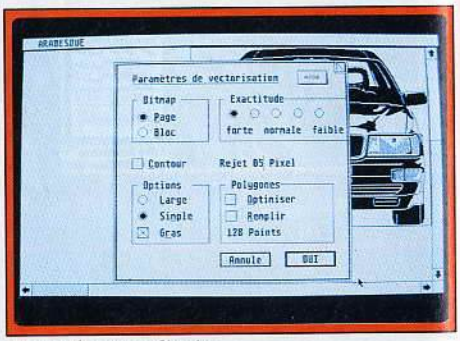
Associé à Arabesque, Convector révèle toute sa puissance.

Convector est un utilitaire graphique destiné à convertir les images bitmap en images vectorielles. Les premières sont plus faciles à créer mais le mode vectoriel dispose de deux qualités irremplaçables : la très grande facilité de modification ultérieure de l'image et l'absence de perte de définition lors de l'agrandissement ou de l'impression. *Convector* est livré sous deux formes : programme classique ou accessoire de bureau, cette dernière révélant particulièrement sa puissance en conjonction avec *Arabesque*, le superbe Tilt d'Or 90 des logiciels graphiques, premier de sa catégorie à travailler dans les deux modes. *Convector* offre de nombreuses options de paramétrages pour obtenir le rendu exact de la conversion. On peut ainsi définir l'exactitude



De nombreuses options au choix.

du tracé sur cinq paliers, ou la limite de rejet des pixels isolés. Les polygones (éléments constitutifs du dessin en mode vectoriel) disposent de leurs propres fonctions : optimisation (pour limiter l'occupation mémoire en réduisant le nombre de points significatifs par polygone tout en conservant le même rendu), remplissage automatique (la seule fonction qui ne soit pas parfaite, mais il est possible le plus souvent de contourner le problème), réglage du nombre maximal de points par polygone (jusqu'à 999). D'autres options offrent le choix entre le mode simple, contour, large ou gras. Ces deux derniers augmentent la largeur de chaque ligne. Certaines options ne sont actives qu'en conjonction avec *Arabesque* : vectorisation de la page entière ou d'un bloc précédemment sélectionné. Les résultats sont tout simplement stupéfiants et il est difficile de reconnaître au premier coup d'œil l'original de la copie si l'on a opté pour une exactitude poussée. Même les images digitalisées qui, théoriquement, se prêtent peu à ce genre de conversion (elles sont constituées de points et non de lignes comme la plupart des dessins) s'en sortent sans dommage. La vitesse de traitement est excellente, les temps



Un outil extraordinaire.

de conversion allant de quelques secondes à un peu plus d'une minute. Un petit menu complémentaire permet de visualiser les points d'ancrage, de remplir les surfaces fermées ou de régler la taille de l'image (de 25 à 400 %). La sauvegarde s'effectue au format GEM IMG ou *Arabesque* vectoriel, l'image étant d'ailleurs transférée automatiquement dans le second écran vectoriel d'*Arabesque* lorsque l'on travaille avec ce dernier.

Un fabuleux outil, qui deviendra vite indispensable à tout les possesseurs d'*Arabesque* ainsi qu'à tous ceux qui veulent imprimer leur création (disquette Upgrade ; pour *Atari ST* ; prix : F).

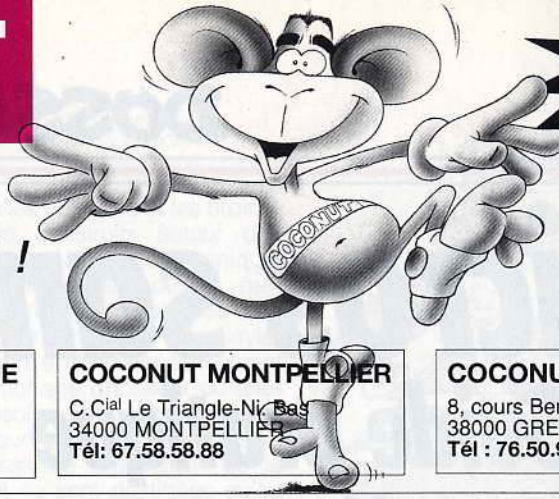
Jacques Harbonn

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 - Mº Argentine

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

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

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41



MEGADRIVE 1320 F

MEGADRIVE JAPONAISE EN DECEMBRE PLEIN DE PROMOS EN MAGASIN EXCLUSIVEMENT... OUVERT LE DIMANCHE MEGADRIVE FRANÇAISE + ALTERED BEAST 1890 JOYPAD SIMPLE 290	**1320**	**JOYSTICK XE 1 SG 390 ADAPTATEUR 8 BITS 590 GAMEGEAR NC**		BATTLE OF THE FOUR MEN 380	FORGOTTEN WORLDS 375	MONACO GP 380	SUPER SHINOBI 395
				BURNING FORCE 395	GHOSBUSTERS 375	MOONWALKER 380	SUPER MASTER GOLF 375
				BASEBALL STADIUM 395	GOLDEN AXE 395	NEW ZEALAND STORY 375	TATSUJIN 395
				COLUMNS 375	GOULS N GHOSTS 445	PHANTASY STAR 2 450	THUNDERFORCE 3 395
		ALEX KID	299	CYBERBALL 380	HELLFIRE 445	PHELIOS 375	WHIP RUSH 375
		ALTERED BEAST	375	DYNAMITE DUKE 395	HURRICANE 1943 390	POPULOUS 445	WORLD CUP SOCCER 375
		ARROW FLASH	395	DJ BOY 395	INSECTOR X 380	RAINBOW ISLAND 445	XDR 375
		BASKET BALL	395	ES-WAT 375	KEN LAST BATTLE 375	SAME SAME 395	
		BATMAN	380	FATMAN 445	KLAX 430	SHADOW DANCER 445	
		BATTLE OF AXIS	425	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	HELL EXPLORER 399	290	WORLD COURT TENNIS 290	CD WONDERBOY 3 390
				EXPLORER 390	IMAGE FIGHT 340	SAINT DRAGON new 290	W-RING 340	CD Y'S 390
		AERO BLASTER	290	DRAGON SPIRIT 390	KLAX 375	SHINOBI 390	ZIPANG new 290	BATTLE ACE SG 390
		AFTER BURNER 2	340	FINAL BUSTER 340	LODE RUNNER 190	SHOW MOMOTARO 340	CD ALTERED BEAST 390	DARIUS + SG 449
		BATMAN	340	FORMATION	NEW ZEALAND STORY 390	SPLATTER HOUSE 340	CD CRAZY CAR 390	GOULS N GHOSTS SG 449
		BIG MAN WORLD	190	SOCCER 290	NINJA SPIRIT 290	SUPER STAR SOLDIER 290	CD DEATH BRINGER 390	GRAND ZORK SG 390
		BLUE BLINK	340	F1 CIRCUS 340	OPERATION WOLF 340	SUPER VOLLEY BALL 340	CD FINAL ZONE 2 390	
		BOMBER MAN new	290	F1 TRIPLE BATTLE 390	OUT RUN new 290	TIGER ROAD 390	CD GANPURA 390	
		CHASE HQ	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		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
PROMOS		SCRAMBLE SPIRIT	99	SHINOBI WORLD	325	CHOPLIFTER	285	GREAT VOLLEY BALL	285	SHINOBI	325	ZILLION 2	285
ACTION FIGHTER	99	SECRET COMMAND	99	ALTERED BEAST	295	CLOUD MASTER	295	KENSEIDEN	295	SPELLCASTER	325		
ALEX KIDD III	99	SUPER TENNIS	99	AMERICAN BASEBALL	295	DOUBLE DRAGON	325	LORD OF THE SWORD	325	TENNIS ACE	325		
BLADE EAGLE 3D	99	TEDDY BOY	99	AMERICAN PRO FOOT.	295	DOUBLE HAWK	325	MIRACLE WARRIOR	395	ULTIMA IV	325		
DEAD ANGLE	99	TRANSBOT	99	ASSAULT CITY	295	DYNAMITE DUX	325	OPERATION WOLF	325	VIGILANTE	295		
ENDURO RACER	99	WORLD GRAND PRIX	99	BASKET. KNIGHTMARE	295	FIRE & FORGET II	325	PARLOUR GAMES	295	WONDERBOY 1	285		
FANTASY ZONE 1	99			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

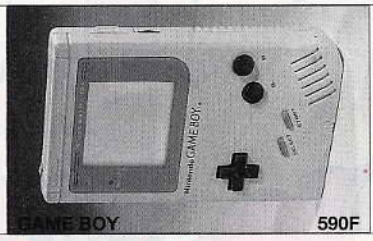
REPRISE DES JEUX POUR L'ACHAT D'UN NEUF
CE MATERIEL EST IMPORTE. NOTICE ETRANGERE.



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	240
LIGHTBOY	270	KEN NORTH	240	SKATE OR DIE	245
SACOCHE GB	195	MICKEY MOUSE	240	SNOOPY	240
		MONSTERTRUCK	245	SPACE INVADERS	240
ALLEWAY	190	MOTOR CROSS	240	SOCCER BOY(FOOT)	240
BEACH VOLLEY	245	NAKAIMURA	240	SOLARSTRIKER	175
BOULDER DASH	245	NEMESIS	240	SUPER MARIOLAND	195
BOXING	195	NINJA TURTLES	245	TENNIS	195
DOUBLE DRAGON	245	NINJA ADVENTURE	240	TWIN BEE	260
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

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 _____

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**

Ti 86

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

Micros sans accrocs

Guide pratique à l'usage des débutants



« Oh ! un micro ! Oh la chouette idée !
Oh oui, youpi, honga, et toute cette sorte de choses !
Oh Papa, comment ça marche ? Comment on branche ?
Comment on programme ? Comment on fait de la musique ?
Comment les enfants viennent au monde ? » – « Shut up, *Son* ! Voici LA solution.
Le grand marabout Eric Caberia te dira tout,
sur tout ce qui te préoccupe, et répondra à toutes tes questions.
Et tu verras, fils, il est ficelle, ce marabout... »



Le Père Noël a sans doute déposé dans vos petits souliers quelque chose qui touche de près ou de loin la micro-informatique. Ce bon vieux Père Noël s'est recyclé dans les produits de haute technologie et n'a pas hésité à s'abonner à *Tilt*... Très vite (le courrier régulier qu'il nous adresse faisant foi), il ne lui a pas échappé que, cette année, il devrait choisir les cadeaux selon deux principaux axes : les micro-ordinateurs et les consoles.

Quelle que soit la machine que vous avez reçue, sachez que la vie d'un micromaniaque est semée d'embûches. Notre propos est de vous éviter certaines difficultés ou fausses manœuvres tout en vous suggérant des solutions d'utilisation de votre engin.

QU'AVEZ-VOUS FAIT DU CARTON D'EMBALLAGE ?

La question vous paraît incongrue, sachez cependant qu'en cas de panne lors des premières semaines d'utilisation, le vendeur (dans une grande majorité de cas) peut procéder à un échange standard de la machine. Cela, à condition que vous lui rameniez la machine telle qu'il vous l'a vendue, c'est-à-dire soigneusement emballée. Ne jetez donc pas inconsidérément vos cartons (à moins que vous ne disposiez pas de cave). De plus, ils seront utiles pour un éventuel déménagement.

Vous venez donc de déballer votre rutilante machine, vous êtes désormais fixé sur sa nature : ordinateur ou console. Au cas où il subsisterait encore un doute dans votre esprit, sachez que les consoles et les ordinateurs, bien que construits autour des mêmes principes en terme d'électronique, présentent certaines différences. A première vue déjà, un micro-ordinateur se définit comme un boîtier agrémenté d'un clavier de machine à écrire et relié nécessairement à un écran d'affichage (moniteur ou télévision). Les consoles sont, elles, systématiquement dépourvues de claviers (sauf en cas de possibilité d'évolution de la configuration) et ne sont destinées qu'au jeu. En revanche, un micro-ordinateur (d'un point de vue théorique), peut aborder tous les types d'applications : des programmes «sérieux» aux jeux.

Avant toute chose, assurez-vous que tous les éléments du paquet sont bien présents (cordons, manuels, disquette d'accompagnement, cartouche de jeux pour les consoles). Sachez contrôler votre excitation, ne vous jetez pas sur la machine de manière impulsive, vous pourriez faire de fausses manœuvres. Prenez donc le temps de lire le manuel ; il vous permettra de vous familiariser avec les principales commandes de votre nouvelle machine et de repérer les multiples prises de branchements.

N'INSTALLEZ PAS VOTRE MACHINE N'IMPORTE OÙ

Il ne suffit pas de la poser sur des rayonnages comme on le ferait d'un vulgaire magnétoscope : certaines règles sont à respecter. En effet, comme tout matériel électronique, un ordinateur ou une console



ne doivent pas être dans un lieu encastré et poussiéreux. L'air doit pouvoir circuler afin d'assurer le refroidissement constant des composants. Pour les ordinateurs qui disposent de lecteurs de disquettes, il est encore plus important d'éviter les lieux poussiéreux à cause de la sensibilité des disquettes et des têtes de lecture. D'autre part, pour des raisons pratiques (en particulier pour ceux qui ont un ordinateur), le lieu d'installation de votre machine doit ménager un accès facile aux câbles, branchements, lecteur de disquettes.

Comme pour une machine à écrire (si vous disposez d'un ordinateur), votre plan de travail doit respecter certaines contraintes ergonomiques. Le clavier doit être situé à une hauteur d'environ soixante centimètres, de manière à ce que les mains «s'appliquent





bien au clavier» et à ne pas molester votre colonne vertébrale. En ce qui concerne l'écran, il faut qu'il soit légèrement surélevé. D'autre part, ne vous placez pas à moins de soixante centimètres du moniteur (en particulier s'il est en couleur) pour ne pas fatiguer vos yeux. L'éclairage de la pièce ne doit pas être situé derrière vous, cela causerait de désagréables reflets sur la surface vitrée de l'écran. De même, l'éclairage en face n'est pas conseillé, puisqu'il induira une accommodation de l'œil, et provoquera une perception trop sombre de l'écran.

UNE MACHINE À CALCULER ULTRA-RAPIDE

A l'instar de votre petite calculatrice de poche, l'ordinateur ou la console ont besoin d'instructions pour fonctionner, ces dernières sont fournies sous la forme d'une suite de données que l'on appelle programme. Dans le cas des consoles, les programmes se présentent le plus souvent sous forme d'une cartouche qui vient s'enficher dans son logement. Les programmes des ordinateurs sont contenus sur des supports magnétiques appelés disquettes. Les informations constituant le programme sont écrites sous forme binaire (elles ne peuvent affecter que deux états : 0 ou 1), c'est-à-dire sous forme d'une longue suite de 1010111, car le processeur (en quelque sorte le cerveau) de la machine ne sait compter que sur deux doigts. Un paquet de 8 bits constitue un octet (10010001), un kilo-octet représente 1 024 octets. L'ordinateur ou la console ne sont donc, de prime abord, que des boîtes inertes ; il faut, pour les animer (de manière simplifiée), que des informations transitent de leur mémoire de masse (cartouches ou disquettes) vers leur mémoire vive (RAM : *Random Access Memory*) pour être ensuite traitées par le microprocesseur. La mémoire est qualifiée de vive parce qu'elle est tributaire du courant d'alimentation qui pénètre dans l'ordinateur. Si d'aventure il vous arrivait d'éteindre la machine, toutes les informations contenues en mémoire vive seraient irrémédiablement perdues. Heureusement, dans le cas d'un ordinateur, il est possible de sauver les précieuses informations sur les disquettes. *A contrario*, les mémoires mortes (ROM : *Read Only Memory*), elles aussi à l'intérieur de la machine, ne peuvent qu'être lues. Il est en effet impossible d'écrire dans ces mémoires. Elles contiennent des programmes utilitaires (programme de mise en route ou système d'exploitation). En résumé, on distingue trois sortes de mémoires : les mémoires externes qui contiennent les données ou programmes (disquettes, cartouches), les mémoires internes ROM et les mémoires internes RAM. La capacité de stockage de vos disquettes, de vos cartouches, de la RAM ou de la ROM de votre machine s'expriment en kilo-octets (ko). Dans la ROM d'un grand nombre d'ordinateurs (*ST, Amiga, CPC*) est contenu le système d'exploitation qui permet à la machine d'effectuer, sitôt qu'elle est allumée, un certain nombre d'opérations telles qu'afficher à l'écran un message d'attente (*Ready*, OK, A >) ou encore d'accepter de charger en mémoire le programme contenu sur une disquette ou un disque dur. Pour les machines faisant partie du standard PC d'IBM, le système d'exploitation (Ms-Dos pour *Microsoft Disk Operating System*) n'est pas en ROM mais sur disquette et doit être systématiquement lu, chaque fois que la machine est activée. Aussi veillez à faire une copie de sécurité de votre Dos car, sans système d'exploitation, votre *PC* ne peut rien faire.



Il est d'usage courant de parler de la puissance d'un ordinateur (cela est moins vrai pour les consoles) en terme de capacité mémoire (ce qui en fait n'est pas suffisant car la vitesse de traitement du microprocesseur est elle aussi extrêmement importante en terme de rendement). Pour donner toute la mesure de ses possibilités, votre ordinateur aura donc besoin de programmes qui peuvent être comparés à des aliments, et votre machine ne peut pas «ingérer» n'importe quoi. Trois grands formats de disquettes se partagent en effet le marché des mémoires de masse : le format 5 pouces 1/4 (en voie de disparition rapide), le format 3 pouces 1/2 qui sert désormais de référence, le format 3 pouces que n'utilisent que les *CPC* et *PCW* d'Amstrad (ce qui le rend relativement marginal).

Vous ne pourrez donc acheter et introduire que des disquettes correspondant au format du ou des lecteurs de disquettes de votre ordinateur. Chez tous les revendeurs de produits informatiques, on trouve des boîtes de disquettes qui sont généralement vendues par dix (moins de 100 F pour les 3 pouces 1/2, double face).

L'une des premières opérations élémentaires que vous pourrez pratiquer avec votre machine flambant neuve sera de formater les disquettes que vous viendrez d'acheter, car elles ne sont pas directement utilisables par l'ordinateur. Outre la rassurante impression de «commencer à dominer sa machine» que procure l'opération, le formatage permet de conférer une structure d'enregistrement au support disquette en assignant sur le revêtement magnétique des pistes et des zones destinées aux opérations de lecture-enregistrement. Comme il n'existe pas de standard pour le formatage, les disquettes d'un système ne peuvent être lues par un autre système : il n'est donc pas question de prendre la disquette du *Mac* de votre mère et d'espérer lancer un de ses programmes sur votre *Amiga*. En effet, outre l'incompatibilité au niveau des systèmes d'exploitation, des ROM (ou même des microprocesseurs pour d'autres ordinateurs), le format d'écriture de ces deux machines est parfaitement incompatible. Une norme de format de lecture-écriture s'est peu à peu imposée : celle d'IBM. Concernant leur capacité, la grande majorité des disquettes actuellement sur le marché peuvent contenir de 300 à 1 440 ko, suivant l'ordinateur et la technique d'enregistrement utilisée (simple



face/double face) et la densité d'écriture (double densité/haute densité). Si c'est un *CPC* qui vous a été offert, vos disquettes 3 pouces ne pourront excéder 160 ko de données par face. Si c'est un *ST* (les *ST* sont au standard IBM de 720 ko) ou un *Amiga*, vos disquettes 3 pouces 1/2 ne contiendront pas plus de 800 ko. S'il s'agit d'un *PC*, ou d'un *Mac* nouvelle génération (*Classic*), les disquettes 3 pouces 1/2 pourront conserver jusqu'à 1,44 mégaoctet de données (méga pour million). A noter que l'antique format 5 pouces 1/4 supporte de 360 ko à 1,2 mégaoctets.

Les disquettes sont des supports fragiles, il faudra donc les tenir à l'abri des poussières, de la fumée de cigarette, de la chaleur, des sources électromagnétiques (aimants, haut-parleurs, téléphone). Toute manipulation devra être précautionneuse et, sitôt l'utilisation terminée, les disquettes devront être soigneusement rangées dans leur housse ou boîte de protection. Pour éviter toute confusion, il est souhaitable d'y poser des étiquettes indiquant le nom du ou des programmes contenus. Les consoles ne présentent aucun problème particulier d'installation. Les cartouches de jeux, bien que protégées par une structure rigide généralement en plastique, sont elles aussi fragiles, particulièrement au niveau du brochage d'interface (lieu de rencontre entre la console et la cartouche). Mieux vaut donc ne pas jouer au foot avec...

L'insertion ou l'extraction d'une cartouche du port cartouche pendant que la console est allumée est rigoureusement interdit sous peine d'endommager irréversiblement les circuits. Il faut que la machine soit éteinte au moment d'insérer la cartouche. Alors, et alors seulement, la console peut être allumée (il faut faire la démarche inverse pour extraire la cartouche).

Les précautions sont les mêmes pour les ordinateurs, il est en effet rigoureusement interdit d'introduire ou d'extraire une disquette quand l'ordinateur est en mode lecture ou écriture, sous peine d'endommager les pistes et secteurs des disquettes ou, plus grave, la tête de lecture. De même, lors du lancement de votre ordinateur, allumez d'abord les périphériques (imprimante, moniteur, disque dur), avant l'unité centrale. Vous éviterez ainsi d'éventuels problèmes de surtension nocifs à la longévité des composants de votre machine.





ET MAINTENANT QUE FAIRE?

Pour les possesseurs de *consoles,* la réponse est simple : jouer. Les jeux sur consoles sont principalement des jeux d'action, cependant, la ludothèque évolue vers des jeux plus «intelligents».

Pour ceux qui disposent d'un ordinateur, le choix d'activité est immense. Il est en théorie non délimitable (les ordinateurs étant non déterministes). En pratique, tout dépend des caractéristiques techniques de la machine, de la puissance de traitement, des interfaces présentes en standard ou pas. Les ordinateurs, selon leur marque, s'avèrent plus doués pour certaines applications que pour d'autres. Si vous disposez d'un 8 bits (le microprocesseur de la machine ne gérant simultanément que des paquets d'informations de 8 bits), vous risquez de devoir limiter vos ambitions.

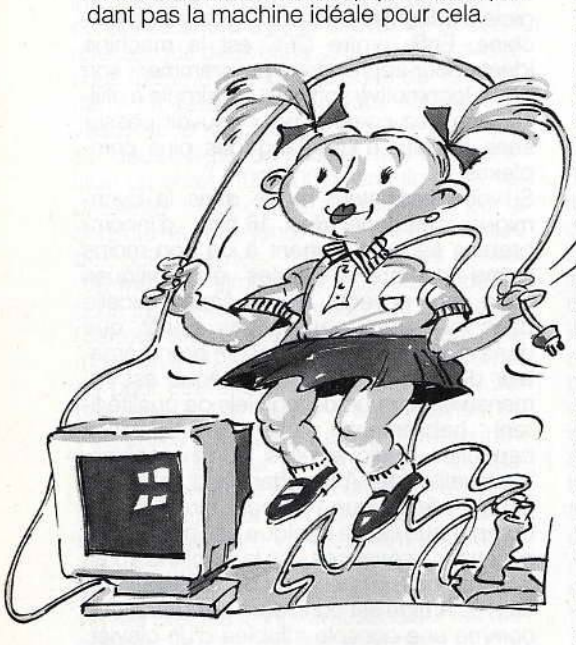
Les *CPC 6128* ou *464*, les derniers 8 bits sur le marché, ne vous permettront principalement que de jouer ou programmer. La ludothèque des *CPC* est à proprement parler impressionnante, le meilleur comme le pire s'y côtoient sans états d'âme. Vous devrez donc acheter un joystick pour prendre toute la mesure de cet ordinateur. Il peut être aussi un excellent médium pour les logiciels éducatifs qui sont légion sur la machine. Enfin, votre *CPC* est la machine idéale pour apprendre à programmer : son basic locomotive software est simple à utiliser et assez complet pour pouvoir passer sans douleur à des langages plus complexes.

Si votre ordinateur rentre dans la dynamique catégorie des 16 bits, d'innombrables sentiers menant à un non moins grand nombre d'extases électroniques vous sont ouverts. Ainsi l'*Amiga* excelle dans certaines applications plutôt que dans d'autres. Si vous êtes un grand amateur de jeux vidéo, la ludothèque est immense et pourvue de logiciels de qualité tirant habilement partie des grosses capacités audiovisuelles de la machine. Les qualités de l'*Amiga* dans le domaine du jeu sont telles que l'on peut dire sans se tromper que cela a quelque peu nui aux applications «sérieuses» où la machine aurait aussi pu briller (traitement de texte, tableur, etc.). L'*Amiga* est considéré par beaucoup comme une console affublée d'un clavier,



alors qu'il s'agit d'un excellent ordinateur très doué également pour les graphismes, grâce à sa superbe palette de 4 096 teintes et à ses 32 couleurs affichées simultanément en basse résolution (en mode Hold et Modify, on atteint 4 096 couleurs simultanées). Il faudra cependant, pour accéder au paradis du pixel et de l'animation, passer par l'achat d'une carte d'extension mémoire (les 512 ko de l'*Amiga 500* étant insuffisants) et éventuellement par l'achat d'un moniteur à haute rémanence (seulement si vous ne parvenez plus à supporter les scintillements de votre moniteur d'origine). Si la musique vous intéresse, l'*Amiga* pourra, en version standard, vous donner toute satisfaction. Cependant, si vous désirer piloter votre synthétiseur, par exemple, vous devrez faire l'achat d'une extension MIDI et de logiciels de pilotage. Néanmoins, n'espérez pas dépasser votre copain qui dispose d'un *ST* pour ce type d'application, la machine d'Atari ayant réussi en effet à se faire une belle place au soleil dans le domaine particulier de la musique assistée par ordinateur.

Il vous est aussi possible de programmer avec l'*Amiga* (en particulier grâce à l'introduction de basic GFA 3.0) qui n'est cependant pas la machine idéale pour cela.



Venons-en à l'*Atari ST*, l'un des ordinateurs les plus polyvalents du marché. Si le jeu est votre principale préoccupation, le *ST* vous fournira sans aucun doute la plus grosse ludothèque des ordinateurs 16 bits. A noter cependant que, pour les jeux d'actions, ses prestations sont un ton en-dessous de celles de l'*Amiga*. Si vous êtes un musicos éperdu d'étreintes entre clavier et micro-ordinateur, le *ST* présente la plus solide réputation (en terme de rapport qualité/prix) dans ce domaine, grâce à son interface MIDI livrée en standard, et des logiciels de pilotage de grande qualité. Pour l'anecdote, sachez que des musiciens tels que Jean-Michel Jarre, France Gall ou des groupes comme Kassav utilisent des *ST* pour piloter leurs synthés.

Si vous voulez pénétrer le monde de la bureautique, le *ST* est là encore une excellente machine, il a en effet acquis ses lettres de noblesse dans le domaine de la PAO (publication assistée par ordinateur) et plus récemment dans celui du traitement de texte. Dans le domaine graphique, votre *ST* dispose de capacités légèrement moindres, en particulier pour le nombre de couleurs affichables simultanément en basse résolution (16 couleurs en 320 × 200). Les machines les plus récentes, *Atari STE*, disposent d'une palette graphique étendue de 4 096 couleurs au lieu de 512 sur le *STF*. D'excellents logiciels graphiques ont été développés qui vous permettront de bien développer des compétences en infographie.

Le *ST* dispose d'une excellente logithèque en ce qui concerne les éducatifs et jouit d'une solide réputation comme machine de programmation, grâce aux nombreux langages auxquels elle a accès.

En définitive, votre *ST* est une machine extrêmement polyvalente, tous les espoirs vous sont donc permis.

Si le Père Noël vous a offert un compatible *PC*, il vous faudra connaître quelles sont les caractéristiques techniques de la machine avant de savoir dans quelle type d'application votre ordinateur excelle. «Compatible *PC* » est un standard, le plus hétérogène en terme de configuration et de performances. De la machine doté d'un microprocesseur 8086 (16/8 bits), d'un unique lecteur de disquettes, de 512 ko de RAM, d'un mode d'affichage graphique en CGA (320 × 200 pixels sur quatre couleurs) à l'ordinateur doté du puissant microprocesseur 80386 (32 bits), d'un disque dur 60 Mo, de 2 Mo de RAM et d'un mode d'affichage graphique en VGA (640 × 480 pixels en 16 couleurs), il y a une multitude d'applications plus ou moins adaptées à chaque configuration.

Le *PC* a la réputation d'être une machine sérieuse, aussi c'est dans le domaine bureautique que votre ordinateur vous apportera le plus de satisfactions. Il dispose en effet de la plus importante quantité de



programmes à visée professionnelle sur micro. Pour les traitements de texte, logiciels, une configuration de 640 ko de RAM, au moins, et deux lecteurs de disquettes s'avèrent indispensables. En fait, si votre machine ne dispose pas d'un disque dur, vous risquez de vous sentir rapidement brimé, étant surtout limité aux jeux. Sur *PC*, un disque dur est absolument nécessaire.

Si le mode d'interaction avec le *PC* vous paraît trop complexe (la syntaxe Ms-Dos), il est désormais possible de mettre une interface logicielle qui vous facilitera la tâche grâce à l'utilisation d'une souris, et de fenêtres graphiques et d'icônes (GEM, Window 3.0). Côté programmation, votre *PC* vous apportera la plus grande et la plus variée des collections de langages : le basic, pascal, prolog, C, etc.

Le *PC* vous permet aussi de jouer, surtout quand vous disposez de la norme graphique EGA (320 × 200 en 16 couleurs) : les jeux en mode CGA ne sont guère esthétiques. Si vous disposez d'un *PC* de base doté d'un 8086 (appelé couramment *XT*), l'essentiel des jeux d'action et de réflexion sont à votre disposition. En revanche, si ce sont les simulations en 3D qui vous inté-

ressent (simulateurs de vol, de tanks), il vous faudra un microprocesseur plus puissant (80286, 80386), afin de permettre des animations coulées. Les programmes de jeux récents sont, en effet, de plus en plus gourmands en temps de calcul et demandent des machines ayant de grosses capacités de traitement, ce qui correspond, dans le monde *PC*, à des *AT*.
Avec des capacités graphiques en constante progression (norme VGA), votre *PC* vous permet aussi de toucher aux graphismes sur micro. Il existe un grand nombre de logiciels de qualité dans ce domaine. D'autre part, le *PC* est une machine évolutive, et il est tout à fait possible, par l'adjonction d'une carte, d'augmenter ses capacités graphiques en terme de résolution et de couleurs affichées.
Des applications musicales sont elles aussi



à votre portée; elles nécessiteront cependant l'achat de cartes d'extensions.
En définitive, votre *PC* vous permet d'accéder à tous les domaines d'applications en micro-informatique à condition de le doter de cartes et de multiples extensions.
Les domaines d'élection des principales machines ne sont pas définis une fois pour toutes mais dépendent de l'arrivée de nouveau programmes, sachant mettre en valeur des possibilités jusqu'alors insoupçonnées sur la machine. Ne croyez pas que votre ordinateur ne vous permettra pas de faire de la bonne PAO, parce qu'il est orienté vers le graphisme, cela dépend en réalité de l'évolution de son parc de logiciels.

UNE LOGITHÈQUE RICHE ET PAS CHÈRE

Le prix des logiciels étant élevé, en particulier dans le cadre d'applications professionnelles, il faudra bien vous informer pour ne pas vous faire escroquer sur la qualité d'un produit. Votre priorité sera donc de vous renseigner grâce, en particulier, aux revues plus ou moins spécialisées qui s'offrent à vos faveurs chaque mois. Vous y trouverez tests de logiciels, commentaires et conseils pratiques sur tous les types de logiciels. Réfléchissez bien avant de faire un achat que vous pourriez regretter. Evitez de vous laisser emporter par votre enthousiasme surtout s'il s'agit d'un programme professionnel. Faites une analyse précise de vos besoins, afin d'éviter de tomber dans la surenchère de sophistications, travers de beaucoup de logiciels actuels : il ne sert à rien d'avoir le plus sophistiqué des logiciels de PAO si vous n'écrivez que dix lignes par mois.
Idem pour les éventuels périphériques, inutile d'acheter une imprimante laser à plus de 15 000 F si vous n'imprimez que deux lettres par mois. Dans le domaine ludique, un moyen astucieux de se faire rapidement une belle logithèque est d'acheter des compilations de programmes vieux d'un an en moyenne. Le marché du logiciel ludique a en effet une grande vitesse de renouvellement : quelques mois après leur sortie, il est possible de retrouver dans le même emballage, pour le prix d'un, plusieurs programmes de qualité. Autre possibilité, profitez des promotions après les fêtes de fin d'année qui ont généralement lieu en janvier ou en février. Vous pouvez aussi adhérer à un club de micromaniaques. Outre le fait que sur le plan humain cela est enrichissant (il n'y a rien de plus triste que la micro-informatique en solitaire), vous pourrez être constamment au fait de l'actualité logicielle, apprendre à programmer et, surtout, échanger des programmes. A noter que dans la région parisienne, se développe un marché florissant du logiciel d'occasion, qui peut s'avérer être une solution tout aussi intéressante. Les petites annonces sont aussi une possibilité; mais il faut agir avec prudence puisque l'on n'est jamais à l'abri d'une offre malhonnête. Pour rester dans le domaine de la malhonnêteté sachez qu'il vous est toujours possible de copier les logiciels de vos amis grâce à des programmes spécialisés. Cependant, cet acte



n'est que rarement couronné de succès (les éditeurs de logiciels mettent presque systématiquement des protections contre la copie). De plus, vous encourrez les foudres de la loi qui considère les logiciels comme une propriété intellectuelle, et n'autorise la copie que dans le cas d'une copie de sécurité afin de protéger l'original de toute détérioration (loi Lang du 3/7/85). Et les pirates (dont le passe-temps favori est de déprotéger tous les programmes qui leur passent sous les mains et de les distribuer eux-mêmes), sont poursuiyis.
En fait, il vaut mieux acheter un programme que l'on apprécie réellement et y jouer régulièrement plutôt que d'avoir des centaines de disquettes de jeux et de ne jouer réellement avec aucun. Pour les cartouches de jeu destinées aux consoles, il n'existe pas de système commercialisé destiné à recopier les cartouches, quant aux réseaux pirates ils sont inexistants. Les cartouches de jeux sont chères, vous devrez donc, avant d'acheter, être sûr de votre choix. Les bourses aux échanges, les revues spécialisées, les occasions sont donc à explorer avec intérêt.
Concernant les périphériques qui vous permettront d'améliorer les performances ou le confort d'utilisation de votre ordinateur ou de votre console, la précipitation est là aussi à éviter. On peut faire d'excellentes affaires si l'on prend le temps de fouiner, dans les magasins spécialisés dans le matériel d'occasion. D'après A. H.-L., l'un des plus (sinon «le» plus) grands spécialistes planétaires de jeux sur consoles, si vous ne deviez acheter que deux cartouches pour votre console, il ne faudrait acquérir que les suivantes. Pour la *Megadrive* : *Revenge of Shinobi* et *Ghouls'n Ghosts*; pour la *PC Engine* : *PC Kid* et *Gunhead*; pour la *Nintendo* : *Batman* et *Double Dragon II*; pour la *Master System* : *Alex Kidd in Shinobi World*; enfin, pour la *Game Boy* : *Super Mario Land* et *Tennis*.
D'une manière générale, les *paddles* livrés avec les différentes consoles sont exagérément petits, réservés aux doigts menus, aussi est-il souhaitable d'acheter très ra-



pidement un meilleur joystick (voir notre dossier du numéro de juillet) pour avoir une bonne maîtrise des jeux d'action.
Concernant les micro-ordinateurs, un certain nombre de programmes vous permettront, de prime abord, de disposer d'une machine tout de suite opérationnelle (excepté les jeux, puisque les Tilt d'or sont là pour vous satisfaire). Pour la PAO, un programme tel que *Timeworks Publisher* sur *ST* fera parfaitement l'affaire à moins que vous ne désiriez le *nec plus ultra* (mais aussi plus complexe), *Calamus. First World +*, qui est désormais un classique sur *ST*, suffira amplement pour le petit courrier et même des documents de taille moyenne. Si vous voulez un programme de haut de gamme, tournez-vous sans l'ombre d'une hésitation vers *le Rédacteur 3* qui demande au moins 1 Mo de RAM.
Dans le cadre de la musique assistée par ordinateur, des programmes tels que *PRO 24* tiennent le haut du pavé. Néanmoins, si vous ne disposez que d'un petit budget, un logiciel tel que *Track 24* suffira amplement (il ne possède cependant pas de système d'impression des partitions). Toujours pour le *ST*, des programmes graphiques tels que le désormais ancien *Degas Elite* ou le plus récent *Deluxe Paint* vous donneront toute satisfaction. Si vous voulez vous adonner à la programmation, on ne peut que vous conseiller l'achat du basic GFA, qui est un basic structuré ultra-rapide. A noter que si vous désirez un langage plus orienté vers la création de jeux, le STOS basic vous apportera le bonheur.
Pour l'*Amiga*, dans le domaine des logiciels de dessin, achetez *Deluxe Paint III*, qui dispose, d'autre part, de routines d'animations très évoluées. Néanmoins, si le traitement de texte vous attire, des programmes tels que *Kindwords* de Disc Company, ou *Infofile* comme gestionnaire de fichiers du même éditeur combleront ceux qui ne sont pas trop exigeants. Pour la programmation, vous pourrez vous reporter au basic GFA 3.0.
Pour le *PC*, le choix est immense et très intéressant en ce qui concerne les produits bureautiques : *Works* de Microsoft est le produit idéal puiqu'il intègre simultanément un traitement de texte, un tableur et un gestionnaire de fichiers. Si vous ne voulez qu'un traitement de texte, *Word Junior*, version bridée de *Word*, sera un excellent tremplin vers des logiciels plus puissants. Dans le domaine des langages de programmation, outre le GW-basic généralement fourni avec la machine, tournez-vous vers turbo pascal, turbo C, tous les deux de Borland. *Deluxe paint II* d'Electronic Arts (compatible VGA) dans le domaine graphique constitue là aussi un excellent choix sur *PC*.
Pour le *CPC*, des programmes tels que *OCP Art Studio* d'Ubi Soft vous feront profiter de performances intéressantes si vous avez des vélléités de graphistes.

... ET QUELQUES LIVRES

Ces ouvrages vous aideront à maîtriser votre machinem ou des domaines particuliers. On notera, pour le *CPC*, un livre de l'éditeur Micro Application intitulé *Amstrad 6128 +, bien débuter*. Pour le *PC*, des livres qui aideront à une meilleure prise en main du système d'exploitation : Ms-Dos (toutes versions) de Micro Application. En ce qui concerne la programmation, on peut conseiller *Le Grand Livre de turbo pascal* de Micro Application. Pour le *ST*, des ouvrages tels qu'*Autoformation aux langages basic* accompagné d'exercices corrigés de Micro Application ou *Le Livre du GFA basic 3.0*, du même éditeur, combleront les apprentis programmeurs. Concernant les problèmes liés à l'installation de périphériques tels que les imprimantes, nous avons noté *Le Livre des imprimantes* de Micro Application. De manière plus générale, ceux qui veulent apprendre à programmer ont intérêt à s'initier d'abord à des rudiments d'algoritmique qui leur seront nécessaires quel que soit le langage abordé : *Initiation à l'Algoritmique et aux structures de données*, aux éditions Dunod Informatique.
Au terme de cet article, il faut souligner qu'un micro-ordinateur, en lui-même, n'est qu'une boîte bourrée d'électronique inerte, c'est vous, et seulement vous, qui lui donnerez son intérêt en lui fournissant des logiciels adaptés à vos besoins. Pour ce faire, il vous faudra faire preuve d'une grande curiosité, le monde de la micro bouge énormément, et de circonspection, car les attrape-nigauds sont légion dans ce monde impitoyable.

Eric Caberia

Macintosh, c'est dans la poche !

En rompant en cette fin d'année avec son habituelle politique de prix élevés, Apple bouleverse tout l'équilibre du marché de la micro : contentons-nous de citer le *Mac Classic* à 5 500 F ht sans disque dur. Les possesseurs de *Mac* disposent de l'ordinateur qui a su le plus faire oublier qu'il était un ordinateur. Le *Mac* possède en effet une interface utilisateur hors du commun ; jamais machine n'aura été plus simple et intuitive à utiliser : inutile d'apprendre des syntaxes complexes telles que celles de Ms-Dos sur *PC*. Le *Mac* ayant été conçu pour un utilisateur non averti en micro-informatique, son installation s'avère facile. Prenez néanmoins le temps de lire attentivement le manuel, ne serait-ce que pour vous familiariser avec tous les aspects de son interface graphique. C'est sans aucun doute dans le cadre des applications bureautiques que le *Mac* est le plus apprécié. L'ergonomie des logiciels et la qualité d'affichage (peu fatigant pour les yeux) de son écran monochrome y sont pour quelque chose. Le *Mac* dispose des meilleurs traitements de texte du marché ; il n'est pas indispensable d'avoir le dernier cri dans ce domaine, il vaut mieux avoir un logiciel réellement souple ne nécessitant pas un investissement intellectuel disproportionné par rapport au résultat souhaité. *Mac Write*, bien qu'ancien, couvre 90 % des besoins en écriture d'un utilisateur *Mac*. Ce logiciel n'est malheureusement plus distribué avec la machine, et doit désormais être acheté (environ 2 000 F). *Win Text*, de la jeune société française Win Soft, dispose d'un rapport qualité/prix inégalable puisqu'il est disponible à 800 F. Il propose des capacités équivalentes à *Mac Write*. Si vous disposez d'un *Mac II (SI, CI, FX)* ou du spectaculaire *Mac LC*, vous pourrez vous livrer aux joies de l'infographie couleur. Néanmoins, même avec les modèles à écran monochrome, *Mac Classic* ou *SE/30*, il est possible de disposer d'une plate-forme logiciel/machine performante. Pour les *Mac* couleur, on ne peut que suggérer l'excellent programme graphique *Studio 8*. Pour les machines monochromes, *Superpaint* est un excellent tremplin vers le monde du pixel domestiqué. Autre domaine d'excellence du *Mac*, la musique assistée par ordinateur, grâce à des logiciels de pilotage de synthétiseur équivalents à ceux du *ST*. L'interface MIDI, non disponible en standard, coûte 990 F. Le *Mac* dispose aussi de nombreuses qualités comme machine de programmation et jouit d'un environnement de travail très ergonomique (menus déroulants, souris). Le *Mac* dispose de langages de programmation variés, du désormais mythique hypercard (un superbe générateur d'applications qui est livré avec la machine) aux plus classiques basic (quick basic, pascal ou C).

Eric Caberia

36 15 TILT

URGENT ! CONSOLES CHERCHENT SAPIN DE NOËL**...

...pour l'entraîner dans un tourbillon de folles aventures, et plus si affinités !

1 CONSOLE NEO GEO



A GAGNER SUR NOTRE JEU DE RESEAU « TORPILLES DANS LE PACIFIQUE »
du 27 Décembre 90 au 16 Janvier 91

2 CONSOLES LYNX ATARI

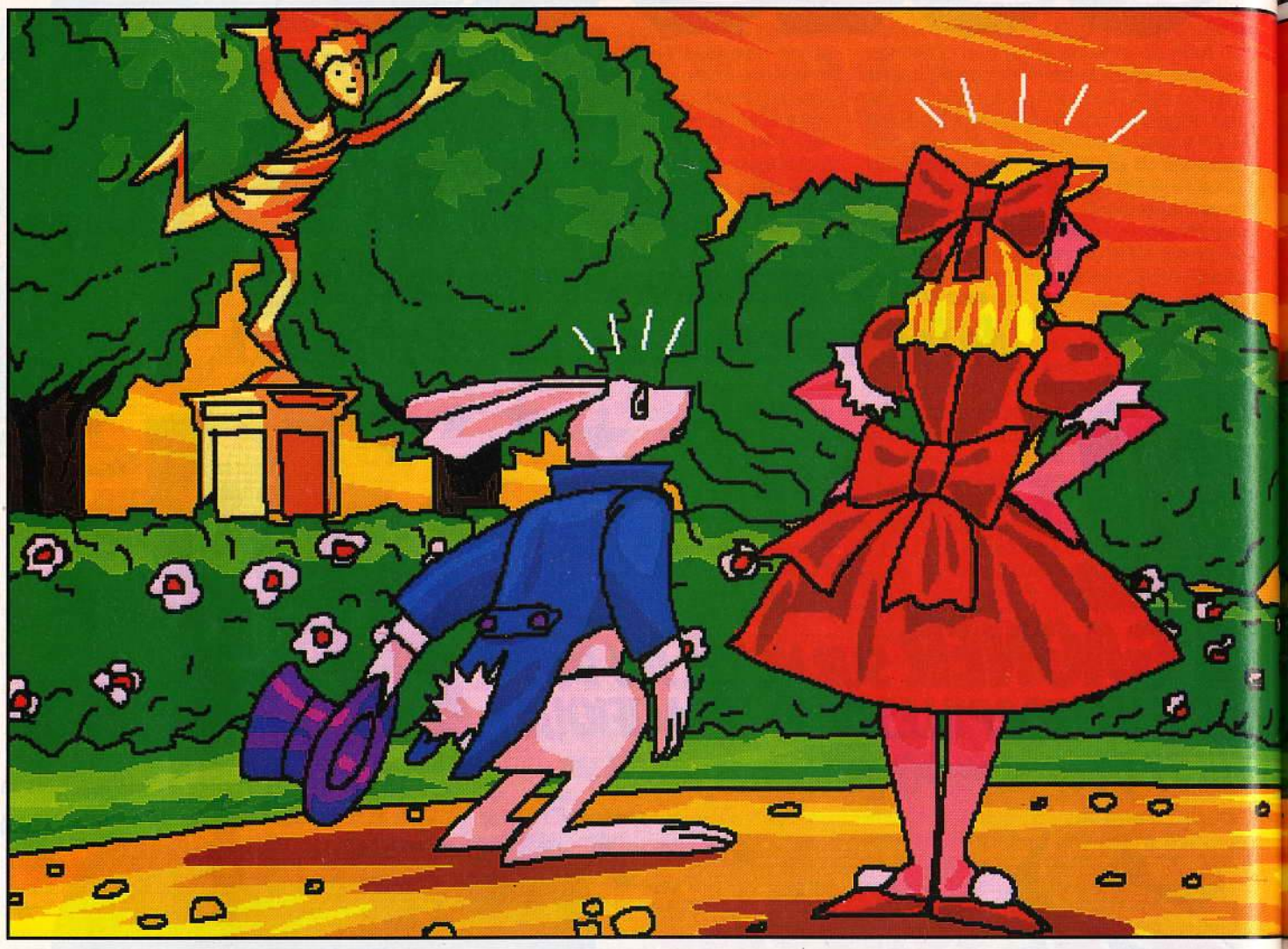


A GAGNER SUR LE « JACKPOT » POUR LES DEUX PREMIERS
du 21 Décembre 90 au 23 Janvier 91

10 GAMEBOY NINTENDO POUR LES SUIVANTS



...SE CONNECTER SUR LE 3615 TILT !
POUR PLUS DE DETAILS LAISSER MESSAGE BAL **PÈRE NOËL**



Wonderland

PC TOUS ÉCRANS

Wonderland aurait pu être un excellent jeu. Graphismes très agréables, scénario digne de l'œuvre originale, il enthousiasme ceux qui le « survolent » sans réellement entrer dans le jeu. Les vrais joueurs, eux, risquent d'être déçus par un analyseur de syntaxe vraiment crispant...

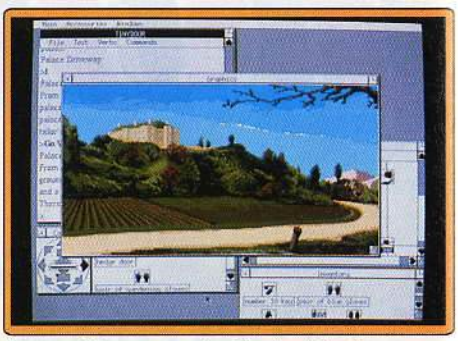
Virgin. Conception : Magnetic Scolls.

C'est un fait établi, les jeux d'aventure graphique et animée ont peu à peu remplacé les jeux d'aventure textuelle et illustrée. Depuis quelques années, le règne des aventures graphiques se fait sans partage. Quelques éditeurs, tel Electronic Arts, tentent bien de sortir des aventures textuelles de très grande qualité comme *Hound of the Shadow*. Mais le marché ne semble plus avoir de bonnes dispositions pour de tels produits, aussi extraordinaires soient-ils (*Hound of the Shadow* en est un bon exemple).

Pourtant, au fin fond de l'Angleterre, une société de développeurs croit encore à la réussite d'un jeu d'aventure textuelle et illustrée remis au goût du jour. En effet, Magnetic Scrolls, connu pour ses fabuleux jeux d'aventure tels que *The Pawn, Guild of Thieves* et *Corruption*, présente son petit dernier nommé *Wonderland*.

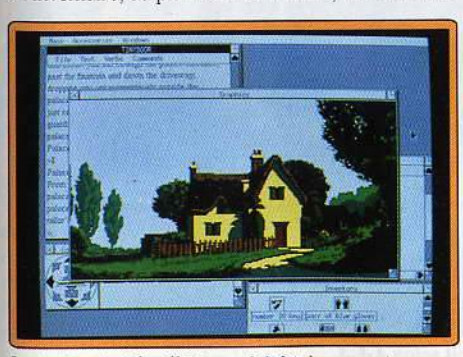
Derrière ce titre se cache un scénario inspiré d'*Alice au pays des merveilles*. Vous y personnifiez l'adorable petite effrontée qu'est Alice. L'histoire commence par une belle journée en pleine campagne, Alice s'ennuie terriblement. La journée semble gâchée pour elle, jusqu'au moment où elle voit un curieux lapin, tout habillé et visiblement pressé. Un lapin en habits, et qui parle de surcroît, force l'attention et mérite qu'on s'y intéresse. C'est ce que fait Alice, trop heureuse d'avoir enfin quelque chose d'intéressant à faire. Elle le suit donc et cette poursuite du lapin va mener Alice à pénétrer dans un monde étrange, celui des rêves. Inutile de s'attarder sur les qualités indéniables du scénario inspiré de l'œuvre de Lewis Carroll.

Wonderland reste fidèle dans les grandes lignes au texte, tout en permettant au joueur de vivre « son » *Alice au pays des merveilles*.

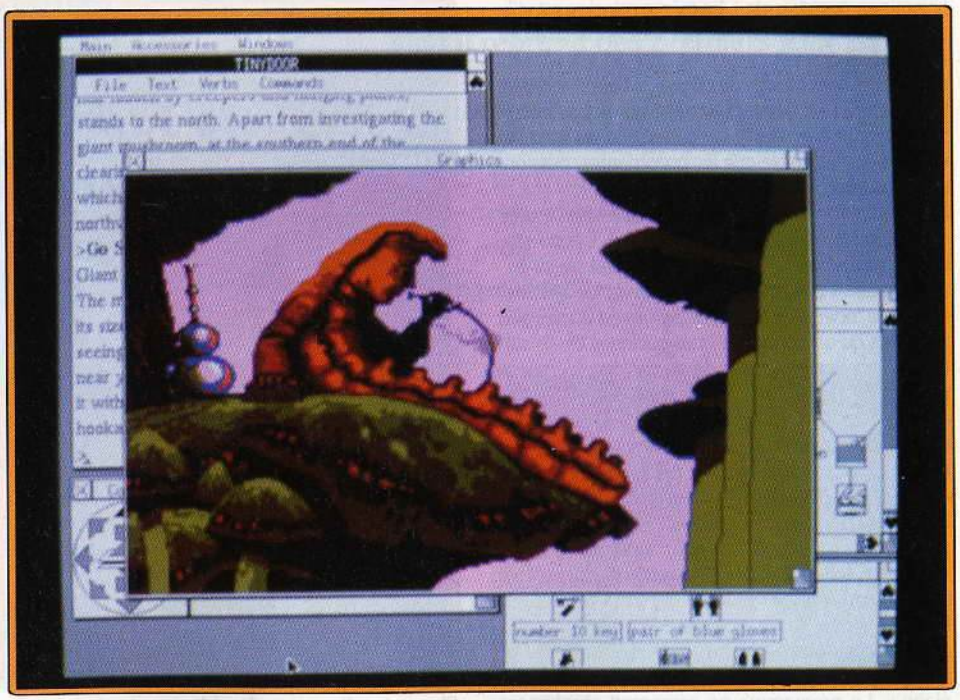


Des graphismes superbes illustrent l'action.

On retrouve tout ce qui fait la qualité d'un jeu Magnetic Scrolls : richesse du texte, bonne interactivité et excellents graphismes d'illustration. Le jeu en lui-même est somme toute très classique. On explore les différents lieux, on récupère tous les objets et on questionne les personnages. Toute l'astuce consiste à découvrir les bons endroits, les bons objets, à faire la bonne action et à poser les bonnes questions.
La grande nouveauté qu'apporte *Wonderland*, c'est l'excellente ergonomie de son système de jeu. Il est géré par un système de fenêtres allouées au texte (y compris les commandes du joueur), aux graphismes, à l'inventaire, au plan des lieux visités, aux éléments



Le texte est riche, l'interactivité très correcte.

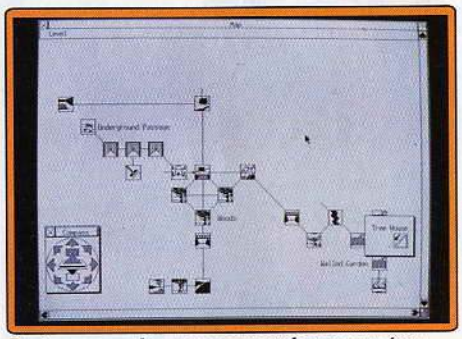


Wonderland se distingue de ses concurrents par une ergonomie très soignée.



L'analyseur de syntaxe : le point faible de ce jeu.

présents dans une pièce. La disposition et la taille de ces fenêtres sont modifiables au gré de chaque joueur. Autre confort non négligeable : le joueur peut cliquer sur toutes les icônes et les graphismes présents à l'écran. Par exemple, un objet placé sur une table est visible dans la fenêtre réservée aux graphismes ainsi que dans celle qui est réservée aux objets présents dans la pièce. Le joueur peut cliquer sur la bouteille (fenêtre graphismes) ou sur l'icône bouteille (fenêtre objets), le nom de l'objet apparaît (bouteille). Si le joueur déplace son curseur vers la droite du mot bouteille, une mini-fenêtre apparaît affichant les commandes susceptibles d'être utilisées sur l'objet



Pratique : un plan vous permet de vous repérer.

(examiner, prendre, etc.). Le même principe est utilisé pour la fenêtre où un plan des lieux apparaît au fur et à mesure que le joueur progresse à l'intérieur du monde d'Alice. Il suffit de cliquer à l'endroit désiré pour y être ! Bref, le programme est presque entièrement gérable à la souris. Ce confort de jeu rend l'aventure plus agréable que les précédentes, passionnantes ou non.

Autre point fort de *Wonderland* : l'excellente qualité des graphismes (surtout en VGA sur PC). Certains tableaux sont superbement animés, un vrai plaisir !

Je n'en dirais pas autant de l'analyseur de syntaxe. Certes, le module de Magnetic Scrolls est un des plus puissants qu'on connaisse mais quelques essais suffisent à révéler les limites de ce dernier. Certaines phrases ou mots parmi les plus simples de la langue anglaise lui sont incompréhensibles ! Il semble également que l'imagination des auteurs soit quelque peu limitée ! Par exemple, dans la pièce musicale, Alice découvre un piano et des chaises dansantes ; elle trouve une clé à l'intérieur du piano. Qu'on ne puisse pas prendre la clé avec une simple phrase telle que « get key », soit, mais il faut alors que le joueur reçoive du programme une explication logique à ce sujet. Or il n'en est rien, le programme s'obstine à répéter qu'on peut atteindre la clé de l'endroit où l'on est. Réaction logique du joueur : il tape « Je m'approche du piano ». Le programme ne comprend absolument pas cette phrase. Enfer ! Il me semble que cela n'aurait pas arraché les doigts du programmeur de créer une réponse logique du genre « Vous êtes trop petite pour atteindre le piano ». Admettons que c'est au joueur de comprendre qu'il faut monter sur une chaise. Allons-y : « Monter sur chaise près de piano et prendre clé ». Réponse du programme : « Vous ne pouvez atteindre la clé ! » Grrrr ! Invraisemblance, manque d'imagination, manque de professionnalisme, bâclage et tout ce que vous voulez... je déteste ça ! Evidemment, on finit par comprendre qu'une fois sur le piano, il faut utiliser une bouteille magique qui vous rapetisse au point de pouvoir pénétrer à l'intérieur de l'instrument et prendre cette damnée clé. Mais où est l'approche logique dans tout cela ?

En conclusion : par rapport aux autres jeux d'aventure textuelle, *Wonderland* apporte un confort et un plaisir de jeu accru. Dommage que les auteurs n'aient pas poussé leurs perfectionnements dans le domaine de l'interactivité. Donc un petit bravo à Magnetic Scrolls, mais peut mieux faire ! Je recommanderais ce jeu uniquement aux anglophones confirmés, amateurs du genre.

Dany Boolauck

Type : aventure textuelle et graphique
Intérêt : 15
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Bruitages : (sans carte)
Prix : N.C.

Quest for Glory II

PC AT, TOUS ÉCRANS, TOUTES CARTES SONORES

Jean-Loup Jovanovic a eu le coup de foudre de sa vie en découvrant Quest for Glory. *Sierra aurait, selon lui, créé le jeu que tous les aventuriers attendaient. Et, à la lecture de son article, il faut reconnaître que ses arguments sont plus que convaincants...*

Sierra On Line. Conception : Lori Cole

Superbe ! C'est le qualificatif qui correspond le mieux à ce jeu. Tout est superbe ! Les graphismes sont excellents, les animations parfaites et l'ambiance *oriental fantastic* du jeu est merveilleusement rendue. Sierra ne nous avait pas habitués à de telles performances dans tous ces domaines ! Après avoir prouvé, dans *Quest For Glory I*, vos capacités à être un héros, il va vous falloir toute votre habileté pour résoudre les problèmes qui se posent à vous.

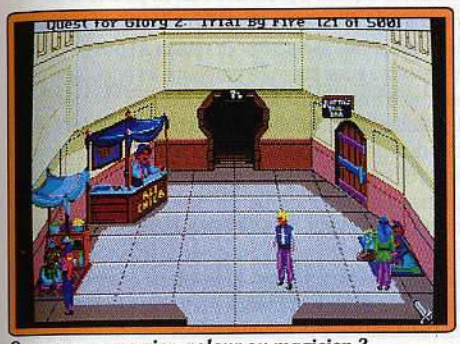
Vous avez raccompagné votre ami Abdulla et les Kattas (félins humanoïdes) dans la ville de Shapeir. Vous découvrez alors qu'un monstre du feu fait des apparitions remarquées dans les environs. Vous devez d'abord acheter la carte magique, qui facilite les déplacements dans la ville. Il va vous falloir aussi trouver rapidement un bureau de change, car votre monnaie n'a pas cours. Par la suite, vous pourrez gagner de l'argent, soit en tuant des ennemis, soit en réussissant des missions (elles sont en général affichées à la guilde des aventuriers). Pensez enfin à aller vous



Sierra réussit un coup de maître avec ce jeu, quasi parfait selon J.-L.J...

entraîner avec Uhura, qui dirige la guilde avec son Liontaur (mi-cheval, mi-lion !). La partie « jeu de rôle » n'est pas en reste : vos caractéristiques évoluent, la liberté de mouvement est totale, et vous devez surveiller eau et nourriture pour ne pas mourir. Le temps passe, et chaque jour voit de nouveaux événements se produire.

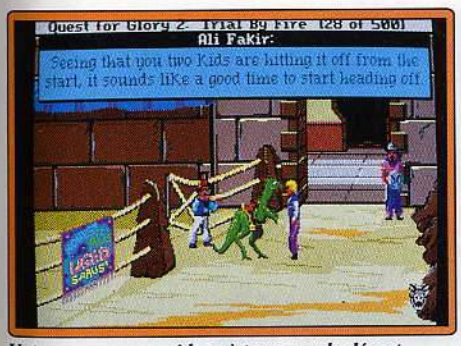
Mélange judicieux de jeu de rôle et d'aventure, *QfG II* présente de nombreuses idées originales. Votre personnage peut appartenir à trois classes : guerrier, voleur ou magicien, et se voit attribuer au début du jeu cinquante points qu'il peut ajouter à ses caractéristiques (force, intelligence...) ou compétences (combat, magie, *pick lock*...), pour créer un personnage bien individualisé. Au cours du jeu, ces valeurs montent en fonction des actions accomplies.



Serez-vous guerrier, voleur ou magicien ?

Vous devrez vous reposer régulièrement sous peine de perdre des points de vie, voire de mourir. Les déplacements dans le désert, à dos de « saurus » (petit dinosaure de monte), sont impressionnants. Veillez cependant à ne pas vous retrouver sans eau : ce serait la mort assurée. Enfin, une dizaine de sorts sont disponibles, qu'il faut apprendre à maîtriser de la même façon que les autres compétences.

La représentation classique « Sierra » (très améliorée !) des lieux publics laisse place, dans les rues de la



Votre saurus vous aidera à traverser le désert.

ville, à la *Dungeon Master* (très) rudimentaire. Le déplacement se fait à la souris ou au clavier, et les entrées de texte ont été simplifiées. Les combats sont, sinon réalistes, du moins agréables : les protagonistes sont présentés de trois-quarts, et bien animés (il est conseillé de diminuer la vitesse des animations au maximum).

Vous disposez de trois attaques, trois parades et trois esquives, mais il est impossible de se déplacer pendant les combats. L'atout le plus fantastique de *QfG II* réside sans doute dans la variété et l'originalité des lieux et des personnages. Dès le début, vous entrez dans l'ambiance : vous êtes logés (et nourris) dans l'auberge que tiennent les Kattas, qui ont une dette



Tuer des brigands arondit votre bourse.



Pour s'en tirer, il suffit... de ne pas perdre le nord.

envers vous (voir l'épisode précédent). Cela vous permet d'assister à une danse du ventre, ou à une séance de poésie avec un sage, et, quand vous rentrez le soir, votre hôte vous salue (avec les salamaleks d'usage). L'humour est omniprésent et contribue, avec l'ambiance orientale, à la bonne humeur de toute cette aventure. Le sage a un traducteur, qui répète les pa-



Un atout certain : la diversité des lieux visités.

roles du maître mais en enlevant les fioritures. Le marchand de « saurus », style Groucho Marx, passe son temps à vous interrompre et à faire des apartés ironiques. La boutique de magie vend plus de gags que de magie...

La seule critique que l'on peut adresser au jeu est de demander au moins un *PC AT* (ou mieux, un *386* !) : sont fournies dans la boîte neuf (!) disquettes 3,5" de 720 ko et cinq disquettes 5,25" de ... 1,2 Mo. Ce soft peut sans doute fonctionner sur un *PC* de base (un bon de commande pour les disquettes 5,25" de 360 ko est inclus), mais il sera alors trop lent. Dommage, car il s'agit à mon avis de la plus belle réussite de Sierra on Line. J'adore !

Jean-Loup Jovanovic

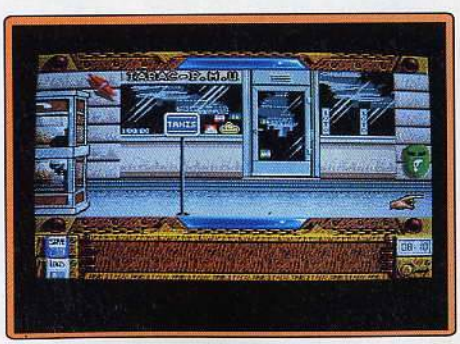
Type : aventure/rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★ ★ ★ ★ (en VGA)
Animation : ★ ★ ★ ★ ★ (sur 386)
Bruitages : ★ ★ ★ (sans carte)
Prix : NC

Explora III

AMIGA

Suite de la célèbre saga, Explora III *reprend des premiers jeux les graphismes très soignés et un niveau de difficulté propre à stimuler les meilleurs joueurs. Jacques Harbonn, qui a affronté les précédentes aventures concoctées par Infomédia, a repris le harnois pour assister un écrivain qui se voit contraint de plonger dans un univers inquiétant. Mutilations, agressions en tout genre, le menu, pourtant, n'était pas des plus appétissants...*

Infomedia. Graphisme : F. Begom ; programmation : J.-M. Cazale, H. Hubert ; musique : E. Salies.



Votre vie d'écrivain va basculer lorsque un homme...



... au corps rongé par l'acide sera découvert.



De beaux graphismes. Dommage que le scénario ne soit pas à leur hauteur.

Infomedia a tenu ses promesses et nous offre, presqu'à la date prévue (ce qui n'est pas si courant !), ce troisième volet de la série *Explora*. La superbe présentation vous plonge d'emblée dans l'ambiance : vous voyez un visage humain se transformer sous vos yeux en une tête de serpent. Pourtant, au début de l'aventure tout semble très normal.

Vous incarnez un paisible écrivain à cours d'idées et votre éditeur vous a rappelé qu'il ne vous reste plus que deux mois avant de rendre le manuscrit complet. Vous êtes pour l'instant douillettement chez vous. Comme toujours, il est important de fouiller un peu les lieux avant de sortir.



Ne vous étonnez pas si vous voyez une sorcière.

La gestion, déjà très facile dans le précédent programme, a été encore simplifiée : une loupe pour examiner, une main pour prendre ou poser, et un marteau pour utiliser. Pourtant, cette simplicité ne s'est pas faite au détriment des possibilités d'intervention. En effet, les objets en votre possession devront être utilisés sur certains éléments du décor pour progresser dans le jeu.

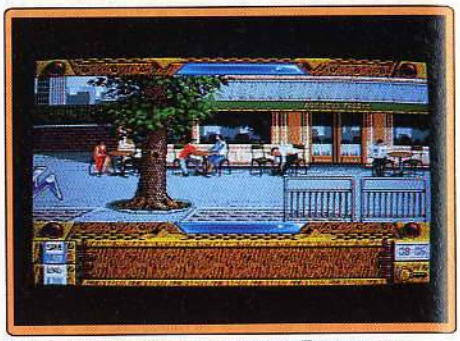
De plus, il vous faudra réfléchir longuement avant de vous débarrasser d'un objet, car une fois posé, il disparaît et ne peut donc plus être récupéré. Ne prenez donc que le strict nécessaire (vos poches ne sont pas extensibles à l'infini), quitte à revenir pour prendre ce qui vous deviendra utile. L'exploration de votre domicile vous fera faire de nombreuses trouvailles comme votre manteau, où vous avez mis votre portefeuille, votre carte de crédit, de l'argent et bien d'autres choses. D'autres objets vous seront aussi utiles, mais je vous laisse le soin de les découvrir.

Votre première surprise surviendra lorsque vous regarderez la télévision : un communiqué signale qu'on a retrouvé ce matin le corps d'un homme horriblement mutilé, le visage rongé par de l'acide. Deux objets étaient à proximité : une carte représentant un serpent et un papier portant le nom de Bertrand Dumolet, c'est-à-dire le vôtre ! Ceci doit vous inciter à devenir prudent. Ainsi, si l'on sonne à la porte, ou avant de sortir, regardez par le judas. Si c'est le facteur, pas de problème. En revanche, accueillir la police qui vient vous arrêter, ou l'assassin, mettrait un terme à l'aventure.

Le jeu se déroule en temps réel et certaines actions ne seront possibles qu'après une certaine heure. Ainsi, pour prendre de l'argent au guichet automatique, il faudra attendre d'être en possession de la lettre de la banque qui vous révèle le numéro de votre carte. Vous ne prendrez que peu à peu connaissance des éléments indispensables à la poursuite de votre enquête. Celle-ci va vous mener dans un premier temps dans les rues de la ville (prenez l'autobus ou le métro pour vous rendre d'un lieu à l'autre). Votre fameuse



L'ambiance peut vite devenir malsaine.



Un décor anodin à première vue. Et pourtant...

machine Explora vous attend au musée mais il faudra faire preuve de sagacité pour réussir à vous en servir. Vous serez aussi amené à parcourir les égouts ou à visiter une maison digne de Dracula.

La réalisation est d'un bon niveau. Les décors sont très détaillés et l'environnement réagit à vos actions : les tiroirs ou les portes s'ouvrent, les objets que vous prenez disparaissent de l'image. On peut même mettre une vidéo dans le magnétoscope (ce qui a pour effet de changer l'image de la télévision). Dans les rues, de nombreuses animations complètement délirantes égaie l'ambiance : cochon sautillant, sorcière volant sur son balai, alien dans sa soucoupe volante, papy faisant du skate-board, éléphant volant, Tarzan se balançant sur sa liane et autres délires. J'avoue que si ces animations sont amusantes, elles ne me semblent rien apporter au jeu car totalement hors du contexte. La bande sonore se limite à une bonne musique d'ambiance, différente selon les lieux mais on regrettera l'absence de bruitages d'action. Le scénario est intéressant mais souffre de deux défauts. Tout d'abord, les morts violentes et imprévisibles sont fréquentes (vous prenez de l'argent au distributeur et un voleur vous tue ; vous fouillez une poubelle et vous vous faites agresser par un clochard, etc.). Ensuite, il faut souvent revenir chez soi au début pour prendre connaissance des dernières nouvelles. Et, si



Une exploration minutieuse peut être fructueuse.

les décors des rues sont très variés, il n'y a en revanche rien à y glaner le plus souvent. En conclusion, si la qualité des graphismes est à la hauteur des précédents épisodes, le scénario n'a pas réussi à m'accrocher autant que celui d'*Explora II*. Mais je ne doute pas que certains apprécieront la difficulté du challenge.

Jacques Harbonn

Type : aventure
Intérêt : 15
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★121s ★
Langue : française
Prix : C

Bard's Tale III

PC

Difficile, Bard's Tale III *n'est pas à conseiller aux débutants qui auront tout intérêt à se tourner plutôt vers* BT II. *Les aventuriers confirmés, eux, n'ont plus qu'à retrousser leurs manches...*

Interplay. Scénario : M.A. Stackpole ; programmation : Bill Heineman ; musique : Kurt Heider.

Déja présenté sur *Apple II* en 1988, *Bard's Tale III* arrive enfin sur *PC*. Le scénario est le suivant : Skara Brae (la ville où vous déambuliez nonchalamment dans *Bard's Tale I*) n'est plus qu'un champ de ruines. Tarjan, le dieu fou, est revenu et espère bien étendre sa domination sur le monde. Seul votre petit groupe de héros peut l'en empêcher. Il vous faut pour cela voyager dans sept dimensions et accomplir plusieurs quêtes. Dans la première, vous devez retrouver un arc et des flèches magiques. Vous vous téléportez sur Arboria où le roi vous refuse l'accès à ces armes tant que vous ne lui aurez pas rapporté la tête d'un sorcier qui terrorise la région. Ce dernier ne peut être tué que par une lance magique, dissimulée au plus haut étage d'une tour. Pour accéder à la lance, il vous faut planter une graine, puis l'arroser avec une eau magique qui se trouve dans un donjon sous-marin.... On est loin de la simplicité du donjon-énigme-trésor de *Bard's Tale I* et *II*.

Votre équipe se compose de sept personnages, librement choisis parmi ceux que vous avez créés ou que vous avez rencontrés. Vous pouvez soit créer de nouveaux aventuriers, soit les transférer depuis *Bard's Tale I* ou *II*. Dans tous les cas, avant de commencer l'aventure proprement dite, il faut (comme dans *BT II*) remplir une mission qui permet aux personnages de monter au niveau 36 (il s'agit en l'occurrence de trouver un sorcier dans le temple du dieu fou).

Le jeu a subi de nombreuses modifications. Le voleur, inutile dans les épisodes précédents, devient indispensable : c'est le seul à détecter et à désarmer efficacement les coffres piégés ; il a la possibilité, en se cachant dans l'ombre, d'avancer à chaque tour de 10° pour aller frapper dans les rangs ennemis, et est capable d'identifier les objets. Deux nouvelles classes sont apparues : chronomancien, qui permet à un utilisateur de sorts possédant trois classes de magie d'acquérir des pouvoirs de téléportation, en sacrifiant cependant tous ses anciens sorts ! et géomancien, qui apporte aux classes non magiques la possibilité d'utiliser des sorts. On n'a rien sans rien ; il faut là aussi sacrifier le point fort de l'ancienne classe : le barde perd ses chants, le querrier ses coups multiples, le monk ses bonus d'armure... Les sorts du géomancien sont très puissants, bien plus que les sorts de l'archimage. Les caractéristiques (dextérité, force...) ne sont plus limitées, ce qui était indispensable, car auparavant, dès le niveau 20, tous les personnages étaient au maximum. Le barde hérite de nouvelles chansons (qu'il doit apprendre) et peut maintenant transporter des gourdes, ce qui lui évite de devoir retourner régulièrement à la taverne. Vous disposez d'un « autoplan » qui trace pour vous la carte des endroits explorés. Etant donné la surface de donjons de ce jeu, ce n'est pas un luxe. Les *darkness, spinners* et zones d'anti-magie sont toujours là, de même que les pièges et trappes qui sont le pain quotidien des aventuriers. Les objets sont nombreux et les monstres encore plus variés que dans l'épisode précédent.

Les graphismes EGA, sont à mon goût bien meilleurs que dans *BT II* (pourtant lui aussi en EGA). Les dessins des monstres sont nombreux et souvent animés. La musique, en revanche, est nettement inférieure : là où *BT II* nous offrait une superbe musique « pseudo trois-voies », *BT III* ne dispose que de sons *PC* une voie (la compatibilité du programme avec les cartes Roland MT32 et Ad Lib y est sûrement pour quelque chose). L'ergonomie est moins bonne que dans *BT II* (c'est un comble !) : par exemple, quand vous vouliez lancer un sort dans *BT II*, le programme vous proposait un menu intermédiaire pour le choix de la classe de sort, puis affichait une liste des sorts disponibles en toutes lettres. Avec *BT III*, rien de tout cela : tous les sorts sont mélangés et représentés sous forme d'abréviations. Cela donne des pages et des pages de MAFL, MEME, CAMR, MAGM... On s'y habitue, mais pourquoi ce changement ?

Autre mauvais point : les monstres sont nombreux, très nombreux ! Même s'il est en général possible de fuir, cela ralentit fortement la progression, sans augmenter l'intérêt du jeu. La souris est toujours aussi mal utilisée. Ces critiques n'empêchent pas *Bard's Tale III* d'être un très grand jeu. Indispensable pour tout ceux qui ont aimé les épisodes précédents, il risque néanmoins de rebuter les néophytes auxquels je conseille plutôt *BT II*. Sa complexité plaira en revanche à tout ceux qui ont aimé les deux premiers épisodes ; l'aventure est à la fois plus subtile et plus variée (et beaucoup plus difficile !), et promet d'être d'une durée peu commune. J'achète ? De suite !

Jean-Loup Jovanovic



L'adaptation de ce grand jeu sur PC est enfin arrivée.



Chaque personnage a été retravaillé en profondeur.



Très complexe mais passionnant, Bard's Tale III vous demandera subtilité et acharnement.

Type : jeu de rôle
Intérêt : 17
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Difficulté : ★ ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★
Musique : ★ (sans carte sonore)
Prix : N.C.

Ultima IV

La saga des Ultima se met à la portée des consoles 8 bits. Réalisation moyenne, grand jeu de rôle !

rôle : type
17 : intérêt
★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ ★ : *bruitages*
anglais : langue
D : prix



Commencée au début des années quatre-vingt, la célèbre série des Ultima lorgne désormais du côté des consoles. Après *Ultima III* sur *Nintendo* (non encore importé en France), voici *Ultima IV* sur *Sega 8 bits*. Le royaume de Britania est de nouveau en péril. Tentés par la vie facile, ses habitants risquent de succomber aux sirènes du mal. Seul un avatar, c'est-à-dire un héros passé maître dans huit qualités essentielles, peut sauver Lord British. C'est à vous de devenir cet avatar. Après une phase de création des personnages particulièrement originals, vous commencez votre exploration. Vous devrez discuter (en anglais malheureusement) avec les gens que vous croisez et pourrez même les enrôler dans votre équipe. Il vous faudra vous battre dès que vous quitterez l'abri des villes ou fuir pour éviter la confrontation. Le terrain est immense et les problèmes passionnants. Cette adaptation est étonnante: en dépit de la mémoire limitée des cartouches de la *Sega Master System*, toute la richesse du jeu original a été conservée. Malgré une réalisation assez moyenne, *Ultima IV* est un très grand jeu de rôle comme on en voit peu sur console (cartouche Sega pour *Sega 8 bits*). Olivier Scamps

Ultima V

Le dernier des Ultima arrive enfin sur *Amiga*. La richesse du scénario cache difficilement l'indigence du contrôle et de la réalisation.

jeu de rôle : type
17 : intérêt
★ : *graphisme*
★ : *animation*
★ ★ ★ ★ : *bruitages*
C : prix



Cette version *Amiga* est vraiment tardive, la version *Apple II* datant déjà de plus de deux ans (*Tilt* n°55). La création des personnages reprend le principe de réponses aux questions de la gitane, mais vous pourrez aussi récupérer vos champions d'*Ultima IV*. Votre mission sera de neutraliser les Shadowlords et de retrouver Lord British, séquestré par ces derniers. Le monde de Britania est tout simplement gigantesque. On y dénombre plus de trente villes, villages et refuges et les villes sont déjà longues à explorer (cinq étages pour le seul château de Lord par exemple). Quant au monde souterrain, il est aussi vaste que le monde aérien. Le réalisme est de la partie avec le cycle jour-nuit (concrétisé à l'écran), les multiples moyens de navigation en rivière, lac ou océan et autres petits détails qui pimentent cette quête. La réalisation, en revanche, est vraiment indigne de l'*Amiga*. Seule la musique d'accompagnement est jolie. Les graphismes sont à peine meilleurs que sur *Apple II*. De plus, la souris ne contrôle que les déplacements et les combats, le reste étant géré au clavier. Mais on peut pardonner, à cause de la richesse du scénario (disquette Origin Systems, *Amiga*). Jacques Harbonn

The Final Battle

Aventure à la souris, *The Final Battle* jouit d'excellents graphismes et d'un bon scénario. Et c'est en temps réel !

aventure-rôle : type
17 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
– : *animation*
★ ★ : *bruitages*
C : prix



Après l'*Amiga* (voir *Tilt* n° 83), cet excellent jeu d'aventure mêlé de jeu de rôle investit les *ST*. L'aventure se joue intégralement à la souris, la fenêtre texte n'intervenant que pour les descriptions. Signalons à ce propos que, dans la version française, seuls sont traduits le manuel et la courte présentation d'introduction, tous les autres descriptifs restant en anglais à l'exception du nom du lieu. Le scénario est intéressant. Les difficultés sont nombreuses mais leur solution reste logique. Le jeu se déroule en temps réel. Ainsi, si vous restez trop longtemps debout sur le banc dans la cellule de départ, celui-ci va s'effondrer et vous aurez alors bien du mal à sortir. Certains personnages de rencontre se joindront à votre équipe (le clerc par exemple), en apportant leur pouvoir (lecture, magie, etc). En revanche, les combats sont très succincts. Les graphismes restent de bonne facture, mais la souris réagit plus lentement dans cette version *ST* et il m'est même arrivé de planter le programme en la déplaçant trop vite. Un bon jeu d'aventure et de rôle, mais le bogue de gestion souris doit être corrigé (notice en français) (disquette PSS, pour *Atari ST*). Jacques Harbonn

Immortal

Jeu de rôle transformé en aventure/action, *Immortal* est un soft de rêve comme les aiment les joueurs.

aventure/rôle/action : type
19 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ : *bruitages*
★ ★ ★ ★ ★ : *scénario*
C : prix



L'histoire d'*Immortal* se déroule dans un monde d'épopée fantastique. Vous êtes un mage qui doit toute sa science à un puissant magicien nommé Mordamir. Ce dernier disparaît dans de mystérieuses circonstances. En outre, Mordamir tente de vous contacter par la voie des songes. Il n'en faut pas plus pour vous mettre sur les traces, aussi infimes soient-elles, de votre maître. D'après votre rêve, Mordamir est retenu prisonnier dans les niveaux inférieurs d'un immense donjon. La lecture du scénario de ce titre d'Electronic Arts ne nous apprend rien de nouveau:on est semble-t-il en présence d'un autre jeu de rôle ou d'aventure dit classique. Il n'en est rien, *Immortal* est un jeu de rôle transformé, par son système de jeu, à la *Faery Tale*, en une ébouriffante aventure/action! Entièrement graphique et animé, le jeu comporte les ingrédients d'un excellent jeu d'aventure/action avec, en prime, des séquences de combat bien réalisées et des pièges démoniaques! Déjà présenté en version *ST* (voir Tilt n° 82, page 132) *Immortal* sur *Amiga* bénéficie d'une bonne réalisation technique surtout pour les graphismes. Peu de différences notables existent entre les deux versions. Un solf à ne pas manquer. Dany Boolauck

Pool of Radiance

Vrai *Donjons et Dragons*, *Pool of Radiance* est un jeu de rôle réservé aux puristes du genre.

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ : *bruitages*
C : prix



Pool of Radiance fut le premier jeu de rôle sur ordinateur à respecter à la lettre les règles du célèbre *Advanced Dungeons and Dragons (ADD)*. Cette version *Amiga* est très tardive (la version *C64* a été testée dans le n° 58 bis de *Tilt*. La création de vos six personnages est très complète, incluant même la représentation à l'écran. Le thème de l'aventure est simple: remplir différentes missions, pour être récompensé par les notables. Après avoir purgé les souterrains de la ville , il vous faudra affronter les redoutables monstres de la campagne pour accéder à de nouvelles missions. Les combats types wargame sont très riches mais aussi très longs, certains pouvant dépasser une bonne heure. Une option combat rapide aurait été la bienvenue. La magie a bien sûr une part importante et la grande majorité des sorts d'*ADD* transposables sur ordinateur sont disponibles. La réalisation est d'un bon niveau, les graphismes ayant été retravaillés pour bénéficier des capacités de *l'Amiga*. Le jeu peut se jouer intégralement à la souris, les commandes étant doublées au clavier. Un bon jeu de rôle, moins prenant cependant que son frère *Champions of Krynn* (disquette SSI, *Amiga*). Jacques Harbonn

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret **Tel: (1) 42 27 16 00**
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 **490F**	AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe **7990F**	ATARI 520 STE 512K Lect DF **2990F**	ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes **3290F**	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes **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 **5290F**	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix **5990F**	ATARI 520 STE 1 M Ram,M Coul HR + 1 Pack au choix **5490F**	AMIGA 500 M. Couleur HRS + 1 Pack au choix **5490F**	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel **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
STAR LC 20	1990F

Lecteur externe
Dble face ST/AMIGA
10 Disquettes
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

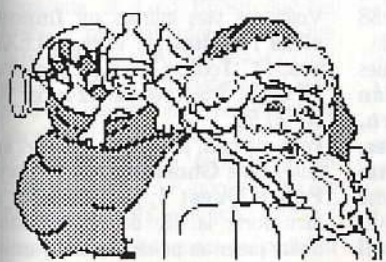
LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	GAMEBOY	GAMEBOY	NEC TURBO EXPRESS
5 Jeux, Alim, Piles **1490 F**	1 Jeu + Piles **590 F**	3 Jeux + Piles **890 F**	**NC**

**** LES CONSOLES ****

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix **1490 F**	CORE GRAFX + 2Jeux **1290 F**	SUPER GRAFX +1 jeu au choix **2490 F**	NEO GEO + Housse de Transport **3490 F**

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux
(Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi



TEL: (1) 42 27 16 00

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 86



Message in a bottle

LUC

Dans **Nuclear War** sur *Amiga*, à quoi correspondent les différentes expressions que l'on peut donner aux quatre figurines jaunes, ainsi que les chiffres inscrits au-dessous? J'aimerais aussi quelques trucs dans **Astate.** Merci d'avance.

NICOLAS

En réponse à Emmanuel pour **Double Dragon,** voici les vies infinies. Edite le fichier DDMAIN.EXE et recherche les octets C7 06 78 E8 02 00.
Remplace-les par C7 06 78 E8 FF FF. Pour les crédits infinis, recherche dans le même fichier les octets C7 06 7C E8 05 00 et remplace-les par C7 06 07 E8 FF FF.
Pour **Buck Rogers,** l'essence illimitée, c'est tout simple. Il suffit de rechercher dans le fichier B.R.EXE les octets A7 00 00 C6 06 et de les remplacer par A7 00 00 C6 AF. Pour les vies infinies, remplace FE 0E 6A A7 par 90 90 90 90.
Pour **Skweek** sur *PC*, l'invulnérabilité s'obtient en éditant le fichier SKWEEK.EXE et en remplaçant les octets EB 04 90 E9 52 01 par EB 04 90 C3 90 90. Sur *Amiga*, on obtient les vies infinies pour **Last Ninja II** en utilisant un éditeur de secteur et en remplaçant les octets 53 6E 00 40 du bloc 1591, offset $10C, par les octets 4E 71 4E 71.
Toujours sur *Amiga* les vies infinies pour **Shadow Warriors.** Prendre un éditeur de secteur et mettre au bloc 34, offset $66, l'octet 4 à la place de 53 et faire la même chose à l'offset $E0.
Dans **Targhan,** l'immortalité sur *CPC* ne demande qu'un simple Poke &0831,0 tandis que sur *C64*, les vies infinies s'obtiennent par Poke 4357,165.
Sur *Atari ST* (tous des dieux): pour les crédits infinis dans **Ninja Warriors,** il faut rechercher les octets 53 6E 08 A2 61 00 05 12 et les remplacer par 60 02 08 A2 61 00 01 52.
Toujours sur *ST*, voici des crédits infinis dans **Shadow Warriors.** Commence par utiliser 4 crédits, et laisse-toi ensuite mourir. Sur l'écran qui permet de continuer le jeu, il suffit alors d'appuyer en même temps sur les touches 1 et 2.
Sur *PC* pour **Dragon's Lair,** 255 vies. Lance *PC Tools* et édite le fichier GAME.EXE. Place-toi au secteur relatif 1, au déplacement 0336 (150 en hexa) et remplace 03 par FF. Salut à tous.

ELIJA

Pour Claudia (*Tilt* n° 82) dans **Dungeon Master,** les vers se meuvent très rapidement. Pour les tuer, tu dois préparer un grand nombre de boules de feu et les lancer sur les vers en gardant tes distances! Fuis, endors-toi dans un coin tranquille et recommence cette méthode. Après dix boules de feu de puissance *low* ou cinq *um*, les vers succomberont. Bon courage...
Pour Débile Man (*Tilt* n° 82) dans **Dungeon Master,** mettre des pièces dans la fente ne sert à rien: c'est un attrape-nigaud. Continue plutôt.
Pour M. Christine (n° 83) toujours dans **Dungeon Master,** ces monstres de pierre sont vraiment très lents. Lance-leur des boules de feu à distance et quand ils avancent, recule d'un pas (note de Beorn: la solution complète de **Dungeon Master** est parue dans *Tilt* du n° 61 au n° 67.
A moi, quelques petites questions sur *Amiga:* j'aimerais des aides ou des solutions dans **Bloodwich, Dungeon Master** (niveau 11 à 14) et **Lost Patrol,** un soft particulièrement dur.
Comment arrêter les terroristes dans **Meurtres à Venise?** Qui pourrait me donner des vies infinies dans **Rainbow Island, Venus** et **Faery Tales?** Un big merci à tous ceux qui me répondront et bonne chance à tous les aventuriers de **Dungeon Master.**

THE BIGTOM

Je conseille à BJ Atari Game 1 Works de se procurer les n° 78 et 79 dans lesquels se trouve la solution complète des **Voyageurs du temps.** Merci d'ailleurs à Olivier Hautefeuille pour cette solution!
Et maintenant pour Jordan ST, quand tu parviens à Seattle, il suffit de: utiliser la branche d'arbre, donner des cacahuètes à l'écureuil à deux têtes, utiliser la branche d'arbre sur la terre en vrac, le nid d'oiseau dans la fosse à feu, la branche d'arbre dans la fosse à feu, allumer le briquet (il se trouve sous le coussin du siège qui est devant toi dans l'avion), utiliser le briquet allumé sur la fosse à feu, utiliser le crayon jaune (il se trouve sous l'évier dans la cuisine de Zak!) sur les marques étranges, aller jusqu'à la porte, utiliser la télécommande (celle qui se trouve sous le coussin du canapé chez Zak) sur le censeur, prendre le cristal bleu, se diriger vers la porte, puis jusqu'à la sortie, aller à l'aéroport, utiliser le terminal à réservations, partir pour San Francisco.
Pour Amigalf dans **Iron Lord**, ce qui te permet d'impressionner l'aubergiste, c'est la mort des cinq assassins. Demande-lui le commandement des troupes de sa guilde et de payer le meunier (si toutefois celui-ci t'a dit que l'aubergiste refusait de le payer). Va voir le moine, demande-lui de vendre son vin à l'aubergiste. Retourne voir l'aubergiste, annonce-lui que le moine a accepté de lui vendre son vin et demande-lui de te confier la milice de la guilde. Retourne voir le meunier et demande-lui s'il accepte de monter une armée paysanne sous tes ordres. Une fois arrivé à ce stade, il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le templier et en lui demandant ses armées.
Quant à moi, j'aimerais que l'on m'explique comment l'on charge la coupe ou le championnat dans **Kick Off 2.**
Dans **Gold of the Aztecs,** comment attraper les lianes? Pour finir, je remercie toute l'équipe de *Tilt* pour avoir réussi à faire ce superbe magazine!

FRED

Pour Mister PC et The Destroyers, voici comment obtenir des vies infinies pour **Arkanoïd.** Cherchez dans le fichier E.EXE (avec *PC Tools* ou *PCT2*) la chaîne FE 0E 4A 02 74 0B et remplacez-la par C6 06 04 02 04 90.
Pour tous les branchés de **Time of Lore** remplacez 80 3E 58 2D 00 75 03 dans LORE.EXE par C6 06 58 2D C0 EB 03 pour être immortel.
Pour ma part, je cherche quelques trucs et astuces pour **Barbarian II, Prohibition, Popcorn, Space Racer, Airborn Ranger, Dark Castle.** Pour **Double Dragon II,** comment obtenir des vies infinies pour le personnage n°2? Et quel est le but du jeu de **Wizzball** et de **Stalag?** Merci.

JULIEN

Dans **Infestation,** dès le début du jeu, il faut s'orienter nord-nord-est et avancer jusqu'à un terminal. Ensuite, il faut y accéder en appuyant sur la touche F2, après s'être placé juste en face de celui-ci. Tapez au clavier KAL SOLAR. Sortez du terminal par F2, puis dirigez-vous vers l'ouest. Vous trouverez non loin de là un téléporteur (sorte de portail). Passez au travers et... voilà le complexe (bonne chance).
Quant à moi, pour **Larry III,** je voudrais savoir comment entrer dans la salle de jeu du casino, dans Fat City, dans l'agence (au nord de l'île) et quand Chip'n'Dales est-il ouvert? Aidez-moi, je n'en peux plus! Longue vie à *Tilt* et merci.

WILGFRIED L'HELVETE

Voici d'abord quelques trucs. Dans **Ivanhoe, quand** il y a plusieurs personnes à l'écran, baissez-vous et frappez de gauche à droite (ou le contraire). Vous exterminerez tous les ennemis. Dans **Fred (*Amiga*), appuyez sur F4 et vous changez de niveau. Dans TV Sport Basketball,** appuyez sur F10 pour obtenir le ralenti de la dernière action. Dans **Great Courts,** appuyez sur R pour un **Replay** 3D. Dans **Tintin sur la Lune,** appuyez sur F1 pour vous mettre en apesanteur (une seconde pression l'enlève). Dans **Jumping Jack Son,** voici deux codes: ROCKNROLL et ELVIS. Dans **Colorado,** pour charger le fusil, appuyez sur F1, appuyez sur le bouton de tir du joystick et allez en diagonale en haut à gauche. Dans **Impossamole,** appuyez sur la barre d'espace et Monty devient un as du karaté.
Bien, à moi maintenant. Dans **Pipemania,** que faut-il faire? Dans **The Toyottes,** comment faire pour que Barnabé me suive? Dans **Kult,** comment réussir l'épreuve des jumeaux? Et une fois en possession de l'œuf, que faut-il faire? Combien y a-t-il de wagons dans **Indiana Jones and the Last Cruisade,** version action? Merci d'avance.

ANONYME

Voici des vies infinies sur **Impossible Mission II:** éditez IM.EXE avec *PC Tools*. Cherchez la chaîne FE 0E 01 A6 et remplacez-la par 90 90 90 90.
Pour ma part, je cherche des vies infinies dans **Ghostbusters 2.** Dans **Police Quest 1**, je n'arrive pas à faire sortir la fille de prison avant d'aller jouer au poker. Quand j'arrive à la prison, elle est dans une cellule,

m'embrasse et me demande de l'aider. Je ne sais pas quoi lui répondre et, si je m'en vais, je meurs, car on me dit que je la laisse tomber. Merci d'avance et bonjour à tous les Tiltés.

MANU PC

Dans **King Quest**, il faut aller voir la fée et se rendre ensuite rapidement chez la sorcière. Ouvrez le placard et prenez le fromage. Allez ensuite là où l'oiseau passe le plus bas et sautez dessus. Il vous emportera sur une petite île. Là, prenez le champignon, tombez dans le trou et suivez le chemin. Il faut parler au rat et lui donner le fromage. Ouvrez la porte et continuez. A coté du roi des Leprechauns, vous trouverez un bouclier, prenez-le et engagez-vous dans les escaliers. Arrivé au trou, mangez le champignon et passez rapidement.
Que faut-il faire avec la chèvre et où peut-on se procurer une dague? A quoi servent le bûcheron et sa femme? Merci de répondre à ces questions et salut à tous.

PIT

Pour Law dans **Maupiti Island:** tu trouveras *les Forbans* dans la bibliothèque de Marie. Celle-ci s'ouvrira d'elle-même (brisée) à 19h. Arrive donc après 19h. Tu trouveras les échecs dans la cabine de Roy le lendemain matin (au milieu de ses livres). Pour Atari Chouchou, le cendrier te permet d'ouvrir la boîte en bas à droite dans le pianola. Ouvre-la assez tard pour y trouver un message codé.
Dis-moi, Le Mec en noir, comment as-tu obtenu le code pour la grotte et comment trouver l'anneau? Comment utiliser les livres pour déchiffrer les messages? Merci d'avance et longue vie à tous.

CVT

Voici une astuce pour **Double Dragon 2** sur *Nintendo:* mettre en mode 2 Player B et tuer son frère Jimmy pour récupérer ses vies (sept au total).

BILBO LE HOBBIT

Dans **Ultima V,** comment trouver le Shard du mensonge? A quoi sert l'amulette de Lord British que j'ai trouvée dans l'Underworld? Que veut dire le mot ALAKAZAM? Quel est le mot de la résistance? Quels sont les mantras de l'humilité et du sacrifice? Où trouver des armes mystiques? Est-ce qu'il existe un cheval qui parle? A quoi servent les potions bleues, rouges, noires?
Merci à tous les aventuriers qui pourront m'aider et une très longue vie à *Tilt.*

STEVE

Pour Amiga-ga dans **Police Quest II:** pour récupérer le casque et se protéger les oreilles, il faut demander le protector à l'homme qui donne les munitions. Pour pouvoir utiliser la voiture de service, il faut prendre les clés qui se trouvent sur la planche contre le mur de ton local. Ensuite, attends les ordres du capitaine. Tu auras alors la permission d'aller à la prison pour questionner le garde. Pour Jordan ST dans **Indiana Jones** (aventure): à la première épreuve du Graal, tu dois diriger Indy juste sous les pierres devant l'écran. Normalement, ça passe.
Pour ma part, dans **Police Quest I,** que dire aux motards pour qu'ils déplace nt leurs motos? Dans **Leisure Suit Larry III,** j'ai besoin des codes afin de continuer. Dans **Gold Rush,** où se trouve mon frère dans la mine, je suis perdu dans cette mine d'or. Merci d'avance.

J.F.

Dans **Ultima VI,** pour ne plus être attaqué par les gargouilles, il faut aller dans leur ville (City of Investigation), et parler à Draxinusom. En lui expliquant que tu veux sauver sa race de la prophétie, tu gagnes sa confiance et tu peux alors circuler librement chez eux. De même, tu pourra aller aux châsses sacrées sans craindre les gargouilles. Pour pouvoir comprendre leur langage, étudie le parchemin du capitaine John. Il vit dans le donjon Hythloth. C'est par là qu'il faut passer pour aller chez les gargouilles, à moins d'utiliser l'Orb of the Moon.
Pour ma part, je cherche Ol'Ybarra, un ancien pirate qui est censé vivre dans les Drylands. Je cherche également un *Snake Shield* pour intégrer la guilde du Silver Serpent. Plus important: j'ai enterré les huit *moonstones* pour ouvrir les portes lunaires. Comment récupérer ces pierres? Et pour finir, où trouver une lentille convexe bleue? Longue vie à *Tilt.*

THE BRAIN

Aidez-moi dans **Ultima VI** sur *PC.* Comment passer de niveau? Où trouver le sort *Dispel Field* pour pouvoir entrer au Lycaeum? Quelle mantra répondre à Minax et à Mondain?
Maintenant, voici un petit coup de pouce. Allez voir au sud-est de Yew, entre les deux rivières: il y a un magicien. La Spider's Cave se trouve au sud-ouest de l'abbaye d'Empath, à l'embouchure de la Lost River. Je passe le bonjour à Corwin. Salut et répondez-moi vite.

VELLANUS

L'Avatar fou répond à Olindy pour **Ultima VI.** Tu as sans doute découvert la triple arbalète dans le Serpent's Hold. Sinon tu la trouveras au nord du dortoir (Secret door). Pour les magos, tu en trouveras quatre: 12°S.-30°W. dans une petite île; 20°N.-3°E. (franchis la montagne par un col); 2°N.-70°E.; 3°N.-34°E. Pour avoir les coordonnées, achète un sextant chez l'astrologue à Lucaeum. Les anneaux jaunes ne servent à rien, je n'ai même pas réussi à les vendre. Les rouges protègent de cinq points de coup et les verts régénèrent un point tous les deux tours. Tu les trouveras sur les cadavres humains. Pour les plans du ballon, il semblerait que ce soit Lenora Kafiristan (25°N.-10°W.) qui les détienne, mais je n'arrive pas à les obtenir. J'ai trouvé un fou (20°N.-68°E.); il donne un renseignement sur la rune de l'*honesty.* En parlant aux wisps, j'ai réussi à avoir le sort de 8°N., *armagedon;* il faut lui dire «secret». Tous les donjons communiquent plus ou moins, voici ceux que j'ai découverts. Si tu en as trouvé d'autres, écrit. 28°N.-32°E.-8°N.-15°W. (nourriture et tonneaux de poudre) 5°N.-10°W.-65°N.-20°E. (trou fourmi) 8°N.-82°E.-3°N.-70°E./20°S.-78°E. (auberge: passage secret) 70°S.-80°E.-38°N.-72°S.-60°E. (pour le pont-levis: télékinésie) 8°N.-38°E. (les cyclopes sont amicaux, cave du Vortex, je n'arrive pas à m'en servir) 15°N.-28°W. (cave araignée) 66°S.-20°E.-55°S.-5°E.-12°N.-8°E.-0-0-32°N.-40°E./35°N.-25°E. (un interrupteur déconnectant un passage ne fonctionne pas. Je crois qu'il faut tuer le serpent d'argent de la dernière profondeur mais je n'y parviens pas). Enfin, pour passer de niveau, j'ai trouvé le livre de mantras (Lycaeum) avec les codes, j'ai trouvé quatre des huit runes (*spirit, valor, honesty, spirituality*), je me place dans le cercle de pierre de la bonne ville, mais cela ne marche pas (*no effect*). Pourtant j'ai 9999 XP. Est-ce un bogue (j'en ai déjà eu plusieurs). Répondez-moi vite et que les huit vertus vous protègent.

CTHULHU

Pour tous ceux qui sont bloqués dans **Flood** sur *St,* voici la liste complète des codes. 1: FROG; 2: YEAR; 3: QUIF; 4: LONG; 5: WORD; 6: FRED; 7: WINE; 8: GRIP; 9: TRAP; 10: THUD; 11: FRAK; 12: VINE; 13: JUMP; 14: NILL; 15: FOUR; 16: GRIT; 17: ZING; 18: JING; 19: LIDO; 20: POOL; 21: HATE; 22: REED; 23: LIME; 24: QUID; 25: WING; 26: FLEE; 27: GIGA; 28: HEAD; 29: LOOP; 30: SING; 31: JOUX; 32: PINK; 33: GOGO; 34: LETS; 35: QUAD; 36: BRIL; 37: EGGS; 38: HENS; 39: NAIL; 40: SOAP; 41: FOAM; 42: MEEK.

EASY GUS

Je cherche une astuce pour des vies infinies dans **Ghostbusters** sur *Megadrive.* Merci d'avance.

THE MASTER OF SIERRA

Pour Pacolo PC (*Tilt* n° 80), pour **King Quest IV**, il suffit d'aller voir Lolotte. Prendre la plume sur la plage de Genesta et aller se balader dans la mer. Pour le type qui lutte dans les **Voyageurs du temps,** il faut prendre la clé sous le tapis, enfoncer le petit drapeau dans la carte et taper le code qui se trouve sur la machine à écrire. Pour ma part, je voudrais savoir comment on part de l'île dans **King Quest IV**. Merci d'avance et bonjour à toute l'équipe de *Tilt.*

CHICO

Chers Tiltmen et Tiltwomen (of course), ici un Tiltman en détresse, et je lance un S.O.S. désespéré à qui peut m'aider. Dans **Batman, The Caped Cruisader,** comment faire pour que le joker me donne la carte à jouer? Qui aurait l'obligeance de me passer les vies infinies et le temps infini dans **Back to the Futur II** (toujours sur *PC*). Je cherche aussi une énergie infinie dans **Xenon 2, Batman** et **Menace,** encore sur *PC.* Si l'on est obligé d'utiliser *PC Tools,* pouvez-vous indiquer les secteurs et déplacements? Merci d'avance à tous mes sauveurs.

DR. JEKYLL

Salut, voici un petit truc pour **Robocop** sur *ST.* Mettre en pause, *return,* appuyer sur le shift droit et taper ALEX MURPHY. En appuyant sur le bouton gauche de la souris, vous regagnerez votre énergie.
Pour Jérôme the Zoid (*Tilt* n° 83): **Le Manoir de Mortevielle.** Aller dans le couloir. Prendre la 5e porte de gauche. Fouiller la valise qui est sur l'armoire. Prendre la bague et retourner dans le couloir. Prendre la 4e porte à droite. Fouiller la valise sur l'armoire et prendre le poignard. Aller à la cave, mettre le poignard sur le pilier du milieu. Mettre la bague sur la boule qui présente une fente et tourner. Prendre l'objet en bois de la femme. Sortir sans oublier de prendre la bague. Aller au grenier, fouiller le tiroir de la commode à droite, et prendre la baguette en bois. Mettre l'objet en bois au milieu de la ▶

commode, mettre la baguette dans le premier pied troué, tourner et voilà.
A moi maintenant: que dire à l'Indien dans **Cash Garett** et qu'est-ce qu'un éditeur de secteur? Merci à tous.
(Réponse de Beorn: un éditeur de secteur est un programme qui permet de rechercher une chaîne de caractères ou une suite d'octets dans un fichier et de les modifier comme *PC Tools* sur *PC* ou *Mutil* sur *ST*).

GILLES

Salut, c'est l'angoisse dans **Permis de tuer**. Que faut-il faire au quatrième niveau avec l'hélicoptère quand on a visé le camion et qu'on le conduit? Par pitié, répondez-moi. Bonjour à l'équipe de *Tilt*.

AMIGALF

Quelques trucs pour **Maupiti**. Dans la chambre de Ray, tournez un bouton de la radio, miracle, une cache apparaît. Malheureusement, elle est vide. Je soupçonne Anita d'avoir tué Juste car c'est la seule à s'être approchée de la maison la nuit du crime. Je trouve de l'argent dans les fleurs du pot du jardin. Comment lire le cryptogramme dans le jardin et où est-il? Comment trouver la clé de la chambre de Lucie? Où est le questionnaire et les bénitiers? Merci à tous.

EMMANUEL

Voici un truc pour avoir des vies infinies dans **Galaxy Force** sur *Sega*. Il suffit d'appuyer sept fois sur pause et votre bouclier ne changera plus. Dans **Alex Kidd, Tech World,** tapez le code OmtYCWHPVd, vous serez dans la forêt. Pour aller au dernier niveau de Down Load sur *Nec*: stage 3: OCP630FT06; stage 4: 068BF4FM7L; stage 5: 019RF0FSKS; stage 6: 011090F0H6. Salut à tous les Tiltmaniaques.

BALKI II

Pour Olindy dans **Ultima VI:** pour ouvrir les coffres et les portes fermées magiquement, il faut posséder le sort *Unlock* que tu obtiendras en l'achetant chez un mage. Il existe dans Britania trois mages: un sur la petite île au nord de Skara Brae, un sur la pointe nord de l'île de la Vérité, le dernier dans la ville de Cove. Toujours pour **Ultima VI,** voici quelques renseignements. Les huit mantras sont: Compassion: MU; Justice: BEH; Valeur: RA; Honneur: SUMM; Spiritualité: AM; Humilité: LUM; Honnêteté: AHM; Sacrifice: LAH. Pour ceux qui recherchent le morceau de la tablette d'argent, il faut faire partie de la guilde des voleurs (aller parler à Budo à Buccaneer's Den), retrouver les huit morceaux d'une carte et les confier à un pirate (dans l'auberge de la ville). Un morceau de carte se trouve dans le donjon Shame (coordonnées :5°S., 10°W)., un dans le donjon Heftimus (61°S., 21°W.), un est détenu par un pirate près de Serpent's Hold, un autre par des gitans à Trinsic et un autre par Lord Whitsaber dans la même ville. Pour ceux qui ont besoin d'or: acheter un explosif à Britania, puis attendre qu'il fasse nuit. Entrer dans le grand bâtiment à droite du château, en descendant; chercher un levier, l'actionner, faire sauter les coffres en utilisant l'explosif. Les pépites peuvent être échangées contre des pièces d'or dans le même bâtiment (parler à la femme derrière le comptoir).
A mon tour de poser quelques questions. Je n'arrive pas à trouver les morceaux de carte détenus par l'ermite sur la Dagger Isle et par un homme mort dans un naufrage. Je ne parviens pas à pénétrer dans la châsse de l'avatar (les deux gardes de pierre me refusent obstinément le passage), ni dans le palais de Blackthorn (la voix me fait obstacle). Je sais que les plans de la montgolfière s'y trouvent.
Qui pourra m'en dire plus sur cette dernière? A quoi sert le cube Vortex? Que faut-il dire à l'astronome près du Lycaeum pour obtenir les lentilles (quelle sorte de lentille est-ce)? A quoi servent-elles? Je suis à la recherche d'une scierie pour la fabrication d'un Panpipe. Où se trouve la châsse de Skara Brae (je n'en vois que sept sur la carte)? Enfin, à quoi sert la pierre noire que l'on possède dès le début de l'aventure, et comment accéder au monde des gargouilles? Merci d'avance!

BILBO

Pour Law dans **Larry III**, il faut que tu ailles à OCH (les avocats) voir le clerc. Tape *ask about land deed*, te voilà dans le bureau: *sit and ask about land deed, ask about divorce*. Sors de OCH et reviens. Au clerc: *ask about land deed*, si tu ne l'as pas, recommence. Va vers la fille (entrée du show), et tape *knock door* puis *yes*. Là, admire la scène puis *dance*. Voilà les 500 dollars. *Open door, remove clothes* et remets ton *suit*. Retourne à OCH, *give bill to clerc*. A l'avocate: *sit, ask about divorce*. Refais la même chose en tapant seulement cette fois *ask about divorce*. Maintenant, va au bar du casino, Patti est là: *sit, look Patti, give divorce* et voici Fat City. A moi, toujours pour **Larry III**: comment faire pour séduire Patti car elle ne veut pas que je lui donne les orchidées. Dans **Iceman**, où est le sous-marin? Merci à tous et salut à *Tilt*.

STRIKES BACHER

Pour aider le Ninja transparent dans **Drakkhen**: l'armurerie se trouve au nord (sol blanc) près de la frontière de la forêt (sol vert foncé). En réponse à M. Christine, pour tuer les monstres rouges en forme de gravats dans **Dungeon Master,** il te suffit de leur envoyer trois ou quatre boules de feu. Maintenant à mon tour: dans **Maupity**, une fois dans le puits et la grille passée, que faut-il faire? Y a-t-il quelque chose de spécial dans le jardin? Dans **Flood**, comment passer le 40e niveau? Merci d'avance.

BOY SOFT

Dans **Zelda** sur *Nintendo*, où se trouve l'épée magique (je deviens fou à force de chercher)? Je passe également mes nuits à force de chercher la bague rouge (pour le 9e tableau).
Voici maintenant quelques tuyaux. Pour **Xenon,** sur *ST*, vies infinies en appuyant sur F5, et F4 pour accéder au tableau suivant. Toujours sur *ST*, pour **Obliterator,** tapez 56 37 12 pour obtenir des vies infinies. Dans **Game Over II,** le code pour aller à la seconde partie est 11423. Pour Leatherneck, au début de la mission, tapez CUTHBERTNECK, puis pressez F3. vous êtes alors invulnérable aux tirs ennemis. Salut à toute l'équipe de *Tilt*.

SHERLOCK HOLMES

Pour Détective II (*Tilt* n° 81) dans **Maupity**, va dans la chambre de Maguy, dévisse la lampe de chevet et fouille à l'intérieur. Tu y trouveras une clef qui te permettra d'ouvrir la trappe. Quant au message du jardin, rends-toi à la bibliothèque, tu y trouveras un livre décodeur (je parle de la bibliothèque chez Marie).
Pour ma part, je voudrai savoir comment avoir de l'énergie ou les vies infinies sur **Human Killing Machine**, la solution complète d'**Orphée** (sur *CPC 6128*) et les vies infinies sur **Rainbow Island** (sur *ST*). Merci à mon sauveur.

KARIMOU

Je réponds au problème de Marc (*Tilt* n°82) sur **Conan le barbare**. Dès que tu trouves l'échelle qui est devant, au lieu de t'arrêter, continue jusqu'à la première fosse.
Ensuite, place-toi en position de tir et lance une épée sur la bestiole en forme de croix que Volta envoie. A l'endroit où elle s'est fait tuer, tu trouveras un diamant.
Rends-toi à la deuxième fosse. Pendant quelques secondes, une plateforme va se former. Monte à l'échelle et pose le diamant sur un des socles. Recommence l'opération jusqu'à ce que tous les socles portent un diamant, l'oiseau fera le reste. Après ce tableau, le jeu est fini. Bravo à l'équipe de *Tilt*.

JEROME THE ZOID

Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mac Boy, Le Mec en noir, Satanas, Titi. Pour Law, dans **Maupiti Island,** les échecs se trouvent dans la radio de Roy. Pour l'ouvrir, il faut tourner le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6 h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche. Pour Anonyme III, si tu as répondu au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans **Maupiti Island,** le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.
Voici maintenant quelques vies infinies. Pour **Shadow of the Beast II,** taper TEN PINTS pendant la page de présentation.
Pour **Back to the Future II**, cherchez les octets 53 79 00 01 78 2E 66 32 et remplacez-les par 60 04 00 01 78 2E 60 32.
Pour **Fire and Forget II**, il faut remplacer la chaîne 53 79 00 03 D7 A4 par 60 04 00 03 D7 A4, remplacer les octets 53 79 00 03 D7 A6 par 60 04 00 03 D7 A6, et enfin trouver la suite 53 79 00 03 D7 AC et la remplacer par 60 04 00 03 D7 AC.
Dans **Mean Streets,** voici quelques codes: 4660, 4421, 4680, 4920,4599, 4657, 1715, 4674, 4603, 4605, 4650, 5194, 5037, 1231, 5170, 0132, 4610, 4621, 4623, 4663, 4670, 4675, 3720, 3614, 8231, 6211, 0439, 3614.
Quant à moi, dans **Maupiti Island,** le Mec en noir pourrait-il expliquer un peu mieux son histoire, je n'ai rien compris! Comment déchiffrer les messages? Que faut-il faire dans la grotte du puits? A quoi sert le poignard? Dans **Mean Streets,** quel est le code du *blue password* pour l'ordinateur? Merci d'avance et bonjour à toute l'équipe de *Tilt*.

ANONYME

Réponse à Olindy pour **Ultima VI.** Pour ouvrir les portes fermées par magie, tu dois avoir un livre de sorts (il y en a un au château de Lord British), acheter le sort *Unlock Magic* et avoir les ingrédients magiques. A dé-

faut, va voir Horance à Skara Brae pour acheter ce qui te manquerait (as-tu de l'argent?).
Pour les plans de la montgolfière, va à l'île à l'ouest de Avatar Isle, tu verras le château de Sutek. Pour entrer, il te faut les sorts *Telekinesis* (pour actionner le pont-levis à distance), et *Dispel field*. Ensuite, explore le 4e sous-sol.
Dans une impasse, tu trouveras un cadavre: fouille-le. Cela dit, il te faudra réunir les différents ingrédients de la montgolfière, en confectionner certains, pour pouvoir finalement les assembler.
Profites-en pour acheter le sort *Change Wind*. De plus, ce ballon ne sert pas à aller à Avatar Isle (tu peux t'y rendre en barque, achète-la dans un port), mais à passer les montagnes qui mènent au temple of Singularity, au pays des gargouilles (emprunte le *Dungeon Hythloth*, sur Avatar Isle). Quant aux anneaux, ils traînent un peu partout sur le sol des donjons, dans les coffres, etc. Voilà, c'était une goutte d'eau dans l'océan d'**Ultima.**
Mais avant tout: trouve les huit runes et les huit mantras associées, pour pouvoir méditer aux châsses sacrées (on les voit sur la carte). Va voir les maires des huit principales villes, ils t'aideront. Tu augmenteras ainsi ton niveau de magie, et tu pourras circuler par les Portes lunaires (tu économiseras un temps précieux). De même, va voir Mariah à Moonglow, elle déchiffrera le *Book of Prophecy* si tu lui rapportes une tablette d'argent.
Ces quelques quêtes devraient t'occuper une bonne centaine d'heures. Si tout te semble décousu, c'est normal. L'histoire se mettra en place peu à peu. N'hésite pas à discuter avec les habitants, à faire le plan de tous les villages, de tous les donjons (ça, c'est franchement pénible!) et à noter tout ce que tu fais. Ne tue personne, tu pourrais avoir besoin du pauvre gaillard dans quelques jours... Voilà, joyeuse (?) continuation.

ADVENTMAN

Pour Titi Greg (*Tilt* n°82): pour déchiffrer le message, il faut prendre le livre des codes dans la boîte à gants au-dessus de la carte. Pour Xavier (*Tilt* n°82), dans **Zak McKraken,** il faut donner le livre au garde et mettre le feu à la paille.
Pour Elrick (*Tilt* n°82), dans **Leisure Suit Larry 3,** tape *help girl with video*. Pour Claudia (*Tilt* n°82), dans **Police Quest 2,** pour ajuster son arme, il faut faire tourner le tournevis dans les quatre directions.
Pour Douglas (*Tilt* n°82: Il faut montrer son Id-Card. Pour Dédé (*Tilt* n°82), dans **Space Quest 3,** tape *climb in machine*. Pour Sierra Challenge, dans **Hero's Quest,** pour éviter de se faire tuer par l'Antwerp, il faut sauter par-dessus la corde. On ne peut pas le tuer. Pour battre le *wizard* au jeu, il faut beaucoup de points de magie (surtout le *Trigger* et le *Fetch*).
Le *Fetch* sert à transporter des obstacles (échelles et ponts) et le *Trigger* sert à descendre les échelles. On ne peut pas voler le yoyo. Pour entrer dans le château, il faut libérer le fils du baron en allant tuer l'ogre (près d'Erana Peace). Puis il faut le fouiller et ouvrir son coffre. Calme l'ours (*cast calm*), passe derrière lui et *cast fetch* sur le *kobold*. Prends-lui son coffre aussi. Quand tu as, sa clé, calme l'ours et *unlock chain with key* sur l'ours. Tu as libéré le baronnet. Va au château, tu auras une récompense. Achète une armure dans le magasin près du centaure (à Erana Peace, tape *cast open* et prends le scroll).
Retour à l'*Antwerp*: saute par-dessus la corde. Dans la salle: *close door, push chair, push candelabra, take cord, open door*. Parle avec le *warlock*. Pose des questions sur Elsa, les brigands, Toro, la magie, sur lui. Dans le labyrinthe, passe la première porte à droite, *pull*, passe la porte ouverte, *open door*, évite la porte qui tombe.
Chez le leader, *throw dispel potion, take mirror, take potion*, entre dans le passage secret (entre le coffre et le tapis), va chez le baba yaga, *hold mirror*.
Et la fin...
Voici maintenant quelques questions: dans **Zak McKraken,** comment faut-il réunir les deux fragments de cristal? Où prendre le cristal jaune? Dans **Barbarian**, comment tuer le sorcier qui lance des boules? Dans **Manhunter 1**, après le manuel, je joue au jeu vidéo, et je vois l'image de la fête. Je vais à la fête et je gagne un pendule. Je vais aux toilettes, je tire la chasse trois fois, et je me retrouve dans un labyrinthe. Quel est le bon chemin à prendre car il m'a fallu quatre heures pour trouver le bon passage?
Je prends quatre *keycards*, je réussis à sortir, je prends le médaillon et puis on me dit que j'ai perdu le contact. Que faire? Dans **Titan**, comment passer le niveau 47 (tête de mort)?
J'aimerais aussi des trucs pour **Colonel's Bequest, Codename Iceman, Conquest of Camelot, Hero's Quest et Loom.** Merci d'avance.



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 Monotarlo 2 / Saint Dragon / Okinawa / Terrible Village (Supergraphx) / Waracure Legend / W Ring / Dark Legend / Batman / Operation Wolf / Show of Monotailo / Xevius / Super Foola Man / Waralliere Legend / The adventure boy (CD Rom) / Ninja Spirit / Sobianca (CD Rom) / Bomb / Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom) etc...



NEO GEO SNK

La console	**3490F**
Console + 2ème manette	**3880F**
Console + 1jeu	**4490F**
2ème manette Controller Pack	**790F**
Sac de transport SNK	**390F**

Jeux Nouveautés:
Cyber Lip
King of Monster
Bowling

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 86



Atari, j'en ai marre !

En 1986, j'ai acheté un *520 STF*, 512 ko et lecteur simple face. Je l'ai branché sur ma télé, j'avais *Arkanoïd* et *The Pawn*, et c'était le pied. Aujourd'hui, j'ai un *Méga ST 4*, un multisyncro, deux lecteurs, une Star LC10 couleur et je ne rigole plus.

Je suis responsable d'une entreprise d'un parc de quarante *PC*, et je me demande où est passé mon avantage : j'avais autrefois une machine capable d'afficher 320x200, et maintenant, alors que les capacités du *ST* n'ont pas évolué, n'importe lequel des *PC* dont je m'occupe me nargue de son écran VGA capable d'afficher 256 couleurs parmi 16 millions dans la même résolution que mon *STE*.

J'ai connu toutes les galères du *ST* : son lecteur simple face des débuts, ses nombreux Tos incompatibles, ses modes graphiques débiles qui obligent à avoir deux écrans ou un multisyncro, son clavier mou, sa souris laide et fragile, son lecteur externe qu'on ne sait pas où mettre, ses disques durs chers et lents, ses mémoires presque standard.

J'ai été invité à l'Apple Expo cette année et j'ai vu des choses fantastiques. J'ai payé pour entrer à l'Atari Forum, et j'ai vu le *TT*. Alors là, je me marre ! Que voulez-vous faire avec une machine à 22 000 F HT sans écran, sans logiciels vraiment professionnels ? A ce prix là, si je veux faire de la gestion, du jeu ou du graphisme, j'ai un *PC 386* avec un disque dur 60 Mo et un écran super VGA ; ou alors j'ai un *Mac II SI*, le nouveau. Et pour chaque machine, j'ai le choix dans une bibliothèque de programmes innombrables.

Je suis particulièrement concerné par les bases de données. *DBase IV*, sur *PC*, me permet de tout faire. Pourtant, aucune SGBD n'arrive à la cheville de *4e Dimension* sur *Mac*. J'en suis tellement fou que j'ai envisagé de me payer le *Spectre GCR* et un disque dur. Mais j'en ai marre d'Atari, c'est de la bricole dès qu'on veut monter en puissance. Quant à *Superbase Pro 3*, que je possède sur *ST*, c'est de la rigolade.

L'année prochaine, Apple sort le *Mac LC*. J'ai déjà l'écran qui me permet de tirer parti des 32 000 couleurs en 512 x 384. J'ai les berrettes mémoire du *STE* qui me permettront d'avoir 4 mégas tout de suite. Pour 13 000 F TTC, j'aurais sur le *Mac* un disque dur 40 Mo, un lecteur 1,44 Mo, le système 7 et Hypercard 2. En attendant, j'aurais toujours de quoi m'amuser sur *PC*, avec *Window 3* en VGA.

Je pourrais toujours conserver le *STE* pour jouer à *MidWinter*, ou pour délirer le joystick à la main. En attendant, Apple vendra un million de machines l'année prochaine, et Atari trois fois moins.

Et puis zut ! Qui veut un *STE* pas cher, Tos bogué ? Je brade... **Un atariste fatigué**

■ *Que tu n'aimes pas le* TT, *c'est ton droit. Comme ordinateur de jeux, les* ST *sont de bonnes machines (pour l'instant bien mieux fournies que le* Mac *ou le* PC*), mais pour ce qui est du domaine professionnel, je me range à tes arguments. Les* PC *sont actuellement en train de grignoter la part ludique des* ST *et* Amiga*, mais le* Mac *est hors course. Il ne reste plus qu'à attendre* Dungeon Master *sur* Mac...

Bidouille

J'ai décidé de prendre la plume afin d'ajouter mon grain de sable dans la polémique opposant les versions japonaises de la *Megadrive* et celles francisées. En effet, je viens d'acheter une *Megadrive* japonaise qui, soit-disant, ne fonctionne que sur un moniteur ou une télé possédant un canal auxiliaire. Or, cette console fonctionne parfaitement sur ma télé bas de gamme (payée 1700 F dans un hypermarché), qui n'a aucune particularité. Cela fonctionne grâce au câble Péritel, alimenté par un transformateur. De plus, mon vendeur m'a affirmé avoir eu plusieurs clients comme moi et aucune plainte en deux mois et demi. La modification serait donc faible.

Je me pose deux questions : primo, pourquoi Virgin n'a-t-il pas modifié simplement la version japonaise pour la revendre en France ? Secundo, pourquoi aucun média spécialisé n'a-t-il osé annoncer cette possibilité ? Par peur de Virgin ?

■ *Cette modification semble être récente : même Alain n'a pu me donner une information à ce sujet. Quelques précisions sur les consoles* Megadrive *qui, malgré l'article paru dans le n° 81, provoquent une avalanche de questions. Primo, les jeux français tournent sur la console japonaise, mais pas l'inverse (sauf exception) ! Secundo, la console japonaise peut être utilisée sans problème avec un moniteur (type Atari ou Commodore) ou avec un téléviseur disposant d'un canal auxiliaire (« AUX »). La modification que tu décris semble lui permettre d'être utilisée sur une télévision* sans *canal auxiliaire. Cela reste à vérifier, on vous en reparlera. Enfin, la console américaine* (Genesis) *est, du point de vue cartouches, identique à la* Megadrive *française. En revanche, elle nécessite soit un moniteur, soit une télévision correspondant aux normes américaines.*

Nouvelle-Calédonie

Tout d'abord, je tiens à te dire que la rubrique Forum est une de mes rubriques préférées car on y voit de tout, un peu comme dans le métro : des pauvres gens perdus en quête de conseils, des marginaux bêtes et méchants qui en sont encore à la vieille guéguerre *Atari* vs *Amiga* (Simon Gaudent, n° 80), des assassins qui critiquent les pauvres journalistes de *Tilt* (White Wizard and White Phenix, n° 80)...

Mais venons-en au clou de cette lettre : j'habite en Nouvelle-Calédonie, mais je reste quand même un fervent lecteur de *Tilt* ! Je voudrais donc passer ce messsage aux lecteurs : vous avez de la chance d'être dans un pays où tout est facile (si si !). Vous ne me croyez pas ? Par exemple, votre *Tilt* ne vous coûte que 25 F et vous l'avez dès sa sortie. Pendant le voyage Marseille-Nouméa, *Tilt* prend un coup de vieux de deux mois et coûte à l'arrivée 41,50 F ! Mais le pire c'est qu'il n'y a aucun revendeur informatique digne de ce nom : *Amiga* et *Atari*, « connais pas », le système à la mode c'est l'*Amstrad 6128* qui vaut (ici) 5 000 F !!! Donc impossible d'acheter des jeux sur 16 bits...

Pour finir, je voudrais demander à *Tilt* l'adresse d'Atari Australie ou d'Atari Nouvelle-Zélande (s'ils existent). Je voudrais aussi vous demander vos tarifs abonnement pour les D.O.M.-T.O.M. **Sylvain**

■ *Tu dois être bien malheureux sans programmes ni micros, au bord de la mer, avec le soleil, les palmiers... On échange ? Il n'y a pas d'Atari Nouvelle-Zélande, mais voici les coordonnées d'Atari Australie :*
Atari Computers PTY. LTD
376, Lane Cove Road
North Ryde N.W.S. 21 13
Australia
Je passe ta lettre au service abonnements, qui te transmettra les conditions d'expédition en Nouvelle-Calédonie.

Vocation : programmeur

J'ai 17 ans, je possède un *PC* et j'habite en Belgique. J'ai presque fini mes études et, dans peu de temps, je devrais choisir ce que je vais étudier à l'université. Etant un joueur fanatique, mon plus grand rêve est de devenir programmeur de jeu (pas en Belgique, bien sûr). Veuillez me donner des informations en ce qui concerne les études nécessaires. **Ivan de Bruyne**

PS : pouvez-vous me dire combien le programmeur de jeux moyen gagne par mois ?

■ *En ce qui concerne la programmation de jeux, il n'y a pas de recette. Je connais des programmeurs qui n'ont pas le bac, d'autres qui ont suivi des études supérieures. Le plus important reste la motivation, dont tu sembles déborder. En fait, le plus logique est sans doute pour toi*

de suivre un cursus d'informatique. Pour ce qui est des salaires des programmeurs, je ne peux pas te donner de chiffre précis (je ne les connais pas), mais n'espère pas devenir riche ainsi (sauf si tu suis la trace des Bitmap Brothers ou de FTL...).

Service après-vente

Mon problème est le suivant : jusqu'à cette année, je possédais un *Amstrad PC 1512* (lecteur 5,25"). Je viens d'aquérir un *PC* plus important (VGA et disque dur) muni d'un lecteur 3,5". J'ai beaucoup de produits de nombreuses sociétés (Ubi, Ocean, US Gold, Titus...) dans mon ancien format, et j'aimerais beaucoup pouvoir les utiliser sur mon nouveau système. C'est pourquoi je vous demande quelle est la marche à suivre afin d'obtenir le transfert de mes anciennes disquettes (que des originaux) en ce nouveau format. Jusqu'à présent, mes lettres et demandes téléphoniques aux diverses sociétés sont restées sans réponse, et il me paraît injuste qu'un consommateur honnête ne puisse bénéficier d'un réel service après-vente sans pour autant passer pour un pirate.

Daniel Beretzki

■ *Je suppose que tes disquettes sont protégées (sinon, il suffit de faire un transfert chez un ami ayant les deux formats de lecteurs). La loi étant assez floue en ce qui concerne les obligations des éditeurs, je ne peux que te conseiller d'insister auprès de ces sociétés, ou de t'adresser à ton revendeur. Et vous, messieurs les éditeurs, essayez d'être plus avenants, ce n'est pas en réagissant de la sorte que vous maintiendrez votre image de marque !*

SAV (bis)

Il y a quelques semaines, j'ai acheté *Gunship* (version *Amiga*) de Microprose, or il s'avère que cette disquette est défectueuse (plantages en cours de jeu). Je décide alors de renvoyer la boîte, pour demander poliment s'il serait possible de me l'échanger, à Microprose France. Quelle ne fut pas ma surprise, quelques jours plus tard, lorsque le paquet me fut retourné tamponné « n'habite pas à l'adresse indiquée ». J'ai pourtant relevé celle-ci dans la pub de *Silent Service I* (*Tilt* n° 81). **David Wintzenheim**

■ *Microprose France a en effet changé d'adresse. Contactés à ce sujet, ils conseillent pour l'instant de renvoyer toute disquette défectueuse à :*
Microprose Software
Hampton Road
Industrial State
Tetbury
Glos GL8 8LD
Royaume-Uni
Ils se feront un plaisir de te l'échanger. Tu peux aussi leur téléphoner au 19 (44) 453.88.63.86.

Amigastrad

Salut à vous, ô journalistes vénérés (je flatte). Etant un lecteur assidu et érudit de nature, je ne puis que remarquer cette tricherie que publie Amstrad. En effet, dans sa pub pour la *GX 4000*, on nous montre une photo de *Batman* ayant, ma foi, de très jolis graphismes (genre *Amiga*). Et, dans votre numéro spécial consoles, vous montrez une photo de *Batman* genre trois-carrés-on-fait-un-personnage-et-on-n'en-parle-plus. (nul, quoi !). Pourquoi ? Si c'est pour inciter à l'achat, c'est honteux et dérisoire. **Sébastien**

■ *Cette pratique, inacceptable, s'apparente très directement à de la publicité mensongère : la photo provenant de la publicité d'Amstrad n'a, à l'évidence, pas été prise sur cette machine. Amstrad n'est pas à son coup d'essai en la matière (et il n'est pas le seul !) et il est bon de le faire savoir ! Avis aux associations de consommateurs...*

Arnaque

Vous êtes trois ce mois-ci à nous faire part de l'apparition dans le milieu de la micro ludique d'une arnaque classique : après avoir passé une petite annonce d'échanges de logiciels (originaux, bien sûr), vous recevez un superbe imprimé vous proposant de gagner beaucoup d'argent sans vous fatiguer. Cela donne quelque chose comme : « Envoyez-moi 100 F et demandez à dix autres gogos d'en faire autant avec vous... ». *Ou mieux :* « Envoyez-moi 100 F et et demandez à dix autres gogos de vous donner 150 F, sur lesquels vous me renverrez 100 F... » *(véridique !). Voyons, si j'envoie 100 F et que j'en reçois 1 000 (10×100), je gagne 900 F... Bonne affaire, non ? NON ! Faisons quelques calculs sur la première proposition (la « plus honnête »)... Le petit génie qui a eu cette idée gagne 1 000 F, grâce aux dix généreux donateurs. Ceux-ci gagnent 900 F grâce à dix personnes, ce qui fait 100 GD (Généreux Donateurs). Disons qu'il se passe une semaine entre chaque « transaction ». La première, 10 personnes payent 100 F. La seconde 100 personnes. La troisième 100×10 = 1 000 personnes. Au bout d'un mois, c'est 10 000... Deux mois : 100 000 000 (on rajoute un zéro par semaine) de GD... non, stop ! Il doit y avoir une erreur : il n'y a que soixante millions d'habitants en France ! Conclusion : la chaîne s'éteint au bout de quelques semaines, laissant dans le pire des cas plusieurs milliers de personnes sans rien recevoir alors qu'elles ont versé 100 F... Je vous laisse calculer pour ce qui est de la deuxième proposition !*
Dernière remarque : le principe de la chaîne (que je viens de décrire) est interdit en France et donc passible de poursuites pénales. Cette arnaque étant connue des adultes, des « petits malins » veulent l'appliquer aux jeunes qui ne la connaissent pas. Ne vous faites pas avoir !

Atari 800 XL : le mal-aimé

Cela fait maintenant six ans que je possède un *Atari 800 XL* ; le courrier qui suit va peut-être vous paraître sévère, dérisoire, dépassé et comparatif, mais je ne veux, en fait, que défendre des ordinateurs qui en ont vu de toutes les couleurs ; je veux parler des *Atari* 8 bits, que d'ailleurs vous méconnaissez totalement et dont vous n'avez pas forcément arrangé la situation... Il est dommage que vous ayez toujours soutenu (directement ou indirectement) le *C64* et l'*Amstrad* et pas les *Atari* 8 bits ; j'ai des amis qui possèdent ces deux machines et les connaissant bien, je peux vous dire franchement que, à part le son, les *XE/XL* sont, au moins, équivalents dans tous les domaines aux *C64* ! Je ne parle pas des *Amstrad*... Le *C64* est le n° 1 incontestable pour les jeux mais, sorti de là, quel manque d'ergonomie ! Il est beaucoup plus simple de travailler sur un *Atari* 8 bits que sur un *C64*...
Ne pensez-vous pas qu'il est un peu léger de se fonder uniquement sur la qualité des jeux qui sortent ? On peut faire autre chose avec un ordinateur. A croire également que vous vous êtes laissés entraîner par le marketing Amstrad (qui cache un ordinateur médiocre et poussif)... La gamme *400/800* a été révolutionnaire et, si les *XL/XE* n'ont apporté que peu de nouveautés, ils restent largement en haut du pavé des 8 bits grâce à leur convivialité et leurs possibilités largement sous-exploitées. Les *Atari* 8 bits se vendent encore bien aux Etats-Unis et en Angleterre. Saviez-vous que pendant les seules périodes de Noël 1988 et 1989, il s'est vendu outre-Manche plus de 150 000 *XL/XE* ? Et, aussi étonnant que cela puisse vous paraître, il y a autant sinon plus d'*Atari* 8 bits que d'*Amstrad* en Angleterre (les *XL/XE* arrivent troisième derrière le *Spectrum* et le *C64*)... Atari France s'est, en revanche, lamentablement planté.
Quand je lis dans le guide 88 la Radioscopie Atari 8 bits : jeux : trois étoiles ; applications personnelles : une étoile ; utilitaires : trois étoiles, avouez qu'il y a de quoi se poser des questions !
Je connais personnellement plusieurs personnes travaillant avec un *130 XE* plutôt qu'avec un *PC* (aux Etats-Unis et en *Allemagne*). **Yves Torquet**

■ *Désolé Yves, mais impossible de passer l'intégralité de ta lettre (neuf pages !!). J'espère n'avoir pas trahi ta pensée. Je vais essayer de te répondre par un exemple. Mon premier ordinateur*

a été le ZX Spectrum. *Superbe machine, dotée d'un basic récursif unique à l'époque, il est aujourd'hui oublié par les Français (beaucoup d'entre eux en tout cas), mais pas par les Anglais : comme tu le dis, c'est encore la première machine 8 bits en Angleterre. Ses performances sont pourtant très inférieures à celles d'un* 800 XL *! Cela pour te dire que, quelle que soit l'affection que l'on puisse avoir pour son micro, on n'arrête pas le progrès. Le fait est que l'Atari 8 bits ne s'est jamais vraiment implanté en France. Ne jette pas la pierre sur* Tilt *: les entreprises concurrentes d'Atari se sont simplement mieux débrouillées, et bien d'autres machines sont dans le même cas. Quant à savoir pourquoi les* Amstrad *ont mieux marché dans notre pays qu'à l'étranger...*

Le bon pirate

Tu es contre le piratage et tu as raison. Moi je suis un pirate d'un groupe connu. Je voudrais dire quelque chose. Chers amis pirates, d'accord pour pirater des jeux comme *Space Racer* et autres *Star Wars*, mais, par exemple, *Les voyageurs du temps*, *Maupiti Island*, *Indy Aventure*... ne méritent-ils pas d'avoir un franc succès commercial ? Ces jeux-là valent la peine d'être achetés. Imaginez-vous avoir bossé sur un programme pendant plusieurs mois, tout cela pour se faire pirater ! Est-ce que vous recommenceriez un autre programme ?

Conrad Zimmermann, Suisse (remis en forme)

■ *Cela semble être la mode ! Les pirates se justifient de copier ce qu'ils appellent de mauvais jeux en achetant ceux qu'ils trouvent bons. Acheter un jeu qui vous plaît, ce n'est que justice. Mais pourquoi diable copier un mauvais jeu ? S'il est vraiment si mauvais, laissez-le où il est ; si vous y jouez, c'est qu'il n'est pas si mauvais que ça, et donc que vous pouvez l'acheter !*

Gagnez
2 LYNX
Atari
10 GAME BOY
Nintendo
sur le
3615 TILT

Suggestion

J'ai quelques suggestions à faire.
Je pense qu'il serait intéressant que vous fassiez, une fois par mois, des reportages chez les éditeurs (présentation du milieu de travail, interviews...) afin de mieux les situer et mieux les connaître. Votre reportage chez Electronic Arts était très bon.
Vous serait-il possible de préciser, à la fin des tests, si le jeu nécessite une extention mémoire, cela éviterait bien des problèmes. En effet, lorsque j'ai acheté le jeu *It Came from the Desert*, je me suis aperçu trop tard qu'il fallait un méga.
Pourquoi ne feriez-vous pas un petit dossier sur vous-même ? Une sorte de carte d'identité sur chacun des journalistes, avec photos bien sûr ? Ce serait plutôt sympa, parce que je ne vous connais pas vraiment.

Christophe

PS : dans le test du jeu *Lotus Esprit Turbo*, on pouvait lire : « Bien des joueurs regrettaient l'absence d'une course automobile jouable à deux... ». Il ne faut pas oublier *Pit Stop 2*, que je possédais sur mon vieux Commodore 64 !

■ *Sur les reportages, votre idée est excellente et nous y souscrivons tout à fait. Mais l'abondance de l'actualité ne nous permet pas de le faire tous les mois. Nous indiquons, en général, la nécessité d'une extension mémoire, mais il y a des oublis ! Notre modestie naturelle nous empêche d'effectuer des reportages sur nous-mêmes. Si, toutefois, un flot de lettres nous l'imposait...*

Périmés

Aquéreur tardif d'un *Amstrad CPC 464 (en janvier 1990), je me suis vite rendu compte que j'avais fait une erreur en achetant si tard cette machine qui était déjà dépassée depuis longtemps. Je souhaiterais maintenant acheter un 16 bits (Amiga 500* ou *520 ST*), mais je me demande si ce ne serait pas refaire la même bêtise. L'achat d'un micro est pour moi un lourd investissement. N'est-il pas trop tard pour acheter un *Amiga* ou un *ST*, face au développement technologique actuel ? Y aura-t-il possibilité de les maintenir à la hauteur pendant un moment, en leur ajoutant des options, comme un lecteur de CD ROM ?

Frédéric Maillon

■ Amiga *et* ST *sont toujours dans la course, mais il est difficile de prévoir à long terme ! La solution n'est pas d'attendre un ordinateur hypothétique qui écraserait les machines actuelles : quand elle arrivera (si elle arrive...) elle sera dans la même situation, et tu pourras alors attendre son successeur, et le successeur du successeur...* ST *et* Amiga *sont tous deux de bonnes machines, proposées à un prix abordable. Ce qu'elles seront dans deux ans, personne ne peut le dire.*

Drakkhen vs Dungeon Master

Lecteur assidu de *Tilt*, vétéran de *Dungeon Master* et de *Drakkhen*, je me dois de dire que les réserves de Daniel Scotto à l'égard de *Drakkhen* sont à prendre avec quelques... réserves. Accuser ce logiciel d'avoir une mauvaise jouabilité par rapport à *Dungeon Master* n'est peut-être pas dénué de fondement, mais dénué d'intérêt ! La mise en place du décor et des personnages étant totalement différente, le système de jeu est forcément différent. Et qu'on ne me dise pas qu'il est plus difficile de jeter un sort dans *Drakkhen* que dans *DM* ! Dans *Drakkhen*, chaque sort correspond à une touche spécifique ! En revanche, il est vrai que le jeu est bourré de bogues en tout genres. Par exemple, un magicien voit ses points de magie tomber à zéro s'il dépasse le niveau 22 ! De plus, les joueurs sont quasi invincibles au niveau 24. Or, si les programmeurs de *Drakkhen II* veulent conquérir un large public, il ne pourront pas augmenter la difficulté du jeu, le premier volet étant déjà bien assez coriace !

J.-L.B.

■ *Ma foi, les goûts et les couleurs... Pour ma part, je trouve que* Drakkhen *tient plus du simulateur de vol (au sol) que du jeu de rôle... Les bogues que tu décris diminuent à mon avis forte-*

ment l'intérêt, d'autant que tu oublies de signaler les sauvegardes qui marchent une fois sur deux, ce qui oblige à recommencer au début !

Quel jeu pour quelle machine

Je possède un *Amiga 500* et un *PC/AT* VGA avec carte Ad Lib, qui sont tous deux de très bonnes machines. Mais désirant acquérir des logiciels comme *Blood Money, Strider, Kick Off II, Indy 500, Legend Of Faërghail, Infestation, Deluxe Paint III* ..., je me demande laquelle des deux versions choisir (*Amiga* ou *PC*). Que me conseilles-tu ? Laquelle des deux machines est la meilleure pour jouer ?

■ *Sans hésiter je te dirais qu'*Indy 500 *et* Legend of Faërghail *sont mieux sur* PC, *les autres jeux étant préférables sur* Amiga. *Pour généraliser, les jeux d'arcade sont meilleurs sur* Amiga, *alors que les simulations profitent mieux des possibilités d'un* PC VGA. *Ce n'est pas toujours vrai, mais cela donne une base. Quant à* Deluxe Paint, *à toi de voir : les deux versions sont excellentes, et tirent pleinement parti des possibilités graphiques de chaque machine.*

Le copieur Samaritain

Mon nom n'a pas d'importance, mais sache que je suis un fidèle lecteur. Je t'écris pour te parler d'un très grand problème : le piratage. Je suis un pirateur *(sic !)* mais je le fais d'une façon spéciale. Lorsque je reçois une copie pirate, je l'essaie. Si elle me plaît, j'achète le programme original. Pour l'instant, je n'ai trouvé que deux jeux qui en valent la peine, j'ai nommé *Dungeon Master* et *Chaos Stikes Back*. Je les ai achetés en original, et pourtant je pouvais les avoir en copies pour rien du tout. Je l'ai fait pour encourager les programmeurs de FTL, et j'aimerais que tous les pirates en fassent autant. Vous les pirates, n'achetez que les jeux que vous aimez en original, pour que les programmeurs continuent à en faire.

Anonyme

■ *Tu es plein de bonnes intentions, et l'idée de pouvoir tester les jeux avant de les acheter n'est pas déplaisante. Mais, rassure-moi, que fais-tu des jeux (piratés) que tu n'aimes pas ? Les effaces-tu ? De plus, je te trouve bien difficile : deux jeux seulement ont le privilège de te plaire... Mais, puisque ce sont les seuls jeux que tu aimes, je suppose que tu ne joues à aucun autre ! Car, sinon, ta morale est bien élastique.*

Il n'y a pas trop de hits

Dans ton dernier numéro, j'ai dénombré dix-sept hits. Et j'entends déjà certains lecteurs crier au scandale... Car quand tu mets dix hits sur micro, ils paniquent car ils ne pourront jamais les acheter tous immédiatement, ni le mois suivant puisqu'il y en aura encore dix à acheter !! Mais, les tiltés (?? c'est une insulte ? NDLR), qui vous a dit qu'il fallait *absolument* les acheter *tous* ? Hit ne veut pas dire obligation d'achat, que je sache ! *Tilt* est-il votre dieu que vous suivez aveuglément ? Ayez l'esprit critique même envers les hits, triez d'après vos goûts, et il y aura déjà moins de hits à acheter... Je sais, il y en aura quand même trop pour votre argent de poche. Mais que voulez-vous, c'est la vie ! Plus tard aussi vous n'aurez pas tout ce que vous voulez, et il faudra faire des choix... Vous voulez que *Tilt* baisse artificiellement la note de certains jeux pour qu'ils ne soient pas dans la rubrique Hits ? Cela n'empêchera pas un jeu génial d'être ce qu'il est, que *Tilt* lui mette 5 ou 18. Je ne suis pas d'accord et je le dis : si le mois prochain il sort trente hits, ils doivent tous être dans la bonne rubrique !!! C'est pas de la faute de *Tilt* si la qualité des jeux s'améliore ! Et quel comble de s'en plaindre !!!

Stéphane Retbu

■ *Les testeurs sont* aussi *des joueurs, avec leurs goûts et leurs préférences. Nous ne sommes pas omnipotents, vous devez juger les tests en fonction de ce que vous aimez.*

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 + JOYPAD	1290	MICKEY (FIN NOV)	360	BURNING FORCE	390	MOONWALKER	380
MEGADRIVE FRANCAISE + ALTERED BEAST	1890	MONSTER LAIR	390	COLUMNS	349	NEW ZEALAND STORY	375
CARTOUCHES FRANÇAISES DISPONIBLES		STAR CRUISER	440	DJ BOY	349	NORTH KEN	365
APPELEZ LE 67 65 05 89		ADAPTATEUR 8 BITS	450	ESWAT	375	PHANTASY STAR 2	435
NOUVEAU :		SHADOW DANCER	425	FATMAN	440	PHELIOS	349
DARIUS (FIN DEC)	450	POPULOUS	425	FINAL BLOW BOXE	395	RAINBOW ISLAND	440
DANGEROUS LAND (FIN DEC)	390	DYNAMITE DUKE	395	FORGOTTEN WORLDS	375	SHINOBI	395
FIRE SHARK (15 NOV)	390	SAME SAME SAME	395	GHOSTBUSTERS	375	STRIDER	440
GAIN GRAND	390	ARROW FLASH	395	GOLDEN AXE	375	SUPER MASTER GOLF	375
GRANADA (FIN NOV)	390	ALEX KID	299	GOULS N GHOSTS	365	THUNDERFORCE 3	395
BAT TURBO	390	ALTERED BEAST	340	HELLFIRE	440	TRUXTON	320
		AXIS	345	INSECTOR X	380	WORLD CUP SOCCER	340
		BASEBALL (JAP)	240	KLAX	420		
		BASKETBALL	375	MYSTIC DEFENDER	375		
		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

N° Carte Bleue

Date d'expiration ___ / ___

Signature :

TITRES	CONSOLE	PRIX

Frais de port et d'emballage: _____ +15F

* TOTAL à payer : _____

Réglement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat -lettre

☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)

+ Frais de port consoles forfait de 100F

Ti 86

« 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

La pomme va bien

Sur fond de nouvelle gamme, Apple annonce une nette croissance de son bénéfice. Ainsi, le bénéfice net (après impôt) s'élève pour 1990 à 474,9 millions de dollars soit 5% de mieux qu'en 1989. Soulignons en outre le développement d'Apple en dehors des Etats-Unis puisque l'export représente, en 1990, 41% des ventes contre 32% en 1989. Tout cela ne doit cependant pas cacher un profond remaniement de la direction d'Apple ainsi qu'un accord entre la firme de Cuppertino, la société britannique Acorn -le fabricant de l'Archimedes- et VLSI Technologies, entreprise américaine spécialisée dans la production de puces et fabricants des processeurs développés par Acorn. Ainsi, Apple devient actif promoteur de la technologie RISC mise en oeuvre par Acorn. Cela peut sembler suprenant mais, d'après John Sculley (le big boss d'Apple), les processeurs RISC d'Acorn propose actuellement le meilleur compromis entre performances et coût. Concrétement, que donnera cet accord? Certainement divers produits (périphériques, cartes, etc.) étiquetés Apple mais intégrant la technologie Acorn.

Bug!

Une erreur de légende s'est glissée en page 46 de notre numéro 84 (décembre 1990) En effet, les textes relatifs à l'imprimante Canon BJ 10e et au PC Génération 3 d'Amstrad ont été inversés. Les lecteurs attentifs auront bien entendu rectifié d'eux-mêmes. Nous demandons aux autres de bien vouloir nous pardonner cette erreur bien entendu indépendante de notre volonté.

Météo et PC

Importée d'outre-Atlantique par AZ Computer, Windtech 3 est une station météo destinée aux possesseurs de PC et compatibles. Commercialisée à un peu moins de 4500 F TTC en version compléte (avec option pluviomètre), cette dernière comprend une carte d'interface, un logiciel et divers accessoires de mesure. Au programme, une sonde vent avec anémométre et girouette, deux thermomètres sensibles au dizième de degré, un capteur de pression barométrique et un pluviomètre d'une précision de 2,5 mm. Soulignons que le logiciel associé à cet ensemble enregistre les données sous une forme exploitable par Lotus 123 ce qui permet d'établir des statistiques précises.

Le Salon...

Plus grand salon d'Europe en matière d'informatique, le CeBIT 1991 se tiendra à Hanovre du 13 au 20 mars 1991. Plus d'un demi-million de personnes devraient s'y rendre (plus de 561 000 pour en 1990) et la superficie nette d'expositions est augmentée. De quoi voir encore plus de choses...

Un éditeur est né

Nouvelle venue sur le marché de l'édition, TKL Games se propose d'éditer des logiciels de jeu pour Amiga. Composée de deux programmeurs, deux graphistes et un musicien, l'équipe de TKL Games met actuellement la dernière main à un casse-brique dans l'esprit d'Arkanoïd. Nommé Tecnoball, ce programme devrait être disponible en février 1991 à moins de 200 F TTC.

Compilations: Noël!

Noël est décidement la période des compilations. Wheels of Fire, de Domark, est une compilation "automobile". Certes, elle ne roule pas toute seule mais comprend Chase HQ (n°74 Hit), Hard Drivin (n°74 Hit), Turbo Outrun (n°75 RS) et Power Drift (n°74 RS). Elle existe pour ST, Amiga et CPC équipés de lecteur de disquettes. Soulignons pour conclure que les trois premiers titres sont des adaptations de jeu d'arcade.

In action, proposé par Accolade, comporte Grand Prix Circuit (n°63 RS), une bonne simulation de course automobile et trois autres titres de moindre qualité: un jeu de basket-ball -Fast Break (n°65 RS)-, un simulateur d'acrobaties aériennes -Blue Angels (n°76 RS)- et un football américain -4th&Inches (n°65). In Action est disponible sur PC CGA, EGA ou Hercules.

BD en grand

Bien connu des anciens lecteurs de feu Hebdogiciel, l'illustrateur Carali se distingue depuis quelques temps déjà grâce au Psikopat. Cette revue bimestrielle de bandes dessinées est en effet éditée sous sa responsabilité par le

biais de la société Edition du Zebu. Grande nouveauté pour le numéro 9: le passage au grand format. Désormais des héros tel René Flapahoga, Amedée Bill et autre justicier vous sont proposés en cinémascope, ou presque... Signalons aussi au sommaire de ce n°9 du Psykopat des BD d'Edika, Pichon, Hugot, Herlé et bien d'autres. Le pied quoi!

Super Famicom II

Fabricant d'importance au Japon, Sharp propose divers modèles de console de jeu dans ce pays. Ces dernières sont en outre compatibles avec les modèles Nintendo. Cela est du reste parfaitement légal en vertu d'un accord entre les deux entreprises. Dernier modèle en date: le SF1. Compatible avec la fort récente Super Famicom de Nintendo, le SF1 se présente sous forme d'un téléviseur intégrant une Super Famicom. Les manettes se connectent sur le bas du boîtier, les cartouches s'introduisent par le haut et la partie téléviseur est télécommandée. Arrivée en France: c'est pas demain la veille!

NEC: encore plus

Signalons, toujours dans l'empire du Soleil-Levant, la commercialisation prévue pour janvier 1991 de deux nouveaux produits NEC. Le premier se nomme Shuttle GrafX. Il s'agit en fait d'une Core GrafX simplifiée. Elle ne permet pas le branchement d'un lecteur de CD Rom est son prix s'en ressent puisque la Shuttle est coûte environ un tiers de moins que sa grande soeur. Enfin, pour l'anecdocte, notez que son design évoque immanquablement une soucoupe volante... Peut-être est-ce l'explication de son curieux nom... La seconde nouveauté est un manette destinée à la Super GrafX. Très haut de gamme, ce joystick propose un look et d'une livrée dans l'esprit de la Super GrafX. Il offre un volant type aviation avec boutons de tir, une poignée pour régler la vitesse ainsi que divers perfectionnements au niveau du système de tir. Son prix ne nous est pas connu pour le moment mais devrait, à n'en pas douter, atteindre des sommets...

Handy en couleur

Le CHS 4000 de DFI est l'un premier scanner à main couleur proposé à un prix réaliste. Bien loin des excés tarifaire de certaines sociétés japonaises, ce scanner est en effet proposé aux alentours des 5000 F. Disposant d'une fenêtre de 105 mm de large, il est en mesure de digitaliser en 200 DPI sur 256 couleurs. En outre, en mode monochrome, il est en mesure de monter jusqu'à 400 DPI. Livré avec une carte d'interface, le logiciel PC Paintbrush (version IV) et un driver spécifique, il génère des images au format PCX.

Disquette parallèle

AZ Computer annonce la venue d'un lecteur de disquettes pour PC et compatibles que l'on connecte sur le port parallèle habituellement destiné à recevoir l'imprimante. Proposé à moins de 2000 F, il est avant tout destiné aux ordinateurs de type Notebook. Notez qu'il est reconnu comme un lecteur normal.

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 - Piéces de rechange pour SPECTRUM 48
2 - Piéces 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 !

Invisible?

Indétectable est le mot d'ordre du Grid 1537 "Tempest". Ce micro-ordinateur portable, entièrement blindé d'une coque de magnésium est en effet parfaitement "muet": il n'émet aucune onde radio qui permettrait de le repérer. Quelle utilité, direz-vous? Aucune pour le commun des utilisateurs!
L'armée, en revanche, sera peut-être intéressée: cet appareil est réservé aux utilisations militaires. Il y a peu de chance que vous le trouviez dans le commerce. Cela n'empêche pas Victor (qui commercialise les micros Grid) d'en parler - sans le montrer...

Petit mais costaud!

Les disques durs de demain sont arrivés! Nous connaissions les 5 pouces un quart, les 3 pouces et demi. Voici donc l'ère des 2 pouces et demi! Avant tout destinés aux ordinateurs portables, ces disques durs se révèlent compacts, légers et de capacité respectable. Ainsi, la société Conner dispose de divers modèles répartis dans les familles Pancho et Kato. Disponibles en 32, 42 ou 64 Mo, les Pancho, par exemple, ont un temps d'accès de 19 millisecondes et sont directement connectables sur un ordinateur de type PC ou compatible. A peine plus grand qu'un paquet de cigarettes et d'un faible poids (190 grammes pour le CP 2034 série Pancho) mais relativement coûteux pour le moment, ce type de disques durs devrait, à n'en pas douter, se démocratiser rapidement.

CPC+ et manettes

Le lancement par Amstrad d'une nouvelle gamme de machines destinées au grand public pose un problème du fait de nouveaux connecteurs, notamment pour le branchement de manettes de jeu. Les modèles prévus pour l'ancienne gamme ne sont en effet pas compatibles avec la nouvelle. Certes, Amstrad livre des joysticks avec ses CPC+ et console GX 4000. Toutefois ces derniers s'avèrent bien décevants. Par quoi les remplacer?
Bien connu pour sa gamme de manettes, Audiosonic importe un modèle entièrement compatible CPC+: la QuickJoy SV 123 Supercharger. Proposée aux alentours des 100 F, cette manette déjà largement distribuée devrait combler les possesseurs de nouveaux Amstrad. Elle dispose en effet de microswitchs ainsi que d'un commutateur à trois positions.

CBM imprime!

Nouvelle venue sur le marché des périphériques, l'imprimante Commodore MPS 1270 se propose de conjuguer performances et faible prix. Proposée à un peu moins de 2000 F TTC, elle utilise, à cet effet, la technologie du jet d'encre. Sa vitesse d'impression varie de 10 à 160 cps en fonction du niveau de qualité selectionné. Capable d'imprimer des graphiques de qualité, elle dispose de deux polices de caractères et de divers styles. Signalons qu'il est possible de redéfinir une partie du jeu de caractères et qu'elle émule les modes IBM Proprinter et Epson FX 80. Elle se connecte par l'intermédiaire d'un classique port de type Centronics et s'avère en outre fort silencieuse (50 décibels). Bref, de quoi lutter contre la nouvelle Canon BJ 10e et autre imprimante bas de gamme.

La nouvelle Atari...

Disponible outre-Atlantique depuis nombre d'années, la console Atari VCS 7800 fait son entrée sur le marché français. Située en haut de gamme par rapport à la bien connue VCS 2600, elle est proposée en version Péritel à un peu moins de 700 F. Lancée avec une grosse dizaine de cartouches spécifiques, elle a accès à la ludothèque de la 2600. Cela lui permet de se targuer d'un important catalogue lui permettant de lutter à armes égales avec les Sega et Nintendo 8 bits. Reste à voir si les performances de la 7800 lui permettent de tenir la distance face à ses challengers.

Il ne passeront pas!

VirusSafe + est un nouvel antivirus que nous propose Winners (spécialisé dans la duplication de disquettes). Très performant, il détecte près de 100 virus différents et est capable d'en traiter (soigner?) 90; cela comprend aussi bien les virus "programmes" que les virus "Boot sector". Deux utilitaires permettent de "désinfecter" la mémoire et de protéger le disque dur de toute installation de virus. VirusSafe + est proposé au prix de 990F HT.

PS/1 à la baisse

Les journalistes l'avaient prévu: la venue des Mac Classic et LC d'Apple poserait un problème au PS/1. Machine aux performances quelque peu limitées, le nouvel IBM est certes porteur du prestige dû à son origine -n'est-il pas l'enfant de la grande bleue?- mais son prix reste finalement élevé surtout face à la nouvelle gamme Apple. Solution: une baisse de 10 à 12% sur l'ensemble des PS/1. Le bas de gamme est désormais facturé à 8 150 F TTC, le haut de gamme 14 950 F TTC. Encore un effort peut-être?

Bug (bis)

Une erreur s'est introduite dans la liste des adresses publiée dans notre numéro "Guide 1991". En effet, les coordonnées de la société d'édition Silmarils sont eronnées. Voici les bonnes:
Silmarils
22, rue de la Maison-Rouge
77 185 Lognes
Téléphone: 60-17-15-24

Un éditeur recrute

Société d'édition bien connue des amateurs de jeux, Delphine Software désire étoffer son équipe. Elle cherche des programmeurs sur ST et Amiga connaissant le C, l'assembleur 68 000 et ayant de l'expérience. En outre, Delphine recrute des graphistes expérimentés. Si vous désirez en savoir plus ou faire acte de candidature, contactez M. Delamare au (1) 45-62-01-02.

SPA: le point

La Software Publishers Association révèle dans un récent communiqué que les ventes de logiciels -professionnels- d'origine américaine sont en nette progression en Europe. Durant le troisième trimestre 1990, les ventes ont augmenté en moyenne de 63% par rapport à 1989. Ce chiffre prend en compte les pays ou communautés suivants: Allemagne, Autriche, Benelux, Espagne, France, Grande-Bretagne, Irlande, Italie, Portugal, Scandinavie et Suisse. Soulignons que les marchés les plus dynamiques sont Espagne/Portugal (+120%), Allemagne/Autriche (+92%), France (+68%). Question: qu'en est-il des éditeurs du vieux continent?

Anniversaire...

Imagina, le rendez-vous annuel des amateurs d'images numériques et technologies connexes, fête cette année ses dix ans. A la clé, un fabuleux programme: nouveaux spectacles et jeux inédits ayant pour décor des environnements virtuels, Madonna et Marilyn plus vraies que nature, annonce d'une révolution dans le monde de la publicité grâce à la présentation d'un système qui remplace les panneaux publicitaires par des images réinsérées. Tout cela sera présenté du 30 janvier au 1er février 1991 à Monte-Carlo.

Souris commune

Upgrade diffuse depuis peu une souris pour Atari ST et Amiga qui remplace avantageusement celles fournies à la base avec les machines. Fonctionnant indifféremment sur les deux ordinateurs -par commutation d'un interrupteur- la Precision Mouse est créditée d'une résolution de 290 dpi. Sa prise en main est excellente et les boutons tombent bien sous les doigts. Entre autre, elle nécessite un espace moindre de déplacement et est auto-nettoyante! Son prix reste fort raisonnable.

Sauvez les données!

Petit utilitaire destiné aux possesseurs de disque dur sur ST, NDH de Numeric Art Technologie facilite la sauvegarde de ce type d'unité. Le programme est à même de gérer neuf sauvegardes à des dates différentes. Chacune ne prend en compte que les fichiers créés ou modifiés depuis la précédente sauvegarde. Le programme est très simple d'emploi et propose diverses facilités: formatage des disquettes, compactage des données, vérification en écriture. Dans le même ordre d'idée, la restauration s'effectue de manière globale ou sélective.

Sélectionnez!

Distribué par la société ALM, UIS III est un nouveau sélecteur de fichiers pour Atari ST. Il remplace avantageusement celui du TOS, même dans sa version 1.6. Les nouvelles fonctions sont très nombreuses. On peut visualiser les fichiers sur trois colonnes, en fontes réduites pour en afficher plus, ou encore en grande largeur pour disposer de toutes les informations. La sélection des fichiers peut s'effectuer du bas vers le haut et l'on dispose d'un scrolling pour sélectionner des fichiers situés hors de la fenêtre. UIS III offre aussi un reset clavier à chaud ou à froid, l'Undo, l'affichage de la mémoire disponible et la lecture forcée d'une disquette. Vous pouvez également changer les tris au sein du sélecteur (avec une option "sans tri' utile pour les dossiers Auto), afficher les fichiers cachés, changer très simplement les masques de recherche ou les attributs de fichier, etc. UIS III peut de plus mémoriser dix chemins d'accès, appelés par les touches de fonction, et permet d'imprimer un catalogue global ou conditionnel.

Macros sur ST

Proposé par Arobace, Codekeys permet de créer des macro-commandes accessibles au sein de n'importe quel programme sur Atari ST. L'idée est très séduisante car un certain nombre de softs, bien pensés pourtant, oublient cette possibilité qui fait gagner un temps précieux et évite les manipulations répétitives. Un maximum de 32 macros différentes peuvent être enregistrées en temps réel, chacune acceptant une séquence de 128 événements (appui de touche, déplacement ou clic de souris). Les macros peuvent s'appeler elles-mêmes ou appeler une autre macro, à concurrence de 9 appels successifs au total. Un petit accessoire de bureau complémentaire autorise l'édition et la correction des macro-commandes, la sauvegarde mais aussi le chargement automatique de la configuration au boot. Bref, un utilitaire qui porte bien son nom et d'un prix accessible.

Lankhor compile

Lankhor lance une compilation nommée Livret de Famille. Celle-ci propose trois logiciels bien connus des amateurs de jeux made in Lankhor: Rody et Mastico I, Troubadours et Mortevielle Manor. Le but de cet ensemble est de s'adresser à toute la famille d'où des jeux de difficultés différentes. Bref, de quoi enchanter famille et amis pour un prix intéressant, comme bon nombre de compilations. Personne ne s'en plaindra!

AMIGA500 PROMO

AMIGA500 + souris + peritel INCROYABLE

AMIGA500 +peritel +extension 512K +horloge 3390

AMIGA500 + écran 1084 PROMO

AMIGA500 avec compatibilité PC nousconsulter

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE 690

PACKPHASE

A500+péritel+ext512K+horloge.....
A500+péritel+lect ext 3"1/2.....
A500+1084S+ext512K+horloge.....
A500+1084S+ext512K+lect 3"1/2.....

PHASE
GALERIE"LESQUARE
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mº Alésia - 10h à 19h Lundi-Samedi

DIVERS

disque dur 20Mo pour A500 .....
digitaliseur stéréo Trilogic .....
Nordic Power.....

AMIGA500 +écran 1084 +Deluxe Paint III +Star LC-10 Couleurs

LC10 .....
LC10coul .....
LC24-10 .....
SWIFT24 .....

AMIGA2000 +écran 1084 +carte AT +Star LC-10 couleur 14500

AMIGA2000 +écran 1084 +carte XT +Star LC-10 10 990

AMIGA2000 +ecran 1084 +carte XT +disque GVP 46Mo 14500

CARTE EXTENSION 2Mo extensible à 8 1940

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO — CREDIT - DÉTAXE — VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

LA MUSIQUE C'EST DU BRUIT QUI PENSE Par SPEEDER

POUR ATARI ST

PART. III

COMMENT ÇA MARCHE?

Le PSG (Processor Sound Generator), est par définition un circuit conçu dans le but de générer des sons, et il n'a absolument rien d'un lecteur d'échantillons comme on en trouve sur Amiga ou STE. Alors, comment, dans ces conditions, effectuer la conversion numérique vers analogique, nécessaire à la restitution de nos samples? Ceux qui suivent cette initiation depuis le début auront remarqué dans la description interne du PSG, que celui-ci comporte en fait 3 convertisseurs N/A reliés au contrôleur d'amplitude, lui-même piloté par les registres 8, 9, et 10. Or, si on initialise tous les registres du PSG pour ne plus utiliser que ces trois-ci, on remarque que le PSG produit alors une tension lisse entre 0 et 3 volts. Cette tension est le résultat de l'addition de celle fournie par chaque convertisseur N/A, soit de 0 à 1 volt suivant le volume inscrit dans le registre correspondant. Ouf, tout devient possible.

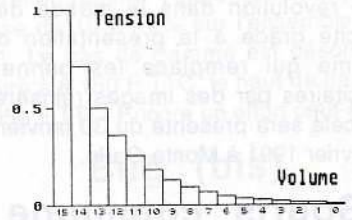
LA CONVERSION N/A 4 BITS BRUTE

Sachant que le volume attendu par l'un des registres 8 à 10 se situe en 0 et 15, ce qui correspond à une valeur 4 bits, il est donc tentant de déposer chaque octet du sample dans l'un de ces registres, et ceci à la même fréquence que la numérisation. Cette méthode, la seule possible sur CPC en raison de la relative lenteur de la machine, permet en effet la reproduction d'un sample sans difficulté. Les deux autres canaux peuvent servir à jouer le sample plus fort, ou plus judicieusement à produire des sons générés par le PSG, le sample pouvant alors être les percussions de la musique (cf Mad Max sur ST). Il est à noter que sur ST, la numérisation étant systématiquement en 8 bits, il faudra en plus convertir chaque octet du sample en 4 bits avant de l'envoyer au PSG. Cela peut se faire simplement en divisant par 16, par exemple par un LSR #4. Toutefois, on se rend vite compte des limites de cette méthode, la qualité de la restitution étant souvent médiocre, sauf pour quelques sons comme la voix humaine (cf Rob Hubbard, notamment la zik de Goldrunner)... Argh,il faut trouver mieux!

LA CONVERSION N/A 4 BITS AVEC CORRECTION

En fait, c'est encore une fois la philosophie du PSG qui pose problème. En effet, les registres 8 à 10 ont pour rôle premier de régler le volume du son produit par chacun des trois canaux, un peu comme si on tournait le potentiomètre de l'ampli d'une chaîne hi-fi: si on passe de 4 à 8, on entend le son 2 fois plus fort. Or, du point de vue physique, le son n'est alors pas deux fois mais 4 fois plus fort! Hé oui, la sensibilité de notre oreille aux variations de volume et de hauteur ne suit pas une courbe linéaire mais exponentielle (rappelez-vous: on multiplie par deux pour monter d'une octave). L'ampli et les registres du PSG sont donc corrigés pour respecter cette particularité. Mais il y a un hic: l'opération de numérisatin ne s'occupe pas de tout cela et se contente de quantifier linéairement les fluctuations de tension qui caractérisent le son. La conversion analogique doit donc se faire aussi linéairement, c'est-à-dire que la tension restituée devra être proportionelle aux valeurs stockées. Or, si vous jetez un coup d'oeil sur le schéma ci-dessous, vous remarquerez que les convertisseurs du PSG ne correspondent pas

SCHEMA



exactement à cette attente, puisque l'on passe d'une tension à l'autre en multipliant ou divisant par SQR(2). Aïe, le problème est insoluble sur CPC car les échantillons sont en 4 bits, ce qui ne permet aucune retouche sans perte de résolution et donc de qualité. En revanche, sur ST, on a des échantillons 8 bits, soit 256 valeurs disponibles, et on peut donc profiter du passage en 4 bits pour corriger la non-linéarité des convertisseurs. Au lieu de bêtement diviser par 16, on va donc se servir d'une table de conversion 8/4 bits calculée en divisant 15 fois 255 par SQR(2). Bon, les aigus passent déja mieux, mais on veut la perfection!

LA CONVERSION N/A 8 BITS

Houla, j'en vois déjà qui regrettent d'avoir avalé si vite leur dernier cachet d'aspirine... Calmons-nous et raisonnons: on a trois registres qui peuvent prendre chacun 16 valeurs et qui s'additionnent pour former la tension de sortie. Apparemment, cela n'offre guère plus de 16*3=48 valeurs de tension différentes, on est loin du compte. Pourtant, ce serait oublier un peu vite la non-linéarité des convertisseurs: la courbe volume/tension étant exponentielle, un registre à 12 ne produira, par exemple, pas la même tension que

AMI GA DO RE

Par DIGIWIZ

POUR AMIGA

PART III

Bon, je reprends là où nous nous étions arrêtés: nous avions tout pour faire un son, il ne restait plus qu'à le rejouer!
C'était presque chose faite, puisque nous avions terminé avec la description du registre DMACON qui, entre autres, permettait de déclencher le DMA audio pour rejouer le son.... Nous voulions jouer la voie 0, donc DMACON=$8201.
Et hop, miracle! Un son sort de notre haut-parleur. Le son est répété tant qu'on ne dit pas au coprocesseur de s'arrêter, ou tant qu'on ne lui ordonne pas d'en jouer un autre en changeant les valeurs de ses registres. Pour arrêter (assez horripilant, il est vrai!), rien de plus simple. Il suffit de mettre à 0 le bit AUD0EN en faisant DMACON=$0001.
Les adresses des registres pour les autres voies sont les mêmes que celles de la voie 0 en ajoutant $10 pour la voie 1, $20 pour la voie 2, et $30 pour la voie 3.

Exemple:
AUD3VOL=$dff0a8+$30=$dff0d8

Pour mettre cela en pratique, je vous propose un petit programme en GFA basic (facilement adaptable en amigabasic) qui va illustrer notre propos. Ce programme permet de lire un fichier de son digitalisé (un son de Soundtracker par exemple) ou de jouer la forme d'onde sinusoïdale dont nous avions parlé.
Théoriquement, il suffit de faire RUN et <RETURN> pour entendre un petit bip sortir de notre Amiga.
Vous pouvez essayer de modifier les différents paramètres (vitesse, échantillons....) pour voir les résultats (le plus souvent étonnants!).
Le processeur sonore de l'Amiga dispose d'opérations plus complexes, par exemple la modulation de la fréquence d'une voie par une autre, qui permet de faire des effets intéressants. Mais c'est peut-être un peu lourd pour aujourd'hui! Une autre remarque concerne les échantillons: les musiques prennent beaucoup de place mémoire (souvent de 100 à 200 ko) car, pour être de bonne qualité, les échantillons sont de grande taille. C'est pourquoi beaucoup se sont lancés dans la génération des sons synthétiques sur Amiga. C'est-à-dire que les échantillons ne sont plus digitalisés mais calculés en temps réel. Cela permet d'avoir des musiques de moins de 10 ko parfois. Cette méthode n'a pas que des avantages: plus d'échantillons "complexes" (Ah, le beau bruit de la pluie venant troubler l'eau pâle d'un étang....heuu, je m'égare ?!), temps CPU plus important.... Mais c'est un moyen de faire des musiques qui sonnent différemment.
Voilà, nous allons nous arrêter là pour la génération de sons sur Amiga. Vous devriez en savoir assez pour faire vos premiers balbutiements en musique!

LISTING EN GFA BASIC

```
dmabase%=&HDFF000
ABSOLUTE audolen&,dmabase%+&HA4
ABSOLUTE audolch%,dmabase%+&HA0
ABSOLUTE audovol&,dmabase%+&HA8
ABSOLUTE audoper&,dmabase%+&HA6
ABSOLUTE dmaconr&,dmabase%+&H96
'
OPENW #1,0,10,640,200,&H40000,4111
PRINT "c pour chargement d'un son. une autre touche pour le sinus" INPUT rep$
IF rep$="c" THEN
 ' Chargement d'un son
 FILESELECT "Chargement son","charge","",filename$
 OPEN "I",#1,filename$
 taille%=LOF(#1)
 PRINT taille%
 IF taille%=0 THEN
  END
 ENDIF
 dat_adr%=MALLOC(taille%,2)
 BGET #1,dat_adr%,taille%
ELSE
 ' Son en memoire
 taille%=8
 dat_adr%=MALLOC(taille%,2)
 FOR i%=0 TO 7
  READ val%
  POKE dat_adr%+i%,val%
 NEXT i%
ENDIF
'
audolch%=dat_adr%
audovol&=64
audoper&=340
audolen&=taille%/2
dmaconr&=WORD(&H8201)
'
PRINT "Taper une touche pour arreter!"
DO
LOOP WHILE INKEY$=""
dmaconr&=WORD(&H1)
back=MFREE(dat_adr%,taille%)
'
DATA 0,64,127,64,0,-64,-127,-64
```



aMIE LE PRO.

SPECIAL NOËL

GARANTIE EXCEPTIONNELLE 3 ANS*

*Sur ordinateurs AMIGA et ATARI, sauf lecteur de disquette garanti 1 an.
*Offre valable jusqu'au 31 janvier 1990.

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 AMIGA 500

+ moniteur couleur 1083 S
+ extension mémoire 512 Ko



SANS MONITEUR : 3.490 F

5450 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.

aMIE RECHERCHE VENDEURS ATARI-AMIGA

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 GENLOCK	1.490 F
GST GOLD VP GENLOCK	6.790 F
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 CARTOUCHE	8.000 F
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

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**

deux registres à 6. Héhé, on dispose donc d'une gamme beaucoup plus étendue de valeurs, qu'il va nous falloir trier et découper linéairement (tant qu'à faire) en 256 cas, que l'on rangera dans une table de correspondance octet/ registres. Le calcul de cette table revient à inventorier 256 tensions "idéales" réparties régulièrement entre 0 et 3 volts, puis à tester pour chacune d'elles les 16^3=4096 combinaisons de registres possibles pour trouver celle qui permet d'approcher au mieux la tension voulue. Pour le calcul de la tension produite par une combinaison, on se reportera aux valeurs indiquées sur le schéma ci-dessus. Il est bien évident que cette convertion 8 bits est d'autant plus approximative que le volume est fort (tensions disponibles de plus en plus espacées). Il serait donc judicieux de se limiter à une tension de 1.5 volts, soit un volume global du sample réduit de moitié, mais un gain sensible en précision. D'autre part, les valeurs représentées sur le schéma ne sont que théoriques, et en pratique, on obtient de biens meilleurs résultats en ne calculant pas la tension de sortie mais en la mesurant directement à l'entrée du moniteur ou de l'amplificateur. C'est ce qu'ont fait les concepteurs de ST Replay, pionniers dans ce domaine, d'où une grande qualité sonnore. La table de conversion obtenue peut d'ailleurs être récupérée dans les sources fournies avec le soft, sources dont vous connaissez enfin le fonctionnement.

C'était notre envoyé spécial SPEEDER qui nous parlait en direct de noisecity. Bybye.

□ **CLARKETTE & JUJU**

LISTING

Ce listing en assembleur (GenST 2.2) vous permet de lancer un sample créé avec ST REPLAY avec le sufixe .SPL

```
; Conversion N/A 4 bits
; Ecrit sous GenST 2.2
        TEXT
        MOVE.L    SP,OLD_SP
        LEA       NEW_SP(PC),SP
        PEA       INIT(PC)
        MOVE.W    #38,-(SP)
        TRAP      #14
        ADDQ.L    #6,SP
        MOVE.L    OLD_SP(PC),SP
        CLR.W     -(SP)
        TRAP      #1
INIT    MOVE.W    #$2700,SR
        LEA       $FFFFFA07.W,A6
        MOVE.B    (A6),IERA
        MOVE.B    2(A6),IERB
        CLR.B     (A6)
        CLR.B     2(A6)
        MOVE.L    #PLAY,$134.W
        MOVE.B    #5,18(A6)
        MOVE.B    #2,24(A6)
        BSET.B    #5,(A6)
        BSET.B    #5,12(A6)
        MOVE.W    #$2500,SR
        LEA       SAMPLE(PC),A0
        LEA       FIN(PC),A1
WAIT    TST.B     (A1)
        BEQ.S     WAIT
        MOVE.W    #$2700,SR
        MOVE.B    IERA(PC),(A6)
        MOVE.B    IERB(PC),2(A6)
        BCLR.B    #5,(A6)
        BCLR.B    #5,12(A6)
        MOVE.W    #$2300,SR
        RTS
PLAY    MOVE.B    (A0),D0
        LSR       #4,D0
        MOVE.B    #8,$FFFF8800.W
        MOVE.B    D0,$FFFF8802.W
        ST.B      (A0)+
        BCLR      #5,8(A6)
        RTE
        DATA
SAMPLE  INCBIN    'TEST.SPL'
FIN     DC.B      0
        BSS
IERA    DS.L      1
IERB    DS.L      1
OLD_SP  DS.L      1
        DS.L      256
NEW_SP  DS.L      1
        END
```


amie LE PRO.

UNIQUE EN FRANCE

LA SOLDERIE-MICRO !

500 TITRES DE JEUX À 50 F

1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX ! *

AMIGA

5th GEAR
ARCHIPELAGOS
ARENA
BAD COMPANY
BALLISTRIX
BATTLE VALLEY
BLOOD
BOMBOZAL
CYBERNOÏD II
DRAGON SPIRIT
EXOLON
EYE OF HORUS
FUTUR SPORT
GALAXY FORCE
GOLD OF THE REALM
GRAND SLAM MONSTER
GRAVITY
I LUDICROUS
MAJOR MOTION
MINI GOLF
NEBULUS
OBLITERATOR
POURSUIT OF EARTH
PROSPECTOR
QUADRALIEN
QUARTZ
ROLLER COASTER
SLAYER
SORCERY LORD
STARBLAZE
STAR GOOSE
STARRAY
STEEL
TERRORPODS
THE MUNSTERS
TRACKSUIT MANAGER
TURBO TRAX
TYPHOON THOMSON
VINDICATORS
VIRUS
WARP
WICKED
ZYNAPSE

ATARI

3D GALAX
ACTION SERVICE
AMAZON
ARCHIPELAGOS
ARTI FOX
ARTURA
BAD COMPANY
BERMUDA PROJECT
BOMBOZAL
CAPITAIN BLOOD
CHAMP BASEBALL
CHICAGO 30
COSMIC PIRATE
CRYSTAL CASTLES
CUSTODIAN
DARK CASTLE
DEFLEKTOR
DOMINATOR
DRAGON SPIRIT
ECO
ELIMINATOR
EMPIRE STRIKES BACK
EYE OF HORUS
FERNANDEZ MUST DIE
FIGHT SOCCER
FINAL LEGACY
FIREZONE
FUSION
GARY UNEKER SUPERKILLS
GOLDEN PATH
GRAND SLAM MONSTER
GRAVITY
HELL RAISER
HI ROLLER
HOSTAGES
HUMAN KILLING MACHINE
LAST DUEL
MENACE
MIND FIGHTER
NEBULUS
NETHERWORLD
NORTH STAR
PANDORA
PHOBIA
PHOENIX
PINK PANTHER
POWER PLAY
PRISON
QUADRALIEN
QUARTZ
ROY OF THE ROVERS
SCRAMBLE SPIRIT
SDI
SPEED BALL
SPITTING IMAGE
STARBLAZE
STAR GOOSE
STAR RAIDERS
STARRAY
STRYX
SUPER BREAKOUT
TECHNOCOP
TERROR PODS
THE DEEP
TNT
TOM & JERRY
TRACKSUIT MANAGER
TRAUMA
VINDICATORS
WANTED
WHIRLGIG
WICKED

COMMODORE 64

BAAL
BAAL STIX
BLOODWYCH
COMPUTER CLASSICS
FLYNG SHARK
GREMLINS
IKARI WARRIOR
L'EMPIRE CONTRE ATACK
MEAN STREACK
NORTH STAR
RETOUR DE JEDI
TERRY'S
THE THREE STOOGES
TOP 10
SCRAMBLE SPIRIT
SDI
SOKO BAN
SPLIT PERSONNALITIES
STAR RAY
SUPERBASE 128
VAMPIRE EMPIRE

...ET DE NOMBREUX LOGICIELS

PC COMPATIBLE – APPLE
THOMSON – ATARI 800 XL et
130 XE – MSX – AMSTRAD CPC –
C 64 – ATARI – AMIGA.
Liste sur demande

amie

SOLDERIE - OCCASIONS - SERVICE TECHNIQUE
13, passage du Jeu-de-Boule - 75011 PARIS - **Tél. : 43.38.46.40**

* *En cas d'indisponibilité de l'un des 5 titres choisis. Indiquez-nous 2 titres supplémentaires de votre choix.*
* *Offre valable jusqu'au 31 Janvier 1991, dans la limite des stocks disponibles.*

A RETOURNER A : AMIE VPC - 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TÉL. _____
MON ORDINATEUR _____
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	PRIX	MONTANT
LES 2 TITRES SUPPLÉMENTAIRES		
FRAIS D'ENVOI*		
POSTE 30 F C.R. 60 F	TOTAL	

□ CHÈQUE □ CCP □ CARTE BLEUE □ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

SCOR - TILT 01.91. RC 86 B 2526.

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vds Amstrad 6128 coul. + adap. + peri. + 16 jx orig. + disk. Discology : 3 400 F. Etat neuf. **Christophe MARESCA, 7, rue Jean-Wiener, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.36.50.**

Vds CPC 464 coul. lect. DDI + Joy + 80 jx D7 vierges + discology + Boreau : 2 700 F. **Laurent DARDENNE, 295, av. ds Caillols, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.45.24.**

Urgent vds CPC 6128, mon. coul. + 200 jx + man. + Tilts (TBE) : 3 500 F. **Arnaud CARETTE, 141, route nationale, 59152 Chereng. Tél. : 20.41.35.39.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. (GAR) + de 100 jx + Atari 2600 + man. : VAL :8 760 F – vendu : 2 990 F. **Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 48.42.37.47.**

Vds Amstrad CPC 6128 + 2 manuels + joy. + env. 45jx + 2 D7 vierges : 1 490 F. **Gérome SONOIS, 31, rue Louis-Gaillet, 94250 Gentilly. Tél. : 47.40.37.85 (après 18 h 30).**

Amstrad PC1512 SD, mono., DD, 20MO, imp. Amst. DNP3160, nbx log., table (gar.) : 7 000 F. **Jérôme SERRURIER, 56, av. de la République, 94120 Fontenay-ss-Bois. Tél. : 48.76.13.31.**

Vds Amstrad CPC 464 + 157 jx news + pisto. + 2 poignées : 2 500 F, à déb. **François MANDEVILLE, D4 N 36 rue Jean-Baptiste-Lebas, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.55.56.**

Vds Amstrad 6128 clavier (ss/gar. 2 mois) + 10 D7 vierges + D7 éduc. + compil + 6 mags etc. :2 000 F. **Nam Sreng TRY, 119, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél. : 40.34.96.70.**

Vds Amstrad 6128 coul. + imp. DMP2000 + nbx jx (news) + joy : 2 500 F. **Emmanuel DE SAINT-DIDIER, 136, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : 45.04.07.28.**

Vds Amstrad 464 + mon. coul. + 100 jx env. + manuel : 1 500 F (exc. état). **François DOLPHEN, 32, rond-point du Marquenterre, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.84.05.34.**

Urgent vds CPI 464, écran coul. + lect. D7 + joy + nbreuses D7 : 2 000 F. **Yann JUBAULT, 6, allée des Prés, Villiers le Mahieu, 78770 Thoiry. Tél. : 34.87.58.93.**

Vds Lect. disk PDF pour CPC 464, 6128 + nbx disk (multiplan, word star, calcumat) + jx : 2 000 F. **Michael EGIZIANO. Tél. : 92.31.53.97.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. (TBE + 2 joys + câble liaison + câble magneto + 70 disks, le tout : 2 000 F. **Alexandre BERTIN, 41 bis, rue des Blandats, 33440 Ambares. Tél. : 56.38.73.72.**

Vds pour CPC : multiface 2+ (300 F) + quickjoy 5 (150 F) + revues (10 F l'1) ou le tout : 400 F. **François LEX, Le Griottier, 14, rue de Ste-Marguerite, 05000 Gap.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 50 jx orig. dont nbx hits (on Wolf, After Burner, Barbarian, etc.) + revues + disks maths util., manuel joy (89) : 2 700 F. **Stéphane ROCH, 86350 Jousse-le-Bourg. Tél. : 49.87.85.67 (après 19 h).**

Vds Amstrad 6128 Mono (2 ans) + bureau + joy + revues + nbx news (Bloodwich, Shadow Warrior, P47, etc.). **Sylvain BERTRAND, 70110 Georfans. Tél. : 84.20.25.89.**

6128 disk orig. : Manoir + 2 compil, 7 jx + log math 4e + log music. + joy (BE) :400 F. **Karim JOS, Cornier, 74800 La Roche/Foron. Tél. : 50.25.56.19.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + env. 100 jx D7 & K7 + lect. K7. Val. : 7 000 F, cédé : 4 900 F, à déb. **Bernard REYNAUD, route de Vasselin, 38510 Saint-Sorlin de Morestel. Tél. : 74.80.31.66.**

Vds 6128 coul. + jx et util. + joy : 2 300 F + Nintendo set luxe + 2 jx : 1 500 F ou tt : 3 500 F. **Raphael HECKMANN, 1, rue des Vosges, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.78.22.81.**

Vds Amstrad 6128 coul. (89) avec 80 jx joy exc. : 2 700 F. **Fabien EGOT, 323, av. Goulet, 83380 Les Essambres. Tél. : 94.49.51.67.**

Vds CPC 6128 (1 an 1/2) + revues + nbx jx (mot, great court, west phaser...). Ecran coul. **Jord MAITTE, 10, rue Jacques Prévert, 59221 Prouvy. Tél. : 27.31.45.21.**

Vds CPC 6128 mono + nbx jx + util. + doc. bas prix. **Emmanuel LECHINE, 14c, av. Le Montciel, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.47.12.95.**

Affaire ! Vds Amstrad CPC 6128 + imp. DMP 2160 + tuner TV + util. + 150 jx. **Grégoire QUATRE, 5, rue Lacaille 75017 Paris. Tél. : 42.28.39.00.**

Vds Amstrad 1640 sple drive + D.d. 20MO (RAM 640 ko) + souris. TP servi (2 ans) : 5 500 F. **Didier BERGERON, 37, rue Traversière, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 49.10.97.63.**

Vds Amstrad 6128, mon. coul. (TBE fév. 90), jx : 2 800 F. **Teddy MOREIRO, Julian-Grimau, Vitry. Tél. : 46.80.21.60.**

Vds CPC 6128 coul. + man. + manuel util. + tuner + radio-réveil + orig. (shinobi dble Dragon, etc.) TBE : 6 000 F. **Diyelam MBAITJONGUE, 15, av. de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : 46.63.12.48 (après 20 h).**

Urgent ! Vds Amstrad 6128, coul. + 2 joy + dbleur + 30 jx : (Top gun, etc. TBE), clav. neuf, 3 copieurs (6,0) : 3 150 F. **Jérôme DUPE, 15, rue des Buzardières, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.86.38.04.**

Vds Amstrad 6128 coul. (88, TBE) + joy + jx + util. (copieurs) + log. dessin music + revues : 3 000 F ! **Dalil CHENOUF, 19, av. Massenet, 63400 Chamalières. Tél. : 73.36.34.33.**

Vds new D7 6128 : Justiciers, Matre Ninja, Dble détente, Indy, Double Dragon 2 (120 à 150 F) Urgent ! **David PERROT, Coulon Soye en Septaine, 18340 Levet (Cher). Tél. : 48.25.63.02.**

Vds Amstrad CPC 6128 + Mon. coul. + nbx jx + livre + cat. + joy. cédé : 3 000 F. **Brice SEBAUX, 36, av. des Bégonias, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.32.58.46.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) avec tuner TV et 50 jx : 4 000 F. **Claude DEBARRE, quartier de l'église, 38200 Serpaize. Tél. : 74.57.01.47 (après 19 h).**

Affaire ! Vds CPC 464 + mon. coul. + joy + nbx jx + câble téléch. (TBE) :1 500 F. **Denis ROUSSET, 11, av. de Verdun, appt 1121, 94000 Créteil. Tél. : 49.81.01.77.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jx + joy + util. + revues : 2 500 F, à déb. **Arnaud MONTAGNE, 12, rue Fabert, 57180 Terville. Tél. : 82.34.05.46 (après 18 h).**

Vds (reg. Paris) CPC 6128 mono + man. + 24 jx, nbx orig., discolo. : 1 800 F. **Pierre-André MOURIER, 61, av. de la République, 92120 Montrouge. Tél. : 47.46.17.98.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 464 coul. + mon. coul. + 200 jx et joy :1 500 F. **Franck BUCHEREAU, 42, av. Carnot, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.27.85.**

Vds log. orig. et livres pour Amstrad CPC, K7 ou disk, jx av. et d'arcade. **Serge COCHET, 5, rue Bellevue, 69540 Irigny. Tél. : 78.50.19.66.**

Vds 6128 coul. + DMP2160 (+ feuilles) + Jasmin SP1 5¼ + mirage imager + Housses + dbleur + disks (jx + util.) : 6 100 F. **Sébastien TRANKIEM, 3, rue Persil, 92160 Antony. Tél. : 42.37.28.76.**

Amstrad PC 1512, avec imp. Citizen Gem, souris, DD, papier, nbx log., 100 disks jx. **Raymonde ALGLAVE, 12, rue du Gros-Chêne, 92370 Chaville. Tél. : 47.09.52.15 (après 18 h).**

Vds 6128 coul. + jx + livre + man. et vd sega 8 bit + Sup. tennis 6128 : 2 200 F. Sega : 550 F. **Franck LENOIR, 161, rue Paul-Eluard, 76320 St-Pierre-lès-Elbeuf. Tél. : 35.78.83.99.**

Pour Amstrad 6128, vds tuner TV : 500 F. Souris + log : 500 F. Interf. multiface 2 : 150 F (état neuf). **Stephane CHEVALLET, 2 bis, rue Marcel-Plasse, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.38.36.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + manuel + 30 jx + adap. TV + mag. + cable magnéto : 2 000 F urgent ! **Gabriel CAIRE, 217, route de Bellet. Tél. : 93.37.85.66.**

Vds CPC Amstrad 664 + mon. coul. + 2 joy + 150 jx + bte rang. + manuel : 3 000 F, à déb. **Stéphane LEROY, 55, av. Jean-Lebas, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.58.48 (après 18 h).**

Vds lect. D7 Amstrad (1/89) : 1 400 F + adap. MP : 300 F. Les 2 : 1 570 F. **Arnaud JOMARD, Noiron-sur-Bèze, 21310 Mirebeau. Tél. : 80.36.52.78.**

Amstrad 6128 + joy Cobra + dble joy + 100 D7 + adap. peri. : 3 000 F. **Arnaud MOREL, Paris et région parisienne. Tél. : 47.41.64.39.**

Vds CPC coul. + 100 jx + 10 jx orig. + bte et nbses revues + joy (CPC 6128) :3 000 F. **Philippe VIGNON MARTIN, 20, rue Vauvert Rochecorbon, 37210 Vouvray. Tél. : 47.52.52.41.**

Vds Amstrad CPC464, Mon. coul. + lect. DDI + 28 disks (90 jx) + 20 jx K7 + 2 joys : 2 000 F. **Christophe Vulliez, 18 ter, rue du Parc de Clagny, 78000 Versailles. Tél. : 39.63.35.92.**

Stop ! Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + joy + compil, les Barbares + 6 D7 vierges : 2 400 F. **Romain KOSZUL, 18, rue Gustave-Vatonne, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 64.46.30.49.**

Vds Amstrad 6128, mon. coul., joy + manuel + 10 D7 + jx et util. : 3 000 F. **Isabelle WERWINSKI, 109, route de la Reine. Tél. : 46.03.89.26 (de 20 h à 21 h).**

Vds 6128 coul. + Mp plug 100 (gar. env. 2 ans) + 50 disk 150 jx, util + lect. K7 + textomat + livres etc. (TBE). Valeur : 10 000 F - cédé : 4 000 F. **Richard FRISONI, 147, quater, bld de Strasbourg, 94130 Nogent-s/Marne. Tél. : 48.73.20.08.**

Vds Amstrad CPC 6128 (TBE). Ecran coul. + jx fabuleux. Prix raisonnable : 2 000 F. **Béhrang KHEYR-POUR, 31, allée des Joncherettes, 91190 Gif-s/Yvette. Tél. : 60.12.03.88.**

Vds Amstrad PCW8256 + imp. + 3 livres + D7 compta + graph. mon. mono : 5 000 F. **Claude REGIS, 109, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél. : 40.34.10.46.**

Urgent ! Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + lect. 5¼ + nbx jx et D7 vierges : 3 500 F. **Gregory ANDOUCHE, 65, rue M. Krebs, 59260 Lille. Tél. : 20.91.45.05.**

Amstrad PC1512 SD mono, livre, DD 20 Mo + ventil., nbx log., imp., table : 7 000 F. **Jérôme SERRURIER, 56, av. de la République, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. : 48.76.13.31.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + 100 jx et joy :1 500 F, à déb. **Sébastien COQUIDÉ, 8, rue Tailliandier, 62153 Souchez. Tél. : 21.45.07.33.**

Vds Amstrad PC 1512 HD coul. (BE). très nbx log. : 7 500 F. **Yannick RAULT, av. du Vercors 38450 Le Gua. Tél. : 76.72.39.15.**

Vds Amstrad PC1512 HD 20 Mo, écran coul., souris, nbx log. : 6 500 F (TBE). **Laurent CARBONEL, 5, Val de Bievre, 78530 Buc. Tél. : 39.56.04.90.**

Vds CPC 6128 écran mono. + housses + 20 disks + bte (TBE) : 2 000 F. **Patrick RAYNAL, Domaine de Gondières, 58000 Saint-Eloi. Tél. : 86.59.18.04 ou 86.37.17.24.**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joy + compil (Heatwave) + jeu au choix. **Stéphane BODIN, 1, rue Tacite, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.87.10 (après 17 h 30).**

Vds Amstrad 6128 mono + nbx jx (Rick dang, dble Dragon) + orig. + joy + manuel (TBE) : 2 000 F, à déb. **Bedis YOUNSI, 10, rue Rambervillers, 75012 Paris. Tél. : 43.46.71.01.**

Vds Amstrad CPC 6128 (1 an) + mon. coul. + joy + dbleur + nbx jx (TBE : 3 000 F. **Willy LOURME, 8, résidence Le Parc, Allouagne. Tél. : 21.54.03.25.**

Vds Amstrad CPC464 + mon. coul. + 200 jx + nbses revues (TBE) : 1 900 F. **Sylvain MONCEAU, 6, rue d'Andilly, bat. B11, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.65.42.**

Urgent vds CPC 6128 mono + jx + livres. Prix à déb. **Jérôme MOURIESSE, l'Esparelle Bat. C, Rue de la Verdiere, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.42.12.**

Vds nbx orig. (40 F + port) sur 464 K7 + Italy 90 à 70 F. Dem. liste, rép. ass. Poss. éch. **Serge ROCHETTE, 120, groupe Ambrosini, 13014 Marseille. Tél. : 91.67.33.63.**

Vds Amstrad CPC 6128 mon. coul. + 80 jx + 3 joy + discology + kit de téléch. :2 010 F ! **Patrick RICHARDSON, 90, rue de Kerscao 29480 Le Relecq Kerhuon. Tél. : 98.28.06.69.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon coul. + joy + lect. K7 + 50 disks + coffret + doc. : 2 800 F. **Clément MARCHANDISE, 2725, route de Lent, 01960 Peronnas. Tél. : 74.21.31.02.**

Vds Amstrad 6128 coul. + DMP 2160 + joy + 60 disks nbx jx et util., revues, etc. (TBE) :3 500 F. **Denis LE QUINQUIS, 058, rue Gambetta, 92800 Puteaux. Tél. : 47.76.42.59.**

CPC 6128 + mon. coul. + nbx revues + jx orig. + câble tél. + 2 joy (TBE) :3 400 F. **Steve GLISONI, 17, rue d'Estienne d'Orves, 94230 Cachan. Tél. : 46.63.40.83.**

A saisir ! CBM 64, mon. coul., lect. disq./K7, power cartridge, joy, 35 jx : 1 800 F. **Julien BEAUVOIS MOCHOT, 36, av. Edith Cavell, 06000 Nice. Tél. : 93.53.65.23.**

Vds Amstrad 1640 ECD coul., DD, 20 Mega + jx + MS DOS-Gen + souris (TBE : 9 000 F, à déb. **Philippe VOUTCHKOVITCH, 110, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : 42.06.18.17.**

Vds Amstrad CPC 6128, coul. (TBE) + nbx jx et prog. util. : 2 700 F. **Dhévan ETIEVANT, 14, Fbg des Balmettes, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.89.62.**

Vds Amstrad 2086 VGA HD32 Mo, lect. int. 3 1/2 ext. 5¼. Etat neuf (rég. Metz) : 11 000 F. **Philippe CLAULIN, 5, rue de Villers, 57140 Plesnois. Tél. : 87.31.93.10 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + log. orig. + joy + manuel : 3 200 F. Valeur 5 000 F env. **Gerard HUMBERT, 12, rue du Moulin Grand-Failly, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.44.80.**

Vds Amstrad PC 1640 HD 20 Mo + souris + imp. DMP 3160 + Framework III + jx, écran EGA. Valeur : 20 000 F. Vendu : 12 000 F. **Gilles ROSSI, 112, Parc de Cassan, 95290 l'Isle-Adam. Tél. : 34.69.30.10.**

Vds imp. DMP 4000, Amstrad (neuve) + emb. + housse + papier + cont. + doc. + cordon : 2 850 F. **Gilles ROSSI, 112, Parc de Cassan, 95290 l'Isle-Adam. Tél. : 34.69.30.10.**

Vds C128D + mon. 40-80 colonnes + lect. K7 + livres + revues + jx : 3 500 F, à déb. **Didier GAYRAUD, 2, allée Marivaux, 78260 Achères. Tél. : 39.11.78.90.**

Vds Amstrad 6128 (TBE) + mon. coul. + nbx jx : 2 500 F. **Philippe CAUCHOIX, 118, bd Bessieres, 75017 Paris. Tél. : 42.63.07.31.**

Vds 6128 coul. + tuner TV + imp. DMP 2000 + nbx jx + revues + joy : 3 600 F. **Emmanuel PROFFIT, 17-19, rue Bausset, 75015 Paris. Tél. : 45.31.19.76.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + manuel + env. 90 jx + lect. disk + 3D7 vierges : 2 500 F. **Patrick HOVASSE, 1, rue Léon-Dierx, 75015 Paris. Tél. : 48.42.28.46.**

Vds Amstrad 6128 coul. + kit tuner TV + lect. K7 + jx + disc + bte rang. + manuel + revues : 3 000 F. **Fabrice CHEVRY, 42, rue de l'Eglise, 76280 Turretot (Le Havre). Tél. : 35.20.22.62.**

Vds CPC 6128 coul. (ss gar.) + jx orig. stick + PRO 500 + 30DK + manuel + emb. : 3 000 F. Laurent ETIÉ, 75, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne. **46.04.02.34.**

Stop ! Vds Amstrad CPC 464 + 150 jx (Goul's and Ghost...) + 2 joys + 50 revues + pistol. + kit mini : 1 000 F. **Alexandre GURY, 48c, rue de Turenne, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.44.89.**

Vds Amstrad 6128 coul. + joy + mag. neto-K7 + nbx jx + filtre écran : 2 500 F. **Laurent STÉPHAN, 17, av. Edmond, 94430 Chennevières. Tél. : 45.76.81.80.**

Urgent ! Vds CPC 6128 coul. + joy + nbx jx (Top gun + target renegade + altered Beast) : 4 000 F. **Mael ARRADON, La Grée, 44810 Heric. Tél. : 40.57.94.19 (après 18 h 30).**

Vds Amstrad 464 + nbx jx + not. + manuels + mon. mono : 500 F. **Richard. Tél. : 42.04.05.87.**

Vds jx CPC 6128 orig. QIN-voyage au ctre terre, Rainbow Island, Sorcery, Bob Winner. **Grégoire GALY, 8, rue de la Forêt, 44650 Touvois.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 464 coul. + synth. voc. + livres + revues + jx (TBE) :1 500 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4 Arpents, 78330 Fontenay le Pleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vds pour + DMP2000 + Log. la Solu. + imp. ima. + impres. Le tout : 1 000 F. **Jean-Claude LAMEILLE, 3, allée Claude Debussy, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.99.71.59.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx + joy + nbx mag. + manuel :2 500 F. **David PRIGEND, 2, rue Edmond Michelet, 93250 Villemonble. Tél. : 48.54.19.31.**

Vds CPC 464 coul. (clavier querty), nbx jx + livres micro appli. + 2 joy + mallette + revues :1 500 F. **Yannick NOEL. 96, bd Longchamp, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.66.02 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 Amstrad, lect. 5¼, 300 D7, housses, acc., docs, revues, le tout : 4 000 F. **Jimmy ROBIN, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Vds pour 6128, 14 disks, jx orig., util. Lot ou à la p. Ech. sur Atari 520 STF IMO, 2 lect. **Jean-Claude CAMACHO, 6, rue Courteline, 81100 Castres. Tél. : 63.72.10.12.**

Vds Amstrad CPC 6128, mon. coul. + 70 jx + util. + manuel (Exc. état) : 2 500 F, à déb. **Laurent LEVEQUE, 46, rue d'Estienne-d'Orves, 93110 Rosny-ss-Bois. Tél. : 48.55.51.43.**

Vds Amstrad 464 coul. + synthé voc. + 80 jx : 1 500 F. Graphiscop 2 : 250 F et imp. : 900 F. **Franck CHAPUT, 5, bd de la Grande-Ceinture, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.50.51.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 85 jx + 1 joy + 1 éc. ant. ref. (T.B.E.). Px à déb. **François-Régis EUGENE, 8, allée Georges-Carpentier, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.82.07 (après 17 heures).**

Vds CPC 464, K7 (T.B.E.), écran mono + 1 joy + manuel + livre prog. (ordi. déc. 89) :1 000 F. **Pascal CABARET, 10, rue Monzon, 31600 Muret (31), banlieue de Toulouse. Tél. : 61.51.04.48.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + man. + jx orig. Val. : 4 600 F, vendu 2 800 F. **Frédéric BRILOUEt, 124, rue Anatole-France, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.58.00.36.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. (11-89, T.B.E.), + 2 joys + revues + lect. K7 + nbx jx : 3 000 F. **James Guenoun, 9, allée des Bergeries, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.29.28.**

Vds CPC K7 mono + nbx jx (T. Cup, Batman, Shinobi, Justiciers, Ghost 2, etc.) + joy (Pro 500) + revues : 2 200 F. **Arthur FELIZARDO, 30, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : 47.64.95.55.**

Vds CPC 6128 coul., nbx jx, joy, livres (87) : 1 200 F. **Benoît DECAUDIN, 7, allée Demoiselles d'Avignon,**

92000 Nanterre. Tél. : 49.06.02.33 (entre 19 h et 21 h).

CPC 6128 coul. + joy + nbx jx + util. : 2 000 F. **Julien BONNEAU, 65, rue Daubigny, 95450 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.84.83.**

Vds Amstrad 6128 coul. + souris AMX, clav. à serrure électro. Env. 80 jx et 20 util. + cadeaux : 2 000 F. **Tahin ou Mehmet ISTANBULLU, 20, allée des Roseaux, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.71.40.**

Vds CPC 6128 mono + imp. DMP 2000 + 60 jx + log. : TTX, CAO, T. Pascal + souris : 3 500 F. **Eric BALY, 72, av. Faidherbe, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.11.23.**

Vds Amstrad PC 151200 5 pouces, 512 ko, coul., souris, joy, DOS 3.2 Nbx log., jx. 6 800 F. **Krystel DELAME, 2, rue Foucher-Lepelletier. Tél. : 45.58.27.94.**

Vds Amstrad 6128 coul. + tuner TV + Les Barbares + A 320 + Op. Wolf + joy : 4 000 F, à déb. + env. 100 jx. **Steve OUDOUL, rue Raguet-Lépine, bât. J1, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.63.46.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + 100 jx + revues + guide + 10 D7 vierges (T.B.E.) : 2 500 F. **Antoine BURELLE, 9, allée du Parc, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 34.12.33.61.**

Vds Amstrad PCW 8256 + imp. + 2 jx + DAT amat. Affaire : 2 800 F à déb. Vds soft, sur Atari 520 STE. **Julien ROBY, 15, rue des Roses, 91540 Mennecy. Tél. : 64.99.80.65 (après 17 heures).**

Vds Amstrad PC 6128 coul. (T.B.E., ss gar.) + 8 orig. + joy + 25 disks vges : 2 800 F à déb. **Stanislas CORROYER, 3, av. de la Tranquillité, 78000 Versailles. Tél. : 39.02.14.48.**

Vds CPC 6128 coul. + magneto + jx + util. + éduc. + bte rang. man. + livre + revues + disc : 3 600 F. **Andy BALOGNA-SANTANGELO, 1, chemin Villamont, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.99.72.89.**

Vds Amstrad CPC 6128 + 35 D7 (100 jx) + revues + util. (Dbase) + man. + Atari 2600 : 2 900 F. **Yann LE DJART, 23, allée des Maisons-Russes, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.01.93.02.**

Vds CPC 6128 coul. (exc. état, ss gar.) + imp. DMP 2000 + scanner + nbx log. : 5 000 F à déb. **Pascal REQUENA, 38, av. du Général-Salan, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.78.74.**

Affaire ! Vds 6128 + nbx jx + joy + pisto. + kit téléch. + manuels :2 300 F à déb. **François-Xavier CATTEAU, 13 bis, rue de Bonnance, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.36.50.**

Amstrad CPC 464 coul. + joy + 50 jx orig. + mble + kit téléch. + housses : 2 000 F. **Freddy CONTESSE, 63, entrée E, résidence Fauquet, rue d'Hautmont, 59720 Louvroil.**

Vds Amstrad PC 1512 SDM, neuf (ss gar.) : 3 500 F. **Michel KEDZIA, Les Bourdignats, 03170 Montviq. Tél. : 70.07.35.37 et 70.07.35.38.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + 200 jx (Batman, Robocop, Greats courts, etc.). Kit téléch. + DCP Art Studio : 3 000 F. **David KUZEGARAN, 17c, résidence du Parc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.97.80.**

Vds Amstrad Cpc 6128 (1 an) + 2 joys + nbx jx + kit avec ant. + interface : 3 200 F à déb. **Laurent LEFEBVRE, 480, rue de Festubert, 62660 Beuvry. Tél. : 21.65.80.08.**

Urgent ! Vds CPC 464 + mon. mono + joy + 25 jx orig. (état neuf) : 1 000 F. **Philippe ELOY, 6, square du Berry, 91300 Massy. Tél. : 69.20.61.08.**

Vds pour Amstrad CPC 464 + lect. disk carte FO, DOS : 280 F. Nbx jx (opé. Thun : 50 F, 12 j., Fantas : 100 F). **Benoît FRANSORET, 4, rue de la Violetterie, 51200 Moslins. Tél. : 26.59.72.79.**

Vds mon. mono pour CPC 464 : 400 F. Vds jx K7 orig., de 15 F à 45 F. Ecrivez-moi. **Frédéric HUGUET, rés. Port-Frontignan, 143, av. Vauban, 34110 Frontignan.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + manuel + revues + jx (Chase H.Q. Defender of the crown, Rick Dangerous...). **Laurent MAVRE, 1, rue de Chantilly, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.49.11.**

Vds CPC 464 + Light Phaser + Synt. voc. SSA1 + btes rang. (60) + mble CPC + dble joy 110 : 2 600 F. **Pascal GIRAULT, 26-28, rue Salvador-Allendé, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.12.55.36.**

Vds PC Amstrad 2086 coul. (nov. 89) + works + windows + souris + joy : 9 000 F (cause ach. + puissant). **Jacques FERRER, 6, allée des Hêtres-Pourpres, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 60.07.21.13.**

Vds Amstrad PC 1512 DD, coul. (10 mois, ss gar.) + Intégrale PC + souris m jx + MS Dos : 5 000 F. **Emmanuel LABOURASSE, 40, boulevard d'Andilly, 95160 Montmorency. Tél. : 34.12.12.49.**

Amstrad 6128 coul. + jx orig. + manuel + D7 vierges + lect. K7 + livres. Env. 2 000 F. **Laurent ELAERTS, 28, avenue du Général-de-Gaulle, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.00.38.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + disks + revues : 1 800 F + imp. DMP 2160 : 1 000 F (T.B.E.) + souris : 500 F. **David BAUDRY, 1, rue de l'Est, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.76.04.**

Vds CPC 464 coul. + lect. DDI 13" + nbx jx, util. (K7/D7), exc. état : 2 000 F à déb. **Marc FERRENDIER, 5, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : 42.65.36.71.**

Amstrad CPC 6128, nbx jx (bon état) + mon. coul. : 2 500 F. **Christophe PALOMINO, 8, avenue Albert-1er, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.03.04.**

Vds Amstrad 6128 coul. + man. + env. 60 jx. 4 500 F. **Patrice BOURGET, 17, rue Claude-Monet, Fontaine-la-Mallet, Le Havre. Tél. : 35.55.73.49.**

Amstrad 6128 coul. + jx + réveil + tuner TV + joy + btes + revues (T.B.E.) : 3 200 F. **Nicolas LHUILLERY, 288, avenue d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.18.50.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 46 jx (Arcade, Action, Av.) dont opé. Thunderbolt, opé. Wolf, etc. : 2 500 F. **Rodolphe CHAILLOU, n° 22, lotissement les Varennes, 17400 Saint-Julien-de-l'Escap. Tél. : 46.32.52.35.**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joy + revues + manuel + log. pour math., français, anglais + nbx jx (Super-ski, R. Type), T.B.E. : 2 000 F. **Fabien BOUCHERON, 63, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : 45.57.98.96.**

Vds 6128 coul. (ss gar.) + 2 joy + T.B. jx (75) prg. copy discolog. 5.1 : 4 000 F. Très urgent. **Grégory HARPER, 29, rue des Coquelicots, Savigny-sur-Orge (Essonne). Tél. : 69.05.40.77.**

CPC 464 mono + adap. péri + 2 joyst. + K7 jx + livres : 1 000 F. 1 DD1 + D7, jx : 1 000 F. **Dominique BENARD, 6, allée de la Frambourg, 77200 Torcy. Tél. : 60.06.49.05.**

Vds nbx jx orig. Amstrad DK à 15 F + nbses revues info. (Tilt, Joystick...). Pas cher. **Julien ALEXANDRE, 10, rue des Réservoirs, 94410 Saint-Maurice.**

Vds Amstrad PC 2086, D. VGA + log. pro et jx : 8 000 F à déb. Lect. 5"25 : 1 800 F. **Stéphane PACALET, 25, ch. de la Barre, 38260 La Côte-Saint-André. Tél. : 74.20.29.39.**

ATARI

Vds Atari 520 STF DFNR (TBE) + 2 souris et 2 joy + 90 jx DT news (F29 ; F19). Val. : 5 000 F, vendu : 2 590 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (après 18 heures, merci).**

Urgent ! Vds 520 STE (T.B.E., 1-90, 1 an gar.) souris + man. jx, emb. orig. : 3 500 F. **Laurent PELISSIER, 273, bd Chave, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.58.06.**

Vds Atari 520 ST (T.B.E.) DS avec souris, joy et nbx jx : 2 000 F. **Fernando MARTINS, 12, av. du Docteur-Charcot, 94600 Choisy-le-Roi.**

Vds Atari STF 15 + opé. Wolf + Full Metal + Falcon + Chase + Ums + Batman + Silent Serv. TS (orig. avec notice) : 600 F. **J.-Yves CHABIN, lieu-dit Pasquet, 33650 Martillac.**

Vds Atari 520 STF + souris + peri + 2 orig. Kickoff 2 et Ghosbusters 2 + manuel + jx : 2 700 F. **Sidney CARDIS, 65, avenue du Maine, La Queue-en-Brie. Tél. : 45.94.28.86.**

Vds Atari 520 STE étendu 1 méga + mon. SM 124 + livres + dicks (90, T.B.E.) : 3 600 F. **Christophe CHAPON, 5, rue de Huest, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.16.83.**

Vds T.B.E. Atari 520 STF DF + souris + t. nbx jx + btes + cables péri + livres : 2 800 F. **Nicolas VIALLARD, 48, rue des Gallérands, 95160 Montmorency. Tél. : 39.64.88.95.**

Vds Atari 520 STF (1989) + mon. coul. Philips + 2 man. jx + souris + 20 D7 : 3 700 F. **Alain ZAGHBOUNI, 7, résidence Les Chênes, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45.76.13.32.**

Vds Atari 520 STF + 2 joys + 70 disks + bte rang. disk (T.B.E.) : 3 200 F. **Stéphane GOUPIL, 32, avenue de la Gilquinière, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 60.15.79.65.**

Vds 520 STE (T.B.E., ss gar.) + mon. coul. Philips + orig. + joy + souris : 5 200 F. **Frédéric PENVEN, 62, Grande-Rue Aigremont, 78240 Aigremont. Tél. : 39.79.36.48.**

Vds jx sur ST EX (Impossamole, Great Cours), liste gratis, vite ! De 100 à 200 F, à déb. **Kevin MERLET, 26, rue Jean-Colly, 75013 Paris. Tél. : 45.82.99.90.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1425 + jx (60) + D7 v. + T.B. joy + souris : 4 350 F. **Olivier BONNEAU, 1, chem. de l'Ecaillé, 95740 Frépillon. Tél. : 39.60.62.30 (apr. 18 h).**

Vds nbx softs sur Atari et CPC. Ex. : Midnight Resistance, 210 F (ST), Chase H.Q., 100 F (CPC). Port comp. **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzange, 57290 Seremange. Tél. : 82.57.05.54.**

Vds Atari 520 STF + jx + man. + disks vierge (T.B.E.) : 2 300 F. **Franck VOISIN, 5, allée de la Paix, 92220 Bagneux. Tél. : 46.63.64.01.**

Vds mon. coul. Atari + multiface ST + STOS (courts, extens., etc.). Ach. log. initiation MAO. **Philippe KULAHLI, 15 bis, rue Marcel-Delavault, 95400 Arnouville-lès-Gonesse. Tél. : 39.86.05.87.**

Vds Atari STF + jx (Populous, Dragon Ninja...) + util. + joy + souris + câble péri. Urgent : 2 800 F. **Yann JAUDOUIN, 7, chemin des Plateaux, 33270 Floirac. Tél. : 56.32.70.31.**

Atari STE + 150 jx : 2 500 F (état neuf). **Fabrice CORSIAN, 673, boulevard Maréchal-Joffre, 83100 Toulon. Tél. : 94.36.10.11.**

Vds 520 STF + 40 jx + util., son graph. + joy + mon. coul. + btes + souris + emb. sur Astrad 4300. **Patrice JUNG, 9, rue de Zellenberg, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.57.25.**

Vds Atari 520 STF + 13 D7 + souris + 7 orig. : 2 600 F. **Nicolas DUCHATEL, 24, Le Corot, rue J.-B. Vin, 83200 Toulon. Tél. : 94.93.50.07.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF + lect. ext. + imp. Stard. Nbx jx et util. : 5 000 F à déb. **Aldric VIGNON, 32, rue La Fontaine, 75016 Paris. Tél. : 45.20.23.34.**

520 STF (DF), Maupiti, Spale Quest 3, etc., 2 joys, 20 DV, bte rang., câble IMR, péri., mon. coul. : 5 590 F. **Guillaume JAMMES, 1, domaine Le Ruisseau-du-Moulin, 33370 Yurac. Tél. : 56.31.57.21.**

Vds 520 STF + 2 joy + env. 20 disks + souris + livre GFA. Env. 2 000 F à déb. Urgent ! **Sébastien ROBAUX, 58, rue de Phalsbourg, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.02.74.**

Vds 3 orig. sur ST : Opé. Stealth (150 F), Teenage Queen (100 F), Crazy Cars (50 F). **Pascal SORAK, dans la Drôme à Valence. Tél. : 75.58.74.23.**

Vds impr. Smith Corona : 500 F. Vds écr. orig. Atari ST (Imperium, Battletec Full Metal, Laser, Squad). **Maurice DEZOTHEZ, 7, place des Tilleuls, 77126 Savigny. Tél. : 64.41.06.42.**

Vds 520 STF, DF (9.89), cause serv. mili., T.B.E., + 2 joy + souris... cédé : 2 099 F. **Patrick UCLES, 1, rue du Hainaut, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.64.59.**

Atari 520 STE, vds ou éch. : jx orig. (Kick off ex. time, Chicago 90, Chase HQ). **Reza Ackbaraly, 116, rue Salvador-Allendé, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.90.04.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF + souris + tapis + 100 D7 + 50 jx + lect. ext. : 4 000 F (T.B.E.). **Jean-Marc WARION,, 5, place du Périgord, 91430 Igny. Tél. : 69.41.93.60.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF + souris + joy + nbx revues : 2 500 F (de préf. Isère). **Arnaud MONNET, n° 10, lotissement la Treille, avenue du Granier, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.97.67.25.**

Vds Atari 520 STDF (juin 89) + écran coul. SC 1425 (10.89, T.B.E.) + souris + t. nbx disks : 4 500 F. **Laurent PANNETIER, 22, rue Normande, 78770 Villiers-le-Mahieu. Tél. : 34.87.48.39.**

Vds Atari 520 STF, av. Select Drive et face + monit. coul. + drive DF + jx : 3 400 F. **Yves FAYARD, 38, Grande-Rue, 38160 Saint-Marcellin. Tél. : 76.38.09.35.**

Vds log. pour Atari 520 STE : Midwinter, Test Drive, Full Metal Planete, Xenon II, etc. **Stéphane CLAUDE, bât. Couperin, C21, Croix-de-Metz, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds pour ST : op. Jupiter : 100 F, Dragon Ninja : 120 F ; Projectyle : 150 F ; West Phaser : 250 F ; Simbad : 120 F ; Bât. : 250 F. **Stephan RAFIN, B.P. 13, 30510 Generac. Tél. : 66.01.38.89.**

Vds Atari 520 STDF + jx + souris + joy + péri. : 2 500 F. **Fabien ou Renaud HENRY, 16, rue Boussingault, 75013 Paris. Tél. : 43.89.00.27.**

Vds Atari 520 STF DF (T.B.E.) + câble péri. + souris + joy + jx. Cédé : 2 650 F (unité neuve). **Christophe LOUVEAU, 4, rue Adèle, 92220 Bagneux. Tél. : 40.92.86.63.**

Vds Orig. Atari (Kickoff 2, Tennis Cup, Nord-Sud, Simcity, etc.) **Loïc CALVY, 229, avenue Pasero, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.13.95 (entre 18 et 19 heures).**

Vds Atari 520 STF + SC 1224 + joy + man. + Ac. Mansion + Chaos + Indy av. + Populous I et II, etc. 3 500 F + Digit, 500 F. **Aurélien GRIMAUD,11, sq. Auguste-Renoir, 75014 Paris. Tél. : 45.42.99.07.**

Vds 520 STF DF NR + lect. ext. DF (juin 1989) + orig. Kick Off, Bubble Bobble. Sur Nantes. 4 000 F. **Nicolas MAUDET, 9, square de Toulouse, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.95.05.74.**

Urgent. Vds lect. Atari SF 354 ext., 600 F à déb. Vds Les Voy. du Tps et éch. nbrx softs. **Loïs COEURDEUIL, 15 bis, rue des Lanciers, 83170 Brignoles.**

Vds Atari 1040 STF + housse + joy. + jx + Pér. + souris. TBE. 3 500 F à déb. **Bruno. Tél. : 48.58.63.57 après 19 h.**

Vds jx sur Atari ST, Shadow warriors, 150 F, Rainbow Islands et AMC, 120 F, ou éch. contre Ninja Spirit. **David BRAMI, 1, allée François-Gérard, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.54.40.**

Vds Atari 520 STF DF + joy. + orig. + west phaser + 100 jx. 2 100 F. **Michel DUTORDOIR, 11, place Gabriel-Fauré, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.29.18.**

Vds lect. disks ext. 3.5 + man. Atari ou Quickshot 2 turbo + lect. + man., 500 F avec 20 disks vierges gratis. Vds QS2T,

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 : _____

PETITES ANNONCES

50 F. **Michaël LE DEIST, 113, rue du 11-Novembre, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.33.41.**

Vds pour Atari ST, Profimat orig. + doc, 290 F. Ch. démos + digits son, images sur Amiga. Rép. ass. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lézignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Atari ST : nbrx log, dom. pub. (démos, jx, util. dessin). Liste contre 1 timbre. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-martin, 76600 Le Havre.**

Vds Atari 520 STE + lect. ext. + 20 jx orig. (ss gar.). 6 200 F. **Evelyne BRUD-ERLIN, 70, rue Louis-Blanc, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.29.00 p. 1131 (la journée).**

Vds Atari 520 STE (avril 90) + mon. coul. SC 1425 + souris + Pér. + jx + man. + emb. orig. 4 900 F. **Georges MARTIN, 11, rue du Commandant-l'Herminier, 75020 Paris. Tél. : 43.74.29.82 vers 17 h 30.**

Vds jx orig. pour Atari STF, Indiana J. and the Last Crusade (150 F), Fight Soccer (100 F), prime plan de Dungeon Master. **Olivier AGOSTI, 25, av. Alphonse-Daudet, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.26.08.**

Vds orig. pour ST, Midwinter (120 F), Buggy Boy (50 F), Beyond Ice et Battleships (50 F), ou 200 F le tt. **Eric CHMARA, Le Village, Villette de Vienne, 38200 Vienne. Tél. : 74.57.00.69.**

Vds AT 286 EGA, 1 Mo, DD 40 Mo, lect. 5 1/4 et 3 1/2, carte, imp. 24 aig. 13 600 F. Acheté 27 285 F. **Nathalie DOUTRELIGNE, La Tour Renarde, av. des Lauriers-Roses, 83980 Le Lavandou. Tél. : 94.71.75.67.**

Vds Atari 520 STF gonflé 1 Mo, écran mono, lect. Cumana 5 p. ext. Ensemble 3 800 F ou séparé. **Christian RAVEL, 8,rue de la Citadelle, 94230 Cachan. Tél. : 45.47.23.74 après 19 h.**

Vds orig. (bte + not.) Tennis Cup (120 F), Grand Monster Slam, Explora II, Bombuzal, etc. (80 F). TBE. **Pierre Emmanuel ANGELOGLOU, 100, quai de la Rapée, 75012 Paris. Tél. : 43.40.38.13, 7 h à 10 h.**

Vds Atari 520 STE (état neuf, ss gar.) + souris + tapis + disks util. + jx + joy. + livres. 3 000 F. **Michel FIGUEIRA, 2, rue de la Neige, 68110 Illzach. Tél. : 89.66.45.15.**

Vds pour ST, Interphase + notice, 110 F. Poss. éch. contre Rick Dangerous. **Benoît DAGET, 74, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : 45.57.07.52.**

Vds Atari VCS 2600 + 7 jx, 500 F. 800 XL + lect. K7 1010 + 15 jx, 500 F. Combiné rad.-magnéto K7-TV NB, 800 F. **Jean-Luc VANDEVOIR, 47, rue des Amandiers, 75020 Paris. Tél. : 43.66.71.55 apr. 19 h 30.**

Vds cons. Atari 2600 + 11 jx + 2 man., 400 F à déb. TBE. **Manuel PARDELLAS, 6, rue des Deux-Ponts, 1205 Genève (Suisse). Tél. : 29.12.31.**

Vds Atari 520 STE (ss gar.) + nbrx jx (F29, Sim City, Op. Steal) + util. (Quartet, etc.) + 2 joys + souris. Val. 5 150 F. Vendu 3 500 F. **Rone MYARA, 33 bis, av. Sainte-Marie, 94000 Créteil. Tél. : 49.81.01.13.**

Vds orig. pour Atari ST et Amstrad CPC 6128. Prix intéres. **Moïse HADDAD, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 40.35.70.94.**

Vds Atari XE (cons., clavier, lect. K7) + 1 man. + pisto. + 7 jx. TBE. 1 500 F. **Céline FOURNIER, 21, allée des Chardonnerets, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.32.70.**

Vds jx orig. Atari ST : Player Manager 110 F, Gestfam II 50 F, Roman Policier 50 F. Port compris. **Lionel RIGAUD, 11, rue Maryse-Bastie, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.05.26.**

Vds Atari 600XL + ext. 64K + magnéto + imp. coul. + tab. tactile + 4 jx + livres + prog. Prix à déb. **Jean-Christophe CHAIGNE, 5 bis, av. Aristide-Briand, 16300 Barbézieux-St-Hilaire. Tél. : 45.78.24.55 (h.r.).**

Vds jx orig. pr Atari 520 STF (Wanted, Live and Let Die, Bombjack) et pour STE (Rambo III, Exolon). Entre 40 et 50 F. **Jérôme TRIBOLLET, 58, rue Victor-Hugo, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.42.55.76.**

Vds 520 STE + SC1425 (mon. coul.) + 2 joys + disc. vierges + tapis souris + 13 jx orig., Xenon 2, Pinball, P47, etc. **Patrick TANARI, 1, rue Derahon, 70000 Noidans-les-Vesoul. Tél. : 84.76.62.23.**

Vds jx pour Atari ST (Indy Avent., Imperiums, Space Quest 3, Midwinter, etc.). Liste compl. sur dem. **Stéphane DUVAL, 3, rue Elie-Vernet, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.45.81.**

Vds Atari 520 ST sans mon. + prise Pér. (gar.) + joy. + jx + mag. 2 500 F. (Région Pas-de-Calais ou Nord si poss.) **Tony TOURET, 4, rue Jean-Paul-Sartre, 62100 Calais. Tél. : 21.96.55.55.**

Urgent. Vds pr ST, Super Wonderboy in Monsterland avec bte orig., 120 F + P47 gratis. **Mathieu JACQUIER, 15, parc de la Tuilerie, 65800 Aureilhan. Tél. : 62.36.44.49.**

Atari vds orig. pr ST, Indy Av., Les Voy. du Temps, Ferrari F1, Maupiti Island, Continental Circus. 100 F l'un. **Fabrice HUBIN, 365 E, rue du Fourneau, 50400 Granville. Tél. : 33.51.33.61.**

Urgent. Vds Atari 1040 STF + mon. coul. + imp. + log. (neufs) + téléscopes 200/1200 et DS 16. Faire offres. **Bernard FOURNET, Le Paln de Cabrié Ouest, 83440 Fayence. Tél. : 94.84.17.14 apr. 21 h.**

Vds orig. pr ST, Ninja Warriors 90 F, Opé. Wolf 90 F, Ess. 135 F, Crazy Cars 2, 110 F, Barbarian 2, 95 F, Ivanhoe 95 F. **François CHARRON, 41, rue de Champommiers, 79000 Niort. Tél. : 49.24.32.39 apr. 18 h.**

Vds ou éch. jx, util. ou démos sur Atari ST. Env. listes. rép. ass. Possède news. Liste sr dem. Ecrivez vite. **Christophe DARRE, 72, rue Jules-Rieu, 59310 Orchies.**

Vds 1040 ST + mon. coul. + imp. 120D + Périt. + btes rangt + souris + 4 man. + 120 jx + util. (TTX, PAO, dessin, etc.) + news. 8 000 F. **Arnaud Edouard VIVIAN. Tél. : 42.94.13.11 après 19 h.**

Vds jx orig. sur St, Sherman M4, Foft, Kult, Falcon D1, Sim City, etc. 100 F l'un, 250 F les 3, 400 F les 5. **Philippe LEMEUNIER, 9.21 Quartier Grande-Delle, 14200 Hérouville-St-Clair. Tél. : 31.95.13.29.**

Affaire. Vds 520 STF + SF314 (2e drive) + jx + joy. + utils, etc. 2 350 F. Ecran coul. SCI 224, 1 500 F. **Ba-Cuong PHAM. Tél. : 48.34.20.19.**

Affaire. Vds Atari ST étendu à 1 Mo (DF) + 2 joys + freeboot + livres + 50 disks. TBE. 3 000 F. Urgent. **Frédéric LANCLAS, 16, rue François-Mansard, 92350 Le-Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.02.56.**

Vds 520 STF + mon. coul. + jx + disq. + 2e lect. SF + joy., 3 600 F le tout. Mouse défect. Venez le chercher. Cash, pas de surprises. **Lilian DELANOIX-BRYERE, Ecole Maternelle, 11130 Sigean. Tél. : 68.48.27.08.**

Vds Atari 520 ST DF (souris, cble Pér., joy.) + nbrx jx. 3 000 F. Trop cher ? J'offre le Portfolio Atari (tt état neuf. **Fernando MARTINS, 12, av. Docteur-Charcot, 94600 Choisy-le-Roi.**

Vds Atari 520 STF + 1 joy. + 100 log. + manuel + bte rangt + free boot. 3 000 F à déb. Urgent. **Cédric CARL, 16, rue Gagnée, 94400 Vitry. Tél. : 49.60.86.76.**

Vds Atari 520 STF + 52 disks + man. + tapis souris + manuel + bte disks. 2 300 F. **Sébastien ROBINET, 12, rue des Clochettes, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.09.50.**

Vds Atari 520 STF + 1 souris neuve + 67 jx orig. + 3 joys. Val. 16 000 F, cédé 4 600 F, à déb. Urgent. **Emmanuel VILLALBA, 55, rue J.-P. Timbaud, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.02.13.**

Vds Atari 520 STF + souris + joy. + bte rangt + 150 disks (200 jx, utils, dessin, musique,langages, démos, etc.). 3 500 F. **Jean-François ROMEO, 103, groupe Burel, 13014 Marseille. Tél. : 91.64.40.70.**

Vds Atari 520 STF DF (89) + env. 30 jx. 2 600 F. **Benjamin TORTA, ch. de la Blancherie, 69360 St-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.03.10.**

Vds Victor AT 80286 + DD 20 Mo + FD 5"1/4 + carte + écran HRCLS + carte EGA/CGA + imp. Centronics 132 col. + nbr logs. 9 000 F. **Eric ALARD, 2, rue des Mésanges, 77300 Fontainebleau. Tél. : 60.72.67.32.**

Vds nbrx prog. pour Atari ST. **Stéphane JEANJEAN, 13,rue Auguste-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.32.34.28.**

Vds Atari 520 STF + lect. ext. + Freeboot + 8 orig. + 1 copieur. 2 500 F (non sép.). **Grégory DOUSSOT, 21, rue Jean-Savu, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.55.53.**

Vds Atari 520 STF étendu à 2,5 Mo + lect. ext. dble face + nbrx log. pros. 3 800 F. **Philippe CONVERSET, 74, ch. Bas-du-Mas-de-Boudan, 30000 Nimes. Tél. : 66.38.07.48.**

Vds 520 STF, gonflé 1 méga, free boot, 1 joy., Basic GFA + compilateur + livres, nbx jx : 2 400 F. **RENAULT Thierry, 7, rue Porte de Buc, Apt 314, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.36.07.**

Vds log. sur Atari (tous formats). Prix à déb. **GIZA Vincent, 59 bis, rue Émile-Zola, 54800 Jarny. Tél. : 82.20.13.57.**

Vds mon. Atari SC1425, prise péri, coul. : 1 500 F. **AUBERT Vincent, Les Aigues Douces, BP 02, 13521 Portde-Bouc Cedex. Tél. : 42.40.07.69.**

Vds pour Atari : Italy 90, Forgotten World, Tiger A100, Thunder Blade, Larry 2. De 70 à 150 F. Ch. contact. **LEQUENNE Renaud, 30, rue de la Paix, 53000 Laval. Laisser un message pour Renaud. Tél. : 43.53.08.60.**

Vds 520 STF + mon. coul. + nbx jx, news (F29, Ivanhoe...). (TBE) : 4 500 F. **VIGNERON Franck, 14, rue des Chèvres, 91540 Mennecy. Tél. : 64.57.12.76.**

Vds 520 STF + mon. coul. + 1 HP + joy. + manuel : 6 500 F, à déb. ou contre PC 640 k + DD + mon. EGA, VGA coul. **KERVELLA Gwenael, 8, square du Roi Arthur, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.68.55.**

Vds orig. pour Atari ST ; Galaxy Force + Tilt n° 78 : 20 F. Log. : 120 F. **DAHER Émile, 110, quai Louis-Blériot, 75016 Paris. Tél. : 45.20.05.78.**

Vds 1040 STE + mon. coul. 1425 + socle tourn. + souris + 2 joys + util. + 100 disk, nbx news + btes rang. : 6 000 F. **LE Van Thuc, 9, bd Raspail, 84000 Avignon (après 19h30 ou écrire). Tél. : 90.82.16.77.**

Vds Atari 520 STF + 50 disk + 1 joy. Lect. et alim. neufs : 2 500 F. **LEIDLI Jean-Luc, 18, cité des Horbois, 62141 Evin-Malmaison. Tél. : 21.77.88.09.**

Sérieux ! Vds 1040 STF complet (péri, souris, emb.). BE. Nbx log. : 3 500 F. **COLLIN Hervé, 12, rue de la Clairière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.01.61.**

Vds nbx jx sur Atari 520 ST (Extase, F29, Sentinelfire and Brimstone) pas cher ! Rép. ass. 100 %. **PÉPIN Bertrand, Rue du Cdt-Hospital, 73230 Saint-Alban-Leysse.**

Vds ou éch. jx orig. Atari STF rech. util. + docs (Maupiti, Great C, Shangai, etc.). Px sup. int. **ARRIGHI Christine, Super Rouvière, Bât. B3, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Vds Atari 520 STE (ss gar.) + péri + 70 disk + jx + log. pro & dessin (TBE) : 4 000 F. **COURRET Christophe, 21, rue pdt-Édouard-Herriot, 69200 Vénissieux. Tél. : 72.51.56.74 (après 20h00).**

Vds imp. Atari SMM804 (TBE) : 1 400 F, à déb. (janv. 90). **CLAIRET Anthony, 10, rue de Toulon, 62510 Arques. Tél. : 21.98.52.47.**

Vds pour Atari, dble Dragon (100 F), Dragon Ninja (100 F), Platoon (75 F), Ballghoo (50 F) + Expé. **DEBUIRE Sébastien, 39, av. des Grévières, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.64.44.83.**

Vds Atari 520 STF (TBE) + souris + mon. coul. + jx orig. + docs + revues + bte disks : 4 000 F. **MARTIN Didier, 150, bd Mireille-Lauze, 13010 Marseille. Tél. : 91.79.84.82.**

Vds orig. sur ST. Ex : Iron Lord (200 F). Vds ST 520 + man : 2 500 F. **FERREIRA Joël, 10 rd-pt des Traverses, 44270 Machecoul. Tél. : 40.78.51.96.**

Vds Atari 520 STE (6-90) + souris + manuels + jx (F29, Kick Off 2, etc.) : 2 500 F. **Gérard. Tél. : 39.90.56.71 (après 18h00).**

Vds Atari STF + mon. Ata mono + 200 D7 + jx & util. + 2 man. + bte disk + souris + livres 520 ST : 3 000 F. **CINGALA José, 5, rue Jacques-Decour, 92000 Nanterre. Tél. : 49.06.06.62 (après 19h).**

Urgent ! Vds Atari 1040 STE (1-90) ss gar. + Calcomat + Datamat + Becker Text + Fun Face : 4 000 F. **CODET Nicolas, 13, rue Brochant, 75017 Paris. Tél. : 42.29.58.66 (après 18h).**

Vds Atari 1040 STE (gar. 18 mois) : 3 200 F. Vds nbx jx sur cons. Nec : 230 F l'1. **HUBERT Jean-Jacques, 2, square Ballin 92350 Le-Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.32.84.**

Vds Atari 520 STF, dble face, avec souris, D7 (jx et util.), 2 joys. **ROYET Joël, 14, rue Rigollet, 93700 Drancy. Tél. : 48.96.05.07.**

Vds 1040 STF (TBE), mon. coul. + joy + disks : 4 000 F. Imp. MPS 1230, Commodore 9 aig. : 750 F. **LABAL Ludovic, 3, rés. du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.31.20.**

Ech. ou vds jx. Poss. Flood, Kick Off 2, Block Out, Venus, Midnight Resistance sur 520 ST. **JOFFRE Cyrille, 7, rue Camille Corot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.52.00.**

Vds, éch., ach. : softs sur ST. Contacts cool mais sérieux. Poss. nbx news. Vds disks 3½ : 6 F pce. **DUQUESNE Damien, 24, rue Robert Schuman, 59700 Marcq-en-Barœul.**

Vds Atari 520 STF + 2 joys + souris + jx orig. : Indy, Les Voyag. du temps, New Zealand Story... : 2 000 F. **BESNIER Maud, 1 bis, rue du Rhône, 13008 Marseille. Tél. : 91.57.02.13.**

Vds Atari 520 STF + 50 dks vierges + orig. (F29, Kick Off 2, Ivanhoe...) + souris + util. + rang. 80 dks : 2 500 F. **DUMON Charles, 94, rue Eugène-Jacquet, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.98.08.30.**

Vds Atari 520 STF + jx + livres. Amiga 500 + jx + mon. coul. Philips : 7 500 F. **BARON CAFAGNO Pascal, 3, allée Charles-Garnier, 92350 Le-Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.24.44 (heures bureau).**

Vds Atari Lynx (5 mois) + Gates of Zendocon + Blue Lightning : 1 500 F. (ss. gar.). **LOURENÇO Patrick, 16, square des Trophées, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.31.57 (entre 20h et 21h).**

Vds Atari 520 STF, 2 joys, 1 souris (neuve, ss emb.), nbx jx (env. 50 + util.) rall. joy, câble : 2 500 F. **DONNARS Stéphane, 22, rue de la Marne, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 30.37.30.52.**

Vds cart. Atari 2600 (Hero, Retour du Jedi, Q. Bert...) : toutes 850 F ou 50 F pce (+ frais expé.). **LAZZERETTI Fabrizio, 27, av. Psse Grace Monte Carlo 98000 Principauté de Monaco. Tél. : 93.50.46.47.**

Vds Atari 600 XL + lect. K7 + mon. coul. Thomson : 1 600 F. **RIOUX Michel, 15, avenue des Olympiades, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.83.49.**

Vds Atari 520 STF 1 Mo, emb. orig. + imp. Epson + free boot int. + nbx log. news : 3 500 F, à déb. (RP). **HERMAN Thomas, 15, av. du Bois, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.27.15.**

Attention ! Vds écran Atari SC1224. Comme neuf. Coul. Val. 3 000 F. Cédé : 2 500 F avec 1890 F de jx ! **GIACOMETTI Brice, 6, rue de Paris, 38800 Pont-de-Claix. Tél. : 76.98.09.25.**

Vds Atari 520 STF DF + TV coul. 36 cm + souris + joy + jx + bte + doc. : 3 500 F ou sans TV : 2 500 F. **LE BRETON Thomas, 43, avenue de la République, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 45.47.80.24.**

Vds Atari STF 520 + joy + nbx jx (Ghostbusters 2, Star Trek, etc.) : 3 000 F. **Steve, 16-18, rue Cambrai. Tél. : 40.35.33.85.**

Vds Atari 520 STE + mon. + 26 jx orig. + bte rang. + mouse + 2 joys : 4 500 F (10 mois). **THÉVENOT Romuald, 53, rue Chaude 78240 Chambourcy. Tél. : 30.74.13.40.**

A saisir ! Atari 520 STE (révisé, gar. 3-91) avec souris, péri, joy, jx : 2 400 F. Poss. éch. : moto + 125 cc. **LEROY Daniel, La Cropte, 24380 Vergt. Dordogne. Tél. : 53.06.76.46.**

Vds Atari 520 STF, révisé 7-90 + 30 jx et util., souris neuve, péri, disk vierges : 2 500 F. **FRANÇOIS-LUBIN Didier, 37, rue Gaston-Landry 93700 Drancy. Tél. : 48.31.69.86.**

Affaire ! Vds Atari 520 STE, gonflé 1 méga + Star LC10 NB + mon. coul. Atari (gar. fin déc.) : 6 000 F ! **GAMBIER Romain, 32, av. de Wagram, 75008 Paris. Tél. : 42.67.36.50.**

Vds Atari 520 STE (fév. 90) + orig. + 20 disks + livre GFA. Parfait état. Env. 3 200 F. **PINEDA Juan, HLM près Dombet 74910 Seyssel. Tél. : 50.59.28.00 (dimanche).**

Urgent. Affaire ! Vds Atari 520 STF/STE (interface + interrup. stéréo) + mon. coul. + souris + 100 disks (TBE) : 4 000 F. **THIÉRY Jérôme, 95, rue du Chevaleret, 75013 Paris. Tél. : 45.70.95.47.**

Vds Atari 1040 STF + écran coul. + joy + bible + jx (TBE) : 3 500 F. **ROMELOT Didier, 10, rue Jules Ferry, 91710 Vert-le-Petit. Tél. : 64.93.26.33.**

Vds Atari 1 Mo + TV coul. 36 cm + phaser + joy + btes rgt + tapis + housse + livres + docs + nbses disks + inver face : 5 000 F. **ALLANIC Patrick, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : 39.95.31.08.**

Vds imp. Atari, pour At 800XL. 9 aig. (neuve) : 650 F + marguerite. **GROSPERRIN Stéphane, 10, rue Danrémont, 75018 Paris. Tél. : 46.06.16.54 (après 18h).**

Vds Atari 520 STF + mon. + péri + souris + 50 disks + docs + revues : 3 200 F. **HARROUIN Mélaine, 14, rue Faidherbe, 75011 Paris. Tél. : 43.71.47.02.**

Vds pour STF : (à 100 F) Crazy Cars II ; Dark Side, Switch Blade, Barbarian II ; (110 F à 120 F) Xenon II, Nin. War, etc. **KERBAUL Yann, 54, rue du Douvez, 29490 Guipau. Tél. : 98.28.24.63.**

Vds lect. DF pour Atari 520 STF avec free boot : 800 F. Vds Nintendo + nbx jx : 250 F pce. **BONO Antonio, 350, av. de Recklinghausen, 59500 Douai. Tél. : 27.96.31.20.**

Vds pour Atari ST : 77 jx (TBE), orig. ; Sherman... Prix : 3 000 F. (pas sép.). **RIZK Philippe, 140, rte de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.37.64.**

Vds AT 286-16 VGA, coul., 800x600, ext. + écran 1024x768, HD40, lect. 5¼. Ind. PCTools 910 % SG : 14 000 F. **GIRAUD Christophe, chez M. Hoock André, 17, rue Alphonse Karr, 75019 Paris. Tél. : 40.34.16.47.**

Atari 520 STF DF + mon. coul. + prog. + livres + joy + bte rang. (TBE) : 4 500 F. **SOULESTIN Olivier, 14, rue Henri-Besson, 91290 La Norville. Tél. : 69.81.43.16.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + jx + btes + GFA 3.0 + kit net. + joy (ss gar.) : 4 700 F. **LORENTE Léo, RS Saint-Vincent, Bât. 10, n° 39, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41.**

Vds 520 STF + mon. coul. + imp. Epson + nbx jx (60) + util. + joy + souris + btes + table : 6 600 F. **VERMEULEN Olivier, 8, rue Jaucourt, 75012 Paris. Tél. : 43.47.03.99.**

Vds log. Math 5e pour STE : 100 F. Mon. coul. pour C64 : 1 000 F. **ROZIER Anthony, ch. des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds Atari STF (DF) + mon. coul. SC1224 + free boot + câble péri + log. + manuel (TBE) : 4 500 F. **MARRAUD Nicolas, 8, résidence de Villebon, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : 60.10.21.70.**

Vds 520 STE (02-90) + joy + souris + disk (TBE) : 2 500 F. Vds orig. : Maupiti Island... 170 chq. **MONDOLFO Florent, 2, rue des Bruyères, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.63.53.74.**

Vds pr STF X-OUT (150 F), Black Tiger (150 F), STOS (300 F), Amstrad CPC464 mono (700 F), livres ST, etc. **BONNET Didier, 24, rue Jean-Jaurès, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.79.63.**

Vds Atari 520 STE (1 an) + 5 orig. (Kick Off 2, Falcon, etc.) + joy : 2 900 F. **GIRMA Julien, Chemin de l'Estey, 33360 Latresne. Tél. : 56.20.63.73.**

Hep ! Vds sup. orig. 80 à 120 F : Midwinter, Tennis Cup... (TBE). Ch. dom. pub. (STF). **ANGELOGLOU Pierre-Emmanuel, 100, quai de la Rapée, 75012 Paris. Tél. : 43.40.38.13 (entre 19h et 22h).**

Vds imp. Epson 80 col. 135 cps 7 ko : 800 F + orig. Calcomat 2, compil. GFA, Pub. Partner, Modula 2 + 520 STF + 2 drives + 2 écrans. Bas px. **MÉTIVIER Jean-Christophe, 4, rue Baudin, 92300 Levallois. Tél. : 47.58.47.79.**

Vds 520 STF (DF) + mon. coul. SC1425 + 50 jx (Player manager, Midwinter, Great courts) : 4 000 F. GFA 3.0 (700 F). **SOULIER Vincent, 59, rue Sadi-Carnot 62223 Anzin-St-Aubin. Tél. : 21.48.66.81.**

Vds nbx softs sur 520 STE à bas px (-50 F) (Venus, OPA stealth...). **THIELEN Martial, 21, rue de Barr, 67230 Benfeld. Tél. : 88.74.26.47 (après 18h).**

Vds Atari 520 STF coul. : 4 500 F. mono : 3 900 F. Disk vierges 3½ : 4 F pce. **BIDOUX Jacky, 11, rue du Chemin de fer prolongée, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.86.41.**

Génial !!! Vds Atari 520 STF DF, nlles ROMS + 20 orig. + digit. son : 2 500 F. **BARET Antoine, 813, av. du Gal Leclerc, 92100 Boulogne. Tél. : 46.20.35.62.**

Vds 520 STE + ext. mém. + ST Replay 4 + STOS Maestro + STOS Basic + GFA Basic 3.0 + Degas Elite + Seuck + jx orig. : 5 500 F. **VELLY Gérard, 1, villa Bourgogne, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.94.53.41.**

Vds cons. Atari Lynx + 1 jeu : 1 050 F + ord. TO9 + jx + cray. optiq. + lect. K7 : 1 100 F. **DUNCAS Olivier, 9, rue de l'Ermitage, 94100 St-Maur. Tél. : 48.86.40.69.**

Vds orig. pour ST : de 150 à 50 F. Nbx news (Block out, Kick Off 2, stock, 81). **SCHUBNEL Alexandre. Tél. : 45.26.99.43.**

Vds Atari 520 STF DF (TBE) + nbx jx et util. (GFA Basic 3.03, compilateur, etc.) : 3 000 F. **ABRAHAM Didier, 9, square de Prades, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.85.61.**

Vds imp. Star LC10 NB + papier listing + Printmaster + Beckertext sur 520 ST : 1 400 F. **VILLOSLADA Victor, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

Vds 1040 STE (gar. 06-91) + mon. coul. + joy + Evolution + Superbase + jx (FF1, Great court, Drakkhen...) + mag. + util. : 5 900 F. **ALAUX Philippe, 4, villa Jules-Ferry, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.17.50.**

Vds Atari 800 XL + imp. + magnéto + jx. Vds console Atari 2600 + jx. Px à déb. **CARTALADE Daniel, 20, rue Piereuse Villaré, 77730, Saacy-sur-Marne. Tél. : 60.23.53.40 (à partir de 19h).**

Vds 14 orig. sur ST (Maupiti, Ope. Stealth, Shadow Warriors). 1 jeu : 100 F. Le lot : 1 200 F + cadeau. **MALDERA David, Lotissement Champaviotte n° 4, 38120 St-Egrève. Tél. : 76.75.63.75.**

Urgent ! Vds Atari 1040 STF + nbx jx (Ope. Stealth, Sim City...) + joy + souris + util. : 3 200 F. **GRESPIER Laurent, 16 bis, rue du Progrès 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.62.15.**

Vds Atari 520 STE + 10 disks (Basic, démos) : 2 400 F + orig. de 100 à 120 F (Rainbow Island...) ou 10 à 600 F. **SANCERNI Sébastien, 7, rue de l'Ardiden, 65310 Odos. Tél. : 62.96.06.38.**

Vds 520 STE (TBE) + bte de rang. disks (50) + jx + joy Navigator : 3 000 F, port gratos. **SAINT-PAUL Yann, 52, rue des Blatiers-Capelle-en-Peuele, 59242 Templeuve. Tél. : 20.33.80.05.**

Vds sup. cons. Atari Lynx + 3 jx val. : 2 200 F. Vendu 1 500 F + 100 F de port. A bientôt ! **DI STEFANO Mario, 67, av. de Lutterbach, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.55.17 (après 18h).**

Vds Atari 520 STF + mouse + joy + 60 jx + rang. 300 disks : 2 000 F. Mon. coul. Atari 1425SC : 1 000 F. Le tout : 2 800 F. **VALLADE Franck, 5, rue Bara, 91260 Juvisy. Tél. : 69.45.10.84 (après 17h30).**

Vds Atari 520 STE (fév. 90) + mon. SC1425 + 120 jx + bte rang + 2joys (gar. 14 mois) : 4 000 F. **PALANDJIAN Éric, 10, cours Julien, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.20.71.**

Vds jx XE XL Basketball, Dark Chambers, etc. (7), bte orig. : 2 000 F. Ch. Atari ST + jx. **DROUET Sébastien, 22, rue de la Cour-aux-Pineaux, St-Rémy-l'Honoré. Tél. : 34.87.86.54.**

Vds Atari 520 STF (TBE, 5-90) + joy + nbx jx orig. + nbses revues + disks vierges. Val. 8 000 F. Vendu : 3 500 F à déb. **GUENAOUI Sami, 20, square du Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.85.86.**

Vds Multiface ST, pour STF (BE) + notice : 400 F. Vds Shadow of the Beast (orig.) pour STF/E : 120 F. **PIVET Éric, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.45.16.77.**

Vds Atari 520 STF mon. coul. + 30 jx + joy + 2 btes rang. + manuel + péri : 3 000 F. **HAMEL Julien, 4, résidence Le Nôtre, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.85.59.45.**

Vds Atari 520 STF (DF-NR) + jx + joy + livres + freeboot (TBE) : 2 800 F. **BOQUIER Arnaud, Bois d'Ennebourg, 76160 Darnetal. Tél. : 35.23.45.04.**

Vds Atari Mega ST2 (2 méga RAM) N&B + nbx log. (ASM GFA 3.0, Lattice C) + D7 : 6 000 F. **PICAUD Antoine, 11, avenue Mon Désir, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.83.49.**

Vds pour Atari Vidist + 22 Mixmage softs digital 4096C sur STE : 1 800 F + handy scanner : 800 F. **RIBOUCHON Éric, 2, rue Léo-Lagrange, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : 45.37.10.16.**

520 STF : 2 000 F + docs. Écran SM124 : 600 F. DD SH204 20 méga : 2 500 F. **FRÉMONT Gérard, 9A, rue de la Voie Poissonnière, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.06.48.**

ST vds orig. (exc. état) : 100 F ch. (port comp.) : Obliterator, Cpt Blood, Super Hang-on. **Franck à partir de 17h jusqu'à 20 h). Tél. : 43.99.11.20.**

Vds orig. ST : Datamat, Calcomat, Textomat, Beckertext, Spectrum 512, ZZRought. **RYCKELYNCK Bernard, 2, chemin des Amandiers, 11800 Villedubert. Tél. : 68.78.79.00.**

Vds émulateur Mac+ pour Atari ST Spectre GCR + prgs + cordon : 2 800 F. **KAHAN Raphaël, 9, rue Adolphe-Yvon, 75116 Paris. Tél. : 45.04.50.07 (après 18h).**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. SC1425 (exc. état, gar. 01/91) + 2 joys + souris + 25 jx orig. + Superbase 2 : 5 000 F. **BLANC Alexis, 13, rue Pierre-Nicole, 75005 Paris. Tél. : 4354.43.71.**

Vds Atari 1040 STE + mon. SC1224 + joy (navigator) + jx + util. + TTX + tabl. + BSD (ss gar.) : 5 800 F. **NIZET Pierre, 315, rue du fbg St-Antoine, 75011 Paris. Tél. : 43.67.40.08.**

Vds ou éch. orig. ST : Explora 2, Loom, Gunship, RVF Honda, Populous, Raiders, Sherman M4, etc. : 100 F chq. **MUGNIER Patrice, 15, champ du Mont, 01480 Chaleins. Tél. : 74.67.92.54.**

Vds Atari 520 STF, DF (état sup.), câble péri., souris, livres, nbx jx : 2 000 F. **HERVET Fabrice, 17, rue d'Elleville, 78790 Hargeville. Tél. : 30.93.97.53.**

Vds orig. pour ST : nbx jx et 2 éduc. (hist. et maths). Entre 50 F et 150 F chq. **HAMON Nicolas, 20, rue de Madrid, 75008 Paris. Tél. : 42.94.09.02.**

Vds 520 STF + 5 orig. (Great courts, Populous...) + man. + 30 disks + bte + souris (le tout TBE) : 2 500 F. **HOEPPE Christophe, La rue des Jards Cinais, 37500 Chinon. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds pour Atari STE, log. orig. : Shadow Warriors, Incorrupt., Sherman M4, Fire and Forget 2, Infest. : 100 à 120 F. **ACIN Robert, 3/5 avenue Corentin-Cariou, 75019 Paris. Tél. : 40.35.34.62.**

Vds Atari 1040 STF + lect. disk ext. 3½ + joy. (the boss) + nbx util. + docs : 5 500 F + TV : 6 500 F (urgent). **ROUX Jean-Yves, Le Claud-Bidet, 24700 Montpon-Menesterol. Tél. : 53.82.23.65.**

Vds Atari 520 STF (neuf) + 2 joys + nbx jx + 37 disks + souris : 2 200 F. **CHAVANY Renaud, 3, avenue Céline, 92200 Neuilly. Tél. : 47.47.19.79.**

Stop affaire ! Vds Atari ST (gar. 06/91) + 50 disks + souris (le tout TBE) : 3 000 F ! **GARECHE Tahar, 1732, allée du Vieux-Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.72.29.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + T nbx jx et log., parfait état : 2 700 F. **DEJEAN Olivier, 7, rue des Rayes Vertes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 45.71.55.84 (bureau).**

Vds 520 STF (DF) + freeboot + 50 disks : jx + util. (le tout TBE) : 2 200 F + mon. Atari (TBE) : 3 700 F. **LEBEL Emmanuel, 18, rue des Décurions, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : 67.72.31.42.**

Vds FM Melody maker (avec cart.) sur ST : 500 F. Ch. personne poss. un D10 pour éch. de sons. **FIERE Jean-Michel, La Rouvière, 83, bd du Redon, Bât. E6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52.**

Vds pour ST, orig. : Backertext 2 (250 F), North & South (120 F), Bosse des maths 3e (80 F), Return to Genesis, Bob Winner (50 F). Rech. news. **JEANROY Tim, 28, rue Barbet de Jouy, 75007 Paris. Tél. : 47.05.67.75.**

Vds Atari Portfolio (TBE, déc. 89) + bee card : 1 300 F. Vds HP285 (ss gar., TBE) : 1 500 F. **BERGERUC Laurent, 4, allée Pigne Metche, 33610 Cestas. Tél. : 56.21.80.72.**

Vds Atari 800XL + lect. K7 XC12 + imp. A1027 + livre de prog. : 700 F. **PRUVOST Jérôme, 96, rue de Dunkerque Saint-Omer, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.14.12.**

Vds orig. pour STF 540 : Rainbow Islands notice + bte emb. : 100 F. Arche du Cpt Blood + notice : 120 F. **MARCHAL-DOMBRAT Christophe, 8, rue Saint-Fiacre, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.31.43.**

Vds Atari 520 STF, gonflé 1 méga + 5 jx + 2 util. + 10 démos (TBE) : 3 350 F. **DEVIN Laurent, 13, rue des Chênes-Verts 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 69.01.45.98.**

Atari 520 STF + mon. coul. + souris + 3 joys, tapis + log., util. neufs + 25 jx orig. (Falcon, Skidoo...) exc. état : 4 000 F. **LORANCE Christophe, 4, rue Dailly, 92210 St-Cloud. Tél. : 49.11.19.10.**

Vds Atari 520 STE + péri + nbx jx : 3 000 F (RP uniq.) poss. marchandage. **MATSIS Alexandre, 10, rue de la Libération D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.87.85.**

Vds Atari 1040 STE (4 mois) + 8 orig. + disks + revues (TBE), ss gar. : 4 000 F (val. 7 000 F). **GINESTET Jean-Michel, Le Mireille, Parc du Félibrige, 74, rue Henri-Tomasi, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.76.25.**

Vds Atari 520 STE + 2 Mo + mon. coul. + joy. + revues, plus de 100 disks sig (BE) : 5 100 F. **GOULLON Christophe, 18, rue du Maréchal-Foch, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : 64.30.01.56.**

Pour ST, vds lect. disk : 500 F. Vds Atari Lynx : 1 000 F à déb. (neuve). Pour CBM, vds mon. coul. **HAMMOUCHE Hakim, 24, rue de la Concorde, 59125 Trith-St-Léger. Tél. : 27.30.37.59.**

Vds orig. pour ST : Zany Gold, Deflektor, Fish, Total eclipse, Dark century, Space quest, Star flight : 100 F. **CORRE Christophe, 28 bis, rue de la Liberté, Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.62.64 (après 17h).**

Vds Atari 520 STF + péri + joy + souris + 120 disks jx : 3 500 F, à déb. **ATLAN David, 11, rue Ernest Renan, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.12.05.66.**

Urgent ! Vds Atari VC2600 + 11 jx + 2 man. : 600 F. Vds MSX Canon V20 64 k + graph paint + cat. : 400 F. **DONGIER Frédéric, 170, avenue de Gairaut, 06100 Nice. Tél. : 93.98.47.61.**

Vds pour Atari ST nbx jx orig. : Ivanhoe, Ope Stealth, Robocop, Maupiti, etc. entre 25 et 125 F. **BELLOT Nicolas, 4, rue Édouard-Delanglade, 13006 Marseille. Tél. :91.37.69.94.**

Vds jeu Crazy Cars 2 neuf, très peu servi pour STE. Prix : 180 F. **GENNAI Stéphane, Lotissement l'Orgeoise, Lot. 24, Coublevie, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.65.83.**

Vds prg. Atari ST : Timew. publi. : 500 F, Rédac. : 200 F, IC2 : 300 F, Calcomat 2 : 400 F, nbx jx : 400 F + livres ST. **DORP J.-Jacques, 33, rue Alexandre-Dumas, 95530 La Frette-sur-Seine. Tél. : 34.50.04.17.**

Vds mon. mono Atari SM124 avec emb. orig. état exc. ½ prix. **COUPE Éric, Rés. Les Tilleuls, Bât. F5, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 69.01.13.01.**

Vds Atari 800XL, lect. K7, livrse (état neuf) : 750 F. 88. **LETROUIT Pascal, 22, Anatole-France, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.59.88.**

Vds Atari 520 STF (TBE), DF, mon. coul. 1425 + inter. TV + joy cobra neuf + nbx jx orig. : 4 500 F. **SARFATI Guillaume, 3, allée du Moulin des Corbeaux, 94410 St-Maurice. Tél. : 48.89.23.40.**

Vds Atari Mega ST4, DD 30 Mo, imp. Citizen + log. div. PAO/DAO dont Calamus : 20 000 F. **ALESI Natalie, 64, rue des Abeilles, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.16.35 (après 18h).**

Vds Orig. pour ST : Opé. Stealh, portes du Tps, La Quête de l'Oiseau du Tps. : 140 F l'1. **Jean Marc DELAPLACE, Chemin des Jardins, 84500 Bollène. Tél. : 90.30.40.57.**

Vds Cart. pour Atari 2 600 F (TBE) px à déb. Poss. aussi cart. Coleco. **Nicolas AIMÉ, 21, rue des Oiseaux, 40100 Dax. Tél. : 58.74.37.23.**

Vds Imp. Atari SMM 804, Oric à TMOS, cons. CBS Coleco + cart. jx + Turbo (BE, bon px). **Philippe PAULEAU, Impasse St-Exupéry, 13800 Istres. Tél. : 42.56.04.24.**

Vds 520 STF + 2 joys + câbles + souris + 80 disks (jx + util.) + 3 btes rang. (2 x 40, 1 x 20) + manuels : 2 200 F. **Frédéric CANAS, 140, bd Dauphinot, 51100 Reims. Tél. : 26.02.18.06.**

Vds pour Atari STF/E lot 10 jx orig. : 500 F (Port en sus) liste sur dem. **Thierry GULBERT, Résidence Santillane, bât. 1, appt. 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.**

Vds 800 XL + magn 1010 + tabl Graph + 19 K7 + 6 cart + cours Basic + nbx docs + malet. trans. révision tot. (TBE) cédé : 1 000 F. **Gérald PETITEVILLE, Les Caniers, 4, traverse Colas Breugnon, 13830 Roquefort-La-Bédoule. Tél. : 42.73.13.45.**

Vds Atari 520 STF neuf (1 an) + 2 joys. + souris + jx (6 news + 40 disks) + mon. coul. le tout : 4 500 F. **Mikaël BATUT, 1, bois des Bellugues, 83490 Le Muy. Tél. : 94.45.17.15.**

Vds pr Atari ST Sim City orig. val. neuf : 300 F, cédé : 139 F ! (+ Port). Ach. jx pr Mégadrive, Jap ou Frcse. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (après 18 h. merci).**

Vds Atari ST, Populous (TBE) : 130 F. Ach. Drakkhen (avec son) : 150 F max. Vds, éch. et ach. news petits prix. **Jérôme WINDAL, 3, bis, carrière-Lebrun, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.24.52 (après 19 h et week-end).**

Vds Atari 1040 ST + souris + nbses D7. le tout : 2 100 F. **Raphaël POLLARD, 1, rue du Parc à foulons, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : 60.10.20.80.**

Vds Multiface ST (non comp. STE) BE, avec not. : 400 F. Vds Shadow of the Beast (orig.) : 120 F. **Éric PIVET, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.45.16.77.**

Vds Atari 520 ST + 15 orig. (Voyag. du Tps, Zak, King Quest 3 et 4, Manhunter, GFA) : 2 500 F. **Thomas LEROY, 115, rue Émile-Zola, 62160 Bully-Les-Mines. Tél. : 21.29.12.55.**

Vds jx orig. sur ST : Kick Off 2, Italy 90 et Wild Streets : 150 F pce ou les 3 : 400 F. **Frédéric LEBOEUF, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.44.14.**

Vds 50 orig. St (ex : Sim City – Raiders – Shadow of the Beast – Ninja 2). **Bernard TONON, 57000 Metz. Tél. : 87.66.93.98.**

Vds pour Atari 520 STE 10 : orig. (Xenon 2, Sincity, Midwinter, Fullmetalplanet...) : 800 F Joyeux Noël. **Stéphanie CLAUDE, bât. Couperin C 21, Croix de Metz, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds Pour ST Rainbow : Islands + doc. + bte : 210 F (Port comp.) attend vos rep., faites vite ! **Hervé PRESA, 534, chemin de Ste-Christine, 83210 Solliès Pont. Tél. : 94.28.80.92.**

Vds pour Atari STF : jeux orig. (Xenon 2, Great Courts, Op. Thunderbolt, Stunt Car, etc.) TBE. **Yannick BREDENT, 8, allée Marie-Curie, 72230 Ruaudin. Tél. : 43.75.70.77.**

Vds (parf. état) : Atari 1040 STF + mon. SC 1224 : 4 500 F + logs orig. Demandez Amador. **81.30.54.41.**

Vds Jx orig., Atari STF (M. Mansion, DBDG 2, Wild Street, Sly Spy...) 80 F pce. **Antonin PAVIL, 3, quai Fernand-Pouillon, 78180 Montigny-Le-Bretonneux. Tél. : 30.43.10.53.**

Vds Atari 1040 STF : 1 500 F + drive Cumana 3 » 1/2 : 500 F + qques Softs, orig. + docs., J-F. TEIGNY, 241, av. des Grands Godet, 94500 Champigny-sur-Marne.

Vds Jx pour Atari, ST, orig. : 100 F pce : Cadaver, X-out, Flood, Skweek, Battel Master... (liste sur dem.). **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval 75020 Paris. Tél. : 43.72.08.74.**

Vds Atari 1040 STFC + mon. coul. + 2 joys + bte rang. + N8X jx (fig. com. + Ghost II...) : 5 500 F. **Olivier COLIN, 20, rue Le Soleil-Levant, St-Marcel-Les-Sauzet, 26740 Sauzet. Tél. : 75.46.11.68 (après 19 h).**

Vds sur ST : Cubase, pro. 24. 3, Syntwork et jx (orig.) : séquence URS ci-dessus : 400 F à 600 F. **Renaud URCUN, 68, av. d'Iéna, 75116 Paris, téléphone si possible vers 18 h. Tél. : (1) 47.20.12.22.**

Vds Atari 520 STF (DF) + mon. coul. SC 1224 + Freeboot + nbx log. (le tout TBE) : 4 500 F. **Nicolas MARRAUD, 8, résidence de Villebon, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : 60.10.21.70.**

Vds Atari 520 STF DF (89) + TV coul. 36CM + souris + joy + jx + Bte (TBE) : 3 500 F ou sans TV : 2 500 F. **Thomas LE BRETON, 43, av. de la République, 92340 BOURG-La-Reine. Tél. : 45.47.80.24.**

Vds Bidouilles Hard, pour Atari ST : Sampling : Stos Maestro/Streplay 4, Horl. SE lect. face, Tuner TV, etc. Nicolas LAMBERTON, 11, rue René Weill, 92210 Saint-Cloud. **47.71.71.95.**

Vds Atari 520 STF DF (88) révisé, (FNAC) + 60 jx, 2 btes D7 + 2 joys : 2 600 F. **Florian PELLISSIER, 5, rue de l'école Polytechnique, 75005 Paris. Tél. : 46.33.52.66.**

Vds écran mon. coul., Atari SC 1224 : px à déb. **Jonathan ROBERTY, 48, rue Terruse, 13005 Marseille. Tél. : 91.92.32.65.**

Vds 520 ST (juin 90) + orig. (bat. + Kick Off I et II + Maupiti + Drakken + FM Melodie Maker + etc.) + 50 disks : 4 000 F. **Bruno STROSBERG, 16, rue Louis-Braille, Bloc A, Porte 450, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.40.11.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. SC1425 + souris + 2 joy + péri + Kit Net + 3 livres + mag + 145 DK (TBE) cédé : 5 400 F, à déb. **Bruno FRESCA-FANTONI, 2, rue Robert Guinot, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.25.82.**

Vds mon. mono., Atari SM 124 (neuf) emb. et doc. : 890 F. **Karl SIGISCAR, 9, Clos Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Vds Pour Atari ST, lect. D7 ext. 3, 5 » 720 Ko, compact, beige (état neuf) : 690 F. **Karl SIGISCAR, 9, Clos Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

PETITES ANNONCES

Vds Atari, 520 ST : Flight Simulator II, Silent Service Gunship, Tanglwood, Turbo GT, Gauntlet Barbarian (Psygnosis), Articfox, Alternate Reality. **Patrick MONLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Châtellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Vds Atari 130 XE + lect. Disk 1050 + 850 : 50 F. (Le tt TBE) : 1 000 F. Pas au détail. **Christophe PONCELET, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + Joy + Freeboot + 40 Disks + livre GFA Basic (le tt TBE) : 4 300 F. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.44.92.**

Vds 1040 ST + mon. coul. + imp. + per. + souris + man. + 120 jx + util. (PAO, ttx) + News : 8 000 F. Arnaud Édouard VIVIAN, 65, rue du Rocher, 75008 Paris. **42.94.13.11.**

Vds Atari Mega ST2 + mon. SM125 + drive ext. 3 1/2 + log., livres et revues : 5 000 F. **Éric MAISONOBLE, 22, rue d'Ableval, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34.19.26.91.**

Vds orig. Kalaan, avec not. et bte : 80 F, pour Atari ST. **Gaétan VERGNES, N 71 lot. Le Saurel, 34290 Montblanc. Tél. : 67.98.60.92.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + man. + jx : Kick off2, Midnight Resis... (le tt TBE) : 4 000 F. **Davy BILLA, 8, avenue des Bouvreuils, 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : 34.85.26.92.**

Vds 520 ST + souris nbx jx + Speed King + bte rang. + nbx mags + tapis souris + houssse : 3 900 F, à déb. **Rodolphe KICHOU, 165, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.45.41.01.**

Vds Atari portfolio + interph. paral. (3 mois) : 1 500 F ou éch. contre cons. NEC. **Joël PARNASSE, 48, avenue Gabriel-Péri, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.33.15.43.**

Vds orig. sur ST. opé. Stealth : 150 F, pro 24 3.0. **Philippe FANEN, 1, allée Modigliani, 94140 Alfortville. Tél. : 43.68.05.14.**

Vds Populous (TBE) : 130 F. Ach. Drakkhen (avec son) : 150 F maxi. Éch. News. env. liste. tt sur ST. **Jérôme VINDAL, 3 bis, Carrière Lebrun, 59910 Bondues.**

Vds Atari 520 ST + mon. coul. + joy + nbx log. + livre GFA + livre PRG : 4 200 F. **Frédéric PIERRE, 11, rue Linne, 75005 Paris. Tél. : 45.35.77.58.**

Vds pour Atari 520 STE : jx + not. + bte : (Dungeon-Master, Batman, Forgetten Worlds, 60 Sbusteur2) : 100-120 F. Laurent QUINTIAN, 72, Travece des Vagues, 83140, Six-Fourss-les-Plagues. **94.07.03.76 (H. R.).**

Vds nbx orig. sur ST (Boock Out : 150 F, opé. Steacth : 150 F Bat 150 F, Indy 75 F, etc.). **Alexandre SCHUBNEL, 7, rue du Cardinal Mercier, 75009 Paris. Tél. : 45.26.99.43.**

Vds Atari 520 STF DFDD avec souris + joy + jx + câble péri. (TBE) : 2 300 F. **Christophe LOUVEAU, 4, rue Adèle, 92220 Bagneux. Tél. : 40.92.86.63.**

Vds 520 STE + souris + joy + D7 + câble + bte disks (gar., le tt parfait état) : 2 500 F. **Florent MONDOLFO, 2, rue des bruyères, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.63.53.74.**

Vds Atari 520 stf + câble péri. + souris + 40 disks : Beast, Rick 2... (sss gar. fin 91) : 2 950 F. **Emmanuel LAMAISON, 7, résidence Galliéni, 91120 Palaiseau. Tél. : 69.20.14.80.**

Vds Atari 520 STE (neuf ss gar., cause dble emp. + souris + câble péri. + Fire + Brim. : 2 800 F. **Emmanuel CRAHAUX, route de Troinex, 74350 Cruseilles. Tél. : 50.44.10.16.**

Vds Atari 520 STF + souris + nbx jx (Kick off2, Italy 90...) + Freboot (ss gar., emb. orig.) : 2 800 F. **David ZANINI, 4, rue Jean-Baptiste Charcot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.33.35.16.**

Vds pour STE : sup. News, à partir 30 F, liste par tél. ou par lettre. **Anthony ROZIER, Petit Chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27 (ap. 19 h).**

Vds 520ST (DF) 1 Mo + TV coul. + Phaser + tapis + housse + joy + btes rgt + mble et docs + revues + nbx disks, à déb. **Patrick. Tél. : 39.95.31.08 (à partir de 17 h).**

Vds sur ST (Mindwinter, Brakken, Bat, Populous, Maniac Mansion Nord et Sud, CPT Blood, Defender of the Crown). Patrick MARTIAL, 6, avenue des Bruyères, 78320 Mesnil-Saint-Denis. **34.61.75.60.**

Vds 520 STE + SC1425 coul. 13 jx orig., tapis, souris, bte rang. 10 D7 vges val. : 8 290 F, vendu : 6 000 F. **Patrick TANARI, 1, rue Derahin, 70000 Noidans-les-Vesoul. Tél. : 84.76.62.23.**

Vds cons. Atari Lynx (ss gar.) + 4 jx + Blue Lightning, Electrocop Gauntlet : 1 800 F. **Gérard TOLEDO, 8, impasse des Oeillets, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.77.34.**

Vds Atari 1040 STF : cons. + Firstword + GFAbasic + qq autres prg : 2 500 F. Écran mono SM124 : 800 F. **Bertrand MAUBERT, 144, rue du Faubourg Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 48.78.21.82.**

Vds orig. pour Atari STE (Biocgallenge : 100 F, Microprose Soccer : 130 F, Carrier Con : 130 F etc.). **Henri LE MORTELLEC, 73, rue Hemet, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.03.88.**

Vds ou éch. jx Atari ST pour mes potes, contacts sérieux et vive Atari. A bientôt. **Jérôme GAUTHEY, 66, rue Baratte-Cholet 94100 St-Maur. Tél. : 48.83.10.10.**

Vds Atari 2600 + 2 joys + 10 jx (Tennis, Pacman, etc.) val. : 1 800 F – vendu : 900 F, à déb. **Grégory Fitoussi, 33, rue des Pierreries, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.83.54.**

Vds Atari 130 XE + 1050 + XC12 + 1029 + écran mon : 1 500 F + tablette graphic + livres + nbx log. **Pierre BERTRAND, 6, rue du Lieutenant Rousselot, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.19.50.**

Urgent ! Vds lect. ext. SF 354 Atari. Éch. nbx softs. Px lect. : 500 F. Bye Bye ! **Loïs COEURDEUIL, 15 bis, rue des Lanciers, 83170 Brignoles (Var). Tél. : 94.69.42.19.**

Stop ! Vds pour ST : 2 packs orig. : 500 F chq ! (Populous + Data, Strider ; 9 ds chaque lot) écrivez ! **Hugues LETERME, 37, rue Paul-Doumer, 27250 Rugles.**

Vds 1040 STD + souris Cameron + orig. DTT. drive ; Indy av ; Blood ; Moonwalker + livres : 4 100 F. **Pascal RIGAUX, 25, rue Édouard-Jenner, 94500 Champigny. Tél. : 48.86.33.45. (semaine 18 h-19 h).**

Vds Atari DTF gonflé à 1 Mo muni Free Boot + util. (Script, PPM...) + 30 jx : 2 800 F. **François EIKENBERRY, 19, rue Paul-Bert, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.00.12.**

Très urgent : propose offre Mao avec synthé. + bte à rythme + Atari 520 gonflé à 1024 Ko + séquencer et autres. **Samuel MONTAGNON, Ardoix-les-Turcs, 07290 SATILLIEU. Tél. : 75.34.47.87.**

Très urgent ! Vds pour 520 STE 1 extens mém. à 1 Mo (2 barrettes Simms 256 Ko orig.) : 475 F. **Emmanuel FUSTÉ, 1407, Chemin St-Joseph, 30150 Roquemaure. Tél. : 66.82.62.89.**

Vds Atari 520 STF + mon. SC1224 coul. + 2 joys + souris + 11jx (1.1.90, TBE) : 3 500 F. **Laurent PERRET, 1, allée de la Bonne Vallée, 78620 Étang-la-Ville. Tél. : 39.16.29.86.**

Vds jx orig. pour Atari ST Hard Drivin, Football Manager, Italy 90, Continental Circus, etc. : 100 F pièce. **Laurent MONTIGNY, 5, rue de la Victoire, 69005 Lyon. Tél. : 72.61.14.84 après 19 heures.**

Vds Atari 520 ST + écran coul. + souris + joys + 100 jx (Beach-Volley, Batman, Degas-Elit...) : 4 200 F. **Clyde KNOWLAND, 25, boulevard malesherbesn 75008 Paris. Tél. : 42.65.11.50.**

Vds Atari 520 STF + 2 joys + jx + manuels + D7 + anti-virus (BE) : 2 400 F. **Augustin LEROLLE, 255, Bd St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.41.47.**

Atari Vds pour STE/F (Explora2 : 19 of, Les gens d'or : 200 F STF seul., Le manoir de Mortevielle : 130 F). **David BONTHOUX, 18, Bd de Clairfont, 66350 Toulouges. Tél. : 68.55.05.98. H.R.**

Vds micro-ordi. Atari STE 520 + log. jx et util. + joy, px à déb. **Thomas BRONNER, 10, rue des Écoles, Collège de Bataville, 57770 Moussey. Tél. : 87.24.65.83.**

Urgent ! Vds Atari 1040 STF (Bon état) : 2 500 F. **Vincent LLOBELL, 18, avenue du Maréchal d'Ornan, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.22.29.**

Vds Atari 520 ST dble face, New Rom + digital. + livres + revues + util. + 80 disks : 2 700 F. **Jean-Yves LEMOIGNE, 1, rue des Muguets, 59000 Lille. Tél. : 20.53.16.97.**

Vds News sur ST (Shadow Warriors Fire and Forget 2 oriental Games Midnight Resistance, etc...). **Amadou DEM, 2, avenue Félix-Faure, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.18.15.**

Vds 520 STF gonflé 1 mega + SM124 (mono) + câble TV + nbx jx et prog. avec doc. (TBE) : 5 000 F. **Francis GAMET, 10, rue de Douaumont, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.33.95.**

Vds jeux pour Atari ST. Ch. contacts pour éch. News. **Gérald ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.05.66.**

Vds Atari 1040 STF + tapis + souris et jx orig. : 3 000 F à débattre (TBE). **Stéphane DEGOBERT, 5, résidence des Monts, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.84.44.29.**

Vds jx Atari 2600 + 15 cartouches (TBE) : 700 F. **Christelle LOCQUET, 16, allée des Peupliers, 59190 Morbecque. Tél. : 28.41.06.25.**

Vds ext. mém. pour STE neuve (à 1 Mo) + 1 log. (jx, util.) : 450 F. Vds orig. Midwinter, Tennis Cup : 150 F chq. **Damien RACCA, Bois de la Pierre, 31390 Carbonne. Tél. : 61.87.91.39.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + 60 jx, util. + bte + souris + joy, le tout : 4 500 F. Urgent ! **David PREBISKI, 8, chem. de l'Ozone, 83160 La Vallette-du-Var. Tél. : 94.61.13.83.**

Vds sur ST, orig. : Maupiti Island et Dungeon Master (en VF avec bte + doc). Vds livres GFA. **Arnaud BOQUIER, Bois-d'Ennebourg, 76160 Darnetal. Tél. : 35.23.45.04.**

Vds Urgent ! Vds Atari 520 STF/DF + sélect faces + câbes + joy + 2 souris + ral. joys + 110 jeux + acc. (1 an TBE) : 2/990 . **Dominique SZABO, 45, rue du 4 août 1789, Malnoue, 77184 Émerainville . Tél. : 64.61.74.83.**

Vds orig. STF : 120 F à 180 F, F29, Cadaver, Gravity, Xenomorph, Mindwinter, Lombard-Rally, enterprise). **Maurice LAMOUILLE, 38, avenue du Stade, 74000 ANNECY. Tél. : 50.67.05.98.**

Vds Atari 520 STF + Mon. coul. SC 1124 (89) + souris + nbx jx le tout : 4 000 F. **Franck BON, 6, rue Jacques-Prévert, 76370 Neuville-Les-Dieppe.**

Vds orig. pour ST : Indy ADV., Maniac Mansion, Voyag. Tps, Ope. Stealth : 75 F pce (neufs, compléments). **Christophe DELAN, 19, chemin de la Madonette, 06200 Nice. Tél. : 93.86.45.07.**

Vds Atari 520 STF DF + mon. coul. + jx + doc + joy + btes rang. : 4 500 F à saisir. **Olivier SOULESTIN, 14, rue Henri-Besson, 91290. La Norville. Tél. : 69 81 43 16.**

APPLE

Vds Apple 2GS + Lect. 3 1/2 et 5 1/4 + 18 t. b. jx + jog + souris (TBE) (RAM I.O) : 3 500 F à déb. **Julien VAHANIAN, 6, villa Guibert, 75116 Paris. Tél. : 45.04.89.55.**

Vds Apple 2E avec 2 drives, écran mono, chat mauve, joy, imagewriter 1, housses : 5 000 F. **Alain LAUTEL, 4, rue Félix-Faure, 54000 Nancy. Tél. : 83.90.13.62.**

Apple 2E + DD 10M, 2 lect. 5 1/4, écran mono (TBE), brade à 3 200 F. Ch. GS coul. 1,2 M. **Antoine VIGNAU, 11, rue Emile-Fourcand, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.48.00.94.**

Vds Apple IIC + jx + mon mono + nbses D7 vierges : 3 000 F + lect. ext. **Aurélien COUZINIER, 2, rue de Milan, 94700 Maison-Alfort. Tél. : 43.76.10.71.**

Vds Apple IIe, 2 lect. disc, écran mono, cartes 80 col., etc. avec env. 100 progs (TBE). **Xavier HIEN, 440, Bois-d'Achelles, 59910 Bondues. Tél. : 20.31.44.23.**

Pour émulation Mac : vds spectre GCR V.2.65C. Plus Imawriter II, ou ECN contre imp., pour Atari. **J.-Claude MORAND, 108, rue de Bretagne, 61000 Alençon. Tél. : 33.32.04.63.**

Vds Apple 2E + mon. mono + 3 drives + carte coul. + joy + nbx livres + jx : 2 500 F. **Jean-Paul KLIMOWITZ, 52, rue de Fécamp, 75012 Paris. Tél. : 43.41.39.40.**

VdsMac +, DD 40 mégas, imp. Imagewriter 2 + softs, (mat. gar.) : 11 000 F. **Philippe BOUCARD, Trse de la Chapelle, Les Camoins, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.03.16.**

Vds Apple IIC (BE), 2 drives, 150 jx, souris, joy et 50 D7 travail, le tt : 3 500 F. **Axel ZAURENZATTO, Les Asturies, Tour 1, Parc du Roy-d'Espagne, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.66.21.**

Vds Apple 2 Plus + TV coul. + 2 drives + 2 clav. + joy + nbx jx et utils. : 1 300 F ! **Pacôme SORDOILLET, 30, avenue de Provence, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.65.34.**

Vds Apple 2C + mon. + 2 modems 300 et 1 200 bauds + avec vers. tél.-minit. + souris + 10 jx – Rôle : 3 800 F à déb. **Pascal POINDRELLE, 82, bd Jean-Jaurès, bâtiment B, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.56.77.**

Vds Apple Mac SE IW2 + log. Omnis 5 + Ragtime 3 + div. : 28 000 F. **Alain LECANU, 7, allée des Causses, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.84.54. (après 19 h).**

Vds orig. Apple Pascal 1.2 et Apple Fortran avec doc. orig. + doc. français : 700 F. **Hervé HORNAIN, 12, clos des Bleuets, 58450 Neuvy-sur-Loire. Tél. : 86.39.25.25.**

Vds Apple 2C 384 K (TBE) + lect. ext. 5'25 + mon. coul. + câbles + joy + souris + nbx disks + docs + livres : 4 000 F, à déb. **Arnaud LEPLUS, 38, allée du Petit-Trot, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.88.43.**

Vds Apple 2C + mon. + imp. Imagewriter + souris + lect. ext. + log. : px à déb. **Frédéric GARRIGOUX, 76, rue Condorcet, 92140 Clamart. Tél. : 47.36.05.75.**

Vds Apple IIE avec 15 D7 et 7 livres, pour conn. l'Apple : 1 200 F. **Emmanuel ZINI, 4, allée Elsa-Triolet, 91300 Massy. Tél. : 60.11.56.07.**

VdsOrig. pour Apple II GS. Rech. charg. feuille à feuille IWII. & Audio-animator GS. **THIERRY. Tél. : 16 37.31.80.94.**

Vds Apple IIC, disk + livres + mon. + support + souris + btiers + 2e lect. + péri. : 2 500 F. **Franck BOURASSEAU, 19, rue Nationale, 37000 Tours. Tél. : 47.20.02.10.**

Vds Apple IIC + docs + 100 prog. + joy, le tt : 1 200 F. **Emmanuel DROUIN, 16, Grande-Rue, 60580 Coye-la-Forêt. Tél. : 44.58.67.59.**

Vds Apple 2C 128 K + souris + man. + util. et jx + 1 câble périt., le tt : 1 000 F. **Frédéric LEGRAND, 4, avenue de la Baylie, 78990 Élancourt. Tél. : 30.51.52.19.**

Vds Apple IIE (TBE) ; 2 drives ; 1 mon. ; unité ctrale ; nbx log. (ttx...) : 3 000 F. **Houari OUSSEDRAT, 8, rue d'Agen, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.64.89.**

COMMODORE

Vds A500 + livres + joy. + 50 log. + 50 D7 (ss gar.) : 4 500 F. **Régis VIGNON, 34, rue du Château-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.43.34.21.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. SC1425 + Ex. T512 K + nbx jx + 3 btes rang. + 2 joy. + revues (TBE) : 6 300 F. **Luc CHEVALIER, 4, rue des Brandons, 77630 Saint-Martin-en-Bière. Tél. : 64.38.04.73.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + 130 disks + joy. : 5 000 F. **Nicolas MIREK, 105, rue Michel-Pillard, 45270 Ladon. Tél. : 38.95.54.01 (après 19 h).**

Vds Amiga 500 + ext. mém. + horl. + lect. ext. + imp. + digit. sons + 50 livres + manuels (TBE) : 9 000 F. **Rodolphe HAMON, 8, rue François-Arago, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.19.03.**

Vds A500 + extension 592 K + cable pér. + souris + manuel + nbx log. : 4 000 F. **Rémy CLERC, 52, rue des Chênes, 92160 Antony. Tél. : 42.37.71.37.**

Vds Amiga 500 + péri. + joy. + tapis souris + jx et util. + disks vierges + mag. **Emmanuel VALENTINI, le Grand-Pré, allée B5 01700 Miribel. Tél. : 78.55.65.03.**

Vds Amiga drive 3,5 + 10 DK (gar. 6 m.) : 700 F. Ext. 512 K + inter. + horl. : 520 F. **Sébastien Fourcault, 5, rue des Charmilles, 25150 Pont-de-Roide. Tél. : 81.92.27.04 (après 17 h).**

Vds Amiga 500 (déc. 89) + mon. coul. + nbx jx et util. + disqs vierges + joy. + bte rang. + revues : 5 200 F. **Frédéric ROUX, 116, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : 47.66.57.83.**

Vds ext. 512 K gigatron pour Amiga 500 avec horlo. + accu. + switch. (TBE) : 690 F. **Loïc DEVAUX, 3C1C, village d'Hennemont, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.90.48.**

Vds Amiga 500 + mon. stéréo + ext. + lect. ext. + 2 man. + 15 orig. : 6 500 F. **Nicolas PERPIC, 57, rue de Paris, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.85.05.46.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + disks : 4 000 F. Vds nintendo + 5 jx : 1 200 F. Ach. jx sur mégadrive. **Dany GUEDJ, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. I0845 + I3 diskcroger rabbit. j. + manuel (util., basic) : TBE : 5 400 F. **Cyril LENDRIN, 10, avenue de Verdun, 93270 Sevran (+ joy.). Tél. : 43.83.29.26.**

Amiga 500 (TBE, juin 89) + souris + joy. + livres + logs : 2 300 F. ext. 512K + horlo. 500 F. Urgent ! **Antoine REVEL-MOUROZ, 175, av. N.-Bonaparte, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.06.35.**

Amiga vds jx orig. : 50 F (airball ; jug ; turbo trax ; Fernandez must die). Ch. contact. François DELCLAUX, 29, bd Montaigut, 94000 Créteil. **48.98.19.34.**

Vds Amiga (ss gar.) + mble + 400 disks + dble lect. + tapis souris + btes : 6 500 F. **Arnaud FABRE, 11, rue Saint-Aile, 77510 Rebais. Tél. : 64.04.59.17.**

Vds Amiga 500 + ext. mém. + horl. + écran 1084 stéréo + disks + joy. (TBE) : 6 000 F, urgent. **Franck BOURGEOIS, 38 bis, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.95.23.**

Urgent ! vds Amiga 1000 + mon. coul. + ext. mém. 1.5 MO + DD 30 MO + drive ext. + digiview : 15 000 F, à déb. **Bruno Kasprzak, 45, rue Pierre-Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

– Amitiés à toute l'équipe de Tilt ! – Vds Amiga 2000 (neuf) + mon. 1084 + filtre écran + sup. mon. + imp. star LC24 nve + 250 log. + not. : 12 000 F. **Jean-Noël CLAIR, BP 304, 13263 Marseille, Cedex 07. Tél. : 91.64.66.72, ap. 22 h.**

Arg ! vds A500 + 1084S + lect. ext. + A501 + 2 joy. + jx + util. : 6 000 F ! Merci qui ? **Thibaut MARTIN, 37, bd Poniatowski, 75012 Paris. Tél. : 43.44.16.80.**

Vds A500 + ext. 501 + mon. 1084S + lect. ext. + perfect. sound + 3 man. + 300 disks + docs. livres : 7 500 F. **Lionel BAZIN, bar la Terrasse, place Aristide-Briand, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.09.50.**

Vds mon. 8801 Philips 14" coul. : 1 400 F + 512 K Amiga : 400 F (port comp.) TBE (rép. ass.). **Emmanuel RAMBAUX, 29, rue de Lorraine, 88150 Igney.**

Vds Amiga 500 + exts 12KO + nbx livres, nbx disk. jx, util. éduc. + cor. péri. (ss gar.) : 4 000 F. **Christophe SORBIERE, 156, av. Frais-Vallon, Bte, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.33.85.**

Vds Amiga 500, sans écran, joy., souris + bte rang. avec 80 D7 + 30 revues : 2 400 F. **Xavier GUILLIEN, 84, av. Fragonard, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.54.**

Vds Amiga 500 + ext. 1 meg. + nbx jx + 2 joy. + nvelle souris + tapis + prise périt. + revues : 3 600 F. **Christian CLAIN, 16, rue des Chênes, 91330 Yerres. Tél. : 69 48 96 18.**

Vds Amiga 500 (gar. 6 mois) + 31 jx orig. (kiffofz, shadow of the beast, etc.) : 5 500 F. **Jean-Luc BUNELIER, 6, rue Lucien-Julia, 78780 Maurecourt. Tél. : 39.74.21.84.**

Vds jx orig. Amiga (capone, terro rpods, lastduel, gnius) : 100 F/jx ou ech. contre 13 disks/jeu ou tout/digit. **Sielfried PERROT-MINNOT, 25, chemin du Grand-Mont, 25500 Morteau. Tél. : 81 67 28 05.**

St vds : ZAC + DM + CC2 + DOTC + BT + Bar Barian... GFA3 + GFA2 + comp. + 5 livres. St OS. Amiga vds ou éch. ult. golf, drakk. **Patrice ROUSSET, 13, rue Savonnière, bat. B2, 28230 Epernon. Tél. : 37.32.60.66.**

Vds or. Amiga (v. du temps, F29, stargl.2) + sur st : FS2, Falcon, AEG. Anim. + pour msx track ball + tilts + geng + mnews. **Franck TIRODE, 4, rue de la Moder, 67500 Haguenau.**

Amiga 500 + mon. C + souris + 3 joy. + nbx util. orig. (t. tx) + nbx jx orig. news + (tr. nbx acc., TTBE). **Sébastien MARRO, 7, allée Debussy, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.27.98.99.**

Amiga 500 + ext. 512 K avec horlo. + drive ext. : 3 750 F. **Jean-Jacques QUEUNE, 2, allée Jacques-Callot, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : 48.60.58.04.**

Amiga 2000 + 100 compler jx + 4 joys + 5 prises, câble son + livre 8 + imp. star 10 (neuf) + bte rang. : 6 500 F. **Grégory VIVANT, 21, rue Paul Reyan, 78000 Triel. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds pour Amiga superbase : 200 F, px réel : 595 F, et textcraft + 300 F, px réel : 750 F (neufs). **Yann MORENO, 12, avenue Marcel-Baudin, 13230 Port-Saint-Louis-du-Rhône. Tél. : 42.86.35.46.**

Amiga 500 (6/88) + ext. A501 + drive ext. nec. 3,5 pouces + GFA + livres + 50 disks + joy. : 4 500 F. **Stéphane SACRATO, 34, rue de la Croix-Buard, 95140 Garges-lès-Gonesse. Tél. : 39.93.38.70.**

Vds pour Amiga : jx orig. (80 F pce) : forgotten worlds + quête de l'oiseau + gauntlet 2 + star war trilogie + scorpion + mach 3. **Julien BOUCHET, 20, rue Marcel-Mieusset, 74240 Gaillard. Tél. : 50 92 45.59.**

Vds pour Amiga : populous, full metal planet, midwinter, drakkhen : 150 F (port payé). **Nicolas JELIC, 14, rue des Rossignols, 86180 Buxerolles. Tél. : 49.44.12.82.**

Vds Amiga 500 + mon. 1084 + nbx jx + revues. Le tout : 4 500 F. **Christophe DROUIN, 65, rue du Moulin-Vert, 75014 Paris. Tél. : 45.42.37.91 (après 19 h).**

Vds Amiga 500 (gar. 15 mois) + souris + tapis + câble péri. + 2 btes rang. + log. + joy. : 4 000 F. **David Colombano, 36, rue Frédéric-Chopin, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.32.48.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + ext. mém. + horlo. + drive ext. + joy. + nbx jx : 6 000 F (ss gar.). **Jean-Marc MAZIERE, Inca Bât 1 chOO4 Les Galants-Courts, rue du Facteur-Cheval, 91011 Evry Cedex.**

Vds ori Amiga (F29, Bomber, Falcon, Mission 1 et 2) : 150 F chq ! E. notion warhead, Italy 90, 688 attack : 120 F. **Antoine LEONE, 8, rue Ho-Chi-Minh, 69200 Venissieux. Tél. : 78.76.37.68.**

Vds Amiga 500, 1 mega + horlo. + drive ext. + 50 disks news + joy. navigator : 4 500 F. **Frédéric PINCHON, Val-d'Oise. Tél. : 34.16.99.69.**

Vds jx orig., pour Amiga : SQWEEK, toobin, ghostbuster II, populous beach volley, fighting soccer : 100 à 150 F. **Jean MACHLINE, 23, rue de Saint-Mihiel, 56000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.79.46.65.**

Pour Amiga 500 vds compil. Heroes (licence to kill, Barbarian II, Running man, Star wars) : 180 F. **Yann DOMMAIN, Bellegarde, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.10.72.**

Stop ! Vds orig. Amiga (TBE). Prix à déb. (rép. ass.). Ch. contacts : Rennes ou autre. **Frédéric NOTTEGHEM, 211, rue des Fougères, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.23.32.**

Vds A500H : nbx disks + souris + 1 joy. : 3 290 F. Périt. : 150 F. Lec 3"1/2 : 690 F. Le tout : 3 990 F. **Olivier LIGOT, 25, rue du Fort, 92320 Chatillon. Tél. : 46.42.28.57 (après 19 h).**

Vds jx orig., sur Amiga explo. 1 et 2 : 150 F p. + Forgotten worlds, Twilight zone : 100 F p. **Erick LOBET, Quinsac-Roussac, 87140 Nantiat. Tél. : 55.60.23.01.**

Vds Amiga 500 juil. 1989 (TBE), 60 disks ; joy. : bte rang. : 3 700 F. **Frédérick BROSSARD, 29, rue Pablo-Picasso, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.68.77.**

Vds Amiga 500 + péri. + 6 jx orig. + D7 vierges + joy. (gar. 10 mois), seul. : 3 000 F. **Stéphane PERRAIN, BP n° 1 Cenal-Saint-Julien, 24250 Domme. Tél. : 53.28.37.97.**

Vds pour Amiga : log. orig. : 130 F ch. (kick off2, F29, ope. Stealth, 688, Attack, Sub midwinter). **Thierry MAZERI, bt A6 résidence Bellevue, 35, avenue Philippe-Solari, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.**

Vds Amiga 500, 1 MO Ram version 1.3 (gar. 02 1992), prix avec mon. 1084, + 5 jx orig. : 4 300 F sans 3 000 F. **Philippe TREBAUX, résidence les Millepertuis, bât. E1 91940 Les Ulis. Tél. : 48.74.92.22 (heures bureaux).**

Vds Amiga 1000 + Sidecar Si 2K (unité ctrale PC) + câble imp. : 5 000 F – px réel : 13 000 F. **Olivier MORICE, 3, rue Ernest-Lefevre, 75020 Paris. Tél. : 43.61.56.65.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. 10845 + 2 joy. + 2 btes rang. + jx + util. (ss gar.), (TBE) : 5 700 F. **Frédéric GROLIER. Tél. : (16) 99.36.38.95.**

Vds Thunderstrikes pour Amiga (et at. neuf) : 175 F (popt compris). **Pascal WILLANO, 1, rue Saint-Denis, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.47.94 (W.E.).**

Urgent ! Vds Amiga 2000 (TBE), mon. hte résol. : prix à déb. Affaire ! **Henri HOVNANIAN, 14, rue des Pâquerettes, 94140 Alfortville. Tél. : 43.76.26.02.**

Vds Amiga 500 (3/90) + livres + 120 disks + bte ang. : 3 000 F (cause départ) + bible + tapis souris, gratis. **Jean-Marc GAU, 24, rue des Etoquies, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.76.45.**

Vds Amiga 500 (10-89) + mon. coul. stéréo 1084 + ext. A501 + 50 jx (Kickoff 2) + joy., TBE : 4 500 F. **Laurent GARCIA, 28, rue Mandron, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.79.36.91.**

Vds C64 + lect. K7 + drive 1541 + Manvels + nbx jx. Le tout : 1 000 F. **Jean-Louis LE DONGE, 12, hameau des Genêts, 29710 LANDUDEC. Tél. : 98.91.50.65.**

Vds C64 + 1541 + TV coul. Pal + 500 jx + joy + livres (basic, assemb.) : 2 000 F. **Pascal DE SCHRYVER, 1, rue de la Méditerranée, appartement 1F 51100 Reims. Tél. : 26.05.71.96.**

Vds C64 + mon. coul. + 1541 + 2 lect. K7 + très nbrses D7 et K7 + livres + joy, etc. **Marc VIGIER, 7C esplanade du Pharo, 13007 Marseille.**

Vds jx sur C64 disks. Poss. : M. Resistance, Back futur, 2 + autres news. Prix modeste. **Christophe APCESIPAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Yo friends ! Vds sup. news C64 à px dingues ! ! suis honnête et rapide, px, listes gratos sur dem. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 LOMME. Tél. : 20.92.51.99.**

Commodore C64 new + C64 Pal. I (Angl) 500 F + port. Atari 800 X4 (neuf) + péri. seul 200 F + port. **Pierre SOGNO, La Guigre, 73240 St-Genix-Guiers.**

Vds C64 + lect. K7 + Jox + 50 jx : 800 F **Jérôme PRUVOST, 96, rue de Dunkerque, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.14.12.**

Vds K7 pour C64 : Pirates, def. of Crown, Triv. Pursuit, Last Minja 2 (60 F) autres titres : 60 F les 2. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest.**

Vds nbx jx orig. sur C64 (K7-disc) Wargames/Stratégies/Arcades. **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Vds K7 Wargames pour C64 : Théâtre Euro., Fields of Fire, Combat leader 100 F les 3 + port (20 F) ach. Pow. Cartr. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest.**

Vds C64 : 200 F, mo. coul. pour C64 : 800 F, imp. MPS 801 : 500 F (le tt ; BE). **Frédéric HUGUER, Rés. Port Frontignan, 143, av. Vauban, 34110 Frontignan.**

Vds C64 comp. 128 et PC + écran + imp. + plus de 200 Jx + Joy. le tt. : 2 000 F. **Julien RAYMOND, 5, bis, rue Charles-Auffray, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.88.09.**

Vds C128 + Pect D7 et K7 + mon. mono + péri. + compil. Pascal + nbx jx (150 D7) le tt. : 2 500 F ou sép. **Jean-Yves CALAIS, 40, rue de l'école maternelle, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.42.27.**

Vds C64 + Lect. Disk + Lect. K7 + joy 2 500 jx + 50 K7 + 250 D7 + livres + bte rang. : 3 900 F. **Bertrand CATY, 1, rue des Bazennes, 59240 DUNKERQUE. Tél. : 28.63.98.67.**

Vds C64 + Lect. K7 + Lect. D7 + imp. MPS + jx + Disk. neuves + manuels (TBE) : 2 500 F, à déb. urgent !. **Julien DUFOUR, BP 32, 93114 Rosny-Cedex, après 14 h. Tél. : 45.28.30.79.**

Vds C64 + adap. péri. + lect. K7 = SX : 700 F, éch. jx sur C64 K7, poss. (Klax, etc) Ach. 520 ST.dF 1 500 F, 520 ST.SF : 1 200 F. **Guilbert OKARO, 55, route de St-Germain, 78200 Nantes-la-Ville. Tél. : 30.92.02.83.**

Vds CBM 64 + 1571 + 1541 + NBSES disks et K7 + imp. DPS1101 + joy. + écran mono, val. : 5 000 F, px à déb. **Sébastien GRAGEZ, 36, Les Cadenas, 95510 Aincourt. Tél. : 34.76.72.05.**

Vds C64 II + 1541 II + lect. K7 + fastload + 200 jx + péri. + joys + nbx livres : 1 500 F, à déb. **KAMEL FERHAOUI, 21, rue, Jean-Borderel, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.16.78.**

Vds jx sur C64 disks. poss. (M. résistence + Meganews etc.), px modeste. Salut à tous. **Christophe AICESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds Commodor 64 + joy + manuel util. : 600 F à déb. urgent ! **Jean-Paul BULTEEL, 28, rue de l'Yser, 59153 Grand-Fort-Philippe. Tél. : 28.23.25.33.**

Vds ou éch. : jx sur C64 et Amiga dont Hardrivin', Midnight résistance, etc. Rép. à 100 %. **David LEQUIPE, 3, rue, François-Cevert, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70**

Vds C64 avec : clav., mon. coul. et drive D7 1541. nbx jx, le tt. : 4 000 F, urgent ! **Michel GUILLEMIN, 4, bd de Provence 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.35.93, à partir de 19 h 30.**

Vds Commodore 64 + lect. disk et K7 + jx + joy + bte rang. + manuels + cordons (TBE) : 2 500 F. **Frédéric DOBLER, 3, rue de l'Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.75.93.**

Vds PR A500 Flight Simulator II VF : 180 F. 688 Attack sub. : 130 F. Battle Of Britain : 170 F btes orig. **Jean-Charles BUDING, 8, parc de l'Iton, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.74.55.43.**

Vds Amiga 1000 + Mon. 1081 + souris + joy nbx prog. (TBE). **Emmanuel Quéru, 13, impasse de Chauvigny, 61000 St-Germain-du-Corbeis. Tél. : 33.26.47.74 (H.R.).**

Vds Amiga 500 + mon. C. + 3 joy + nbx util., jx orig. + t. nbx acces. état irrép. (ar. 1 an) : 8 700 F, tél. pour rens. **Sébastien MARRO, 7, allée Debussy, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.27.98.99.**

Vds A500 (ss gar.) + ext mém. 1 Mo + souris + tapis + joy + nbx livres et revues + nbx jx orig. : 5 000 F. **Christophe BONHOMME, 37, la Clairière, 78830 Bulion. Tél. : 30.41.36.81.**

Vds A500 + TV coul. + drive 3,5 + ext. 0/2 + Star LC 24/10 + disks + access. : 8 500 F. **Renaud MARY, 28, rue du Village, 78930 Auffreville. Tél. : 34.77.47.12.**

Urgent ! Vds Amiga 500 + 512 Ko + 100 jx (Kick Off 2, Lost Patrol, Beast II etc.) + souris + joy le tt : 2 800 F. **Noam ELOUALI, 5, rue Affre, 75018 Paris. Tél. : 42.62.61.25.**

Vds jx Amiga orig. (Legend Of Faerghail, Beast 1, Maniac Mansion, F29, F19 etc : (entre 80 F et 120 F. **Claude OLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds Amiga 500 (gar. 15 mois) + souris + tapis + câble perit. + 2 btes rang. + log. + joy= 4 000 F. **David COLOMBANO, 36, rue Frédéric-Chopin, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.32.48.**

Stop Affaire ! Vds Amiga 2000 1 Mo + 3,5 avec carte ext. (comp. IBM-PC) 640 Ko + 5 1/4 + DD 30 Mo coul. 9 500 F. **Alain GARNEAU, 2, allée Jacques-Brel, 92220 Bagneux. Tél. : 46.57.13.57.**

Vds jx orig. Amiga : Populous, Barbarian, Kick Off, Capitaine Blood, Bloodwych : 400 F, 100 F chq. **Bruno JOURDE, 89, rue Condorcet, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.99.05.97.**

Vds A500 + extens. + drove ext 3 » 1/2 + 1084 S + 450 D7 + mag.(60). le tt : 6 800 F, à déb. **Richard GIROD, 18, rue d'Anjou, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.51.88.**

Vds Amiga 500 + 45 log. orig. (btes et docs) + joys : 2 800 F. **Médéric, 92300 Garches. Tél. : 47.41.32.80 (à partir de 18 h).**

Vds Amiga 500 (ss gar., peu servi) 15 jx avec btes val. : 7 000 F – vendu 3 500 F. **Sylvain BELLANCOURT, 94, avenue de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.89.57.**

Vds jx sur Amiga. **Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert Kepper, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12 (après midi).**

Vds Amiga 500 + lect. ext. + 400 disks + tapis souris + btes rang. + mble, le tt ss gar. : 5 500 F. **Arnaud FABRE, 11, rue Saint-Aile, 77510 Rebais. Tél. : 64.04.59.17.**

Vds Amiga 500 + mon. 1084 + 30 jx + 2 joy (déc. 89) ss gar., TBE) doc. : 5 500 F, à déb. **Eddy MYSLIWIED, 21, rue Pierre-Galais, Apt. 2132, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.70.32.84.**

Vds Amiga orig. Teenage Queen 150 F. Voyage. du Tps : 80 F. Vds Chaîne Tensaï 2 K7 laser tuner. **48.57.14.80 (ap. 19 h).**

Vds A500 + mon. coul. 1084 + nbx jx + joy ; 4 500 F. **Jean-Baptiste POPOT, 14, rue Vieille-Forge, 92170 Vannes. Tél. : 47.36.06.95.**

Vds 15 jx orig. (TBE) Amiga 500 FM Planet, Populous, N-Z Story, Kick Off, Terramex ... de 150 F à 50 F. **Patrice Gross, 6, rue Pasteur, 92330 Sceaux. Tél. : 43.50.73.48 (le soir).**

Vds Amiga + souris + man. + jx + 3 btes : 3 000 F + mon. coul. : 4 000 F (Amiga 500 1.3) bte orig. **Stéphane GROSPERRIN, 10, rue Danrémont, 75018 Paris. Tél. : 46.06.16.54.**

Vds jx pour Amiga à bas prix, demander liste, rép. ass. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 GAGNY.**

Amiga – Ch. contact rég. Paris, éch. Softs util. Demos. **Laurent GUIDOUX, 43, bis, rue Vincent-Bureau, 94460 Valenton. Tél. : 43.82.32.56.**

Vds Amiga 1000 : 2 000 F + C64 + 1541 + MPS 801 + nbx log. : 2 000 F. **Dan ZEITOUN, 1, Square du Docteur Courcoux, 93260 Les Lilas. Tél. : 42.63.09.71.**

Vds AMIGA 500 + sup. joy + 60 disk + orig. + revues + câbles Péri. : 3 200 F, à déb. (sur Paris). **Arnaud FRASCONE, 20, rue Jacquart, 93500 Pantin. Tél. : 48.45.15.47.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. (TBE) (ss gar.) : 4 000 F cause dble emp. **Laurent OUAIRY, 28, rue Laennek, 44720 Saint-Joachim. Tél. : 40.91.65.66.**

Vds extens. mém. int. 1 Még. A5, horl., marque : Spirit Techno. jamais servi ! pour Amiga 1000. **François FERNANDEZ, 14, avenue des Acacias, 45250 Ouzouer-sur-Trezée. Tél. : 38.29.60.95.**

Vds pour Amiga 500 discocopie : 200 F West, Phaser : 140/Laby : 100 F calc. : 100 F, World Cup Soccer : 80 F. **Philippe SION, 8, rue J.-Prévert, 59510 Hem. Tél. : 20.80.76.70.**

Vds Amiga 500 + 1084S + jx + livre (TBE) : 4 200 F, imp. coul. + câble + 3 rubans : 1 090 F, val. : 3 000 F. **Hervé LOUVEL, 18, rue Dumas, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.73.01.**

Vds Amiga 2000 + carte XT + DD 30 Mo + écran 1084S + livres + nbx jx + Devpack 2 : 12 500 F. **Emmanuel PETIT-JEAN, 11, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris. Tél. : 43.38.66.90.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. 1084S exc. état + joy + souris + 4 jx + 10 disk vierges (avril 90) : 5 000 F. **Emmanuel HAGÈGE, 102, boulevard Kellermann, 75013 Paris. Tél. : 45.89.64.74.**

Vds orig. AMIGA Gunship : 70 F, Explora 2 : 100 F, Falcon : 100 F, Indy Adventure : 150 F, Seuck : 120 F. **Christophe DEZAN, Aiton, 73220 AIGUEBELLE.**

Vds Amiga 500 + 1084 + joy + souris + 260 disks + extens. 1 Mo + 2 btes rang. + prise Midi + Sampler. le tt 6 900 F. **Frédéric SITBON, 6, rue de la Concorde, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.37.58.**

Vds extens. neuves pour A500 ex 512K + H. : 480 F. Carte 2 Mo : 2 200 F, cartat (news) : 2 200 F. Demander info. **Andréas MONCYS, Internat Villa Röschling Kohlweg 7 6600 Saarbrücken 3 RFA. Tél. : 1949.68.13.16.34.**

Vds jx pour Amiga (orig.) : F 29, Batman, Xenon 2, R. Dangerous, Beach, Volley ... : 80 F pce ou 700 F les 10. **Adrien VINCENT, 267, bd Barnier, 83000 Toulon. Tél. : 94.89.46.95.**

Vds Amiga 500 + pisto. + souris + 2 joys + 20 orig. + disks + util., état t. neuf, px inter. rég. bx. **Robert LEE KON SUI, 11, avenue Victor-Hugo, Apt. 32, résidence Portes du Bouscat, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.20.26.**

Vds Amiga 500 + 1084 + ext. 512 K + lect. ext. + nbx jx. (Le tout ss gar.) : 8 000 F. **David DESJARDIN. Tél. : 45.94.66.62.**

Vds Amiga 2000B mon., coul. 1084S, carte XT, DD 20 M, lect. 5 1/2, lect. 3 1/2 ext. imp. Citizen (ss gar.) Softs : 12 000 F. **Éric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12.**

Vds A500 + mon. coul. 1084S + driv. ext. 3 1/2 + nbx log. + Citizen 120 D + ext. 512 K : 6 900 F. **Philippe TONDU, 55, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : 45.24.50.93.**

Vds Amiga 500 + jx + imp. MPS 1230 4800 + mon. coul. 1800 + C64 + 1541 + jx, à déb. **Pierre CROZAT, 167, avenue Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.11.96.**

Vds A 2000 (TBE) + mon. coul. + 2e Drive int. + midi + 2 joys + nbx log. int. le tout : 8 500 F. **Samy Chbinou, 6, rue Frédéric Mistral. Chez Mme Freund, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.86.21.39.**

Vds DELUXE Paint 2, pour AMIGA (orig.) + doc. français, px à déb. (Tél.) – rég. Strasbourg. **Antonio LAGALA, 20, rue de Bourgogne, 67540 Ostwald. Tél. : 88.66.59.20.**

Vds C64 + 1570 + joy. Pro 5000 + 200 jx + 2 bts rang. + livre prog. px à déb. **Philippe KAZMIERSKI, 20, rue du Bois Garnier, 71300 Montceau-Les-Mines. Tél. : 85.57.79.97.**

Vds C64 + lect K7 + lect 1541 II + Power cart + util. + nbx jx (le tout TBE) : 2 700 F, à déb. **Sylvain LEGLAND, 38, allée des Campanules, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.34.98.**

Vds C64 HS : 200 F. Lect. 1541 + disks : 600 F. Adapt. pal. péri. : 100 F. Ant. : 100 F + livres div. **Christine DRAMARD, 14, rue de Sonnini, 54000 Nancy. Tél. : 83.30.22.32.**

Vds mon. 14" Philips coul. (TBE) port comp. : 1 400 F + ext.

PETITES ANNONCES

512 K Amiga : 450 F. 1 700 F les 2 (écrire rép. ass.). **Emmanuel RAMBAUX, 29, rue de Lorraine, 88150 Igney.**

Vds pour Amiga, bible : 200 F, livre assemb. : 150 F. Interface Midi : 300 F (port comp.) rech. News. **Christian BREDIN, 5e Cie Essa, 69998 Lyon.**

Vds A500 + A501 + logs (Falon 1 M2, F29, etc.) + Cobra + Pro 500 + câbles + docs : 400 F (TBE, emb. orig.). **Frédéric JOUSSET, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Affaire : Amiga 500 (TTB état + Fac 1 an) ext. mem. + drive ext. + disk + Matos + orig. : 3 900, cause A2000 (mon.). **Frédéric HEINTZ, 5, rue des Baudrieux, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.13.34.**

Vds pour Amiga 500, orig. Indy 500 : 175 F. Vds Hard Copieur pour Amiga : 250 F. **Patrice DULONG, bât. A Cidex 10, Le Bois Landry, 76410 St-Aubin-lès-Elbeuf. Tél. : 35.78.48.31.**

Vds A 500 coul. (gar. 1 an) + qqs jx orig. (Popu. Vgr. du Tps Op Stealth ...) + joy + disk vierge : 4 200 F, à déb. **Jérôme BOREL, 1, place H. Barbusse, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.71.87.**

Vds A500 + mon. coul. 1081 + lec. ext. + A501 + joy + 3 orig. Dpaint 2 : 5 000 F. Vds HP 28S : 1 000 F (tt exc. état). **Bernard POINTEL, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.57.43.76.**

Vds Amiga 500 + écran coul. 1084 Stéréo + cordon péri. + joy + 200 D7 : 5 000 F ou offre sup. **Frédéric NOWISKI, 12-14, rue de Lorraine, 92300 Levallois. Tél. : 42.70.84.57.**

Commodore, Amiga, Vds orig. Amiga, 100 F : Précious Métal, Voyager, Terrorpods, Articfox, Firepower. **Patrick MONLOUIS, 25, bd Félix Faure, 86100 Châtellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Atari 520 ST Vds 100 F orig. Atari 520 ST : Flight Simulator II, Silent Service Gunship, Tanglwood, Turbo GT, Gauntlet Barbarian (Psygnosis), Articfox, Alternate Reality. **Patrick MONLOUS, 25, bd Félix Faure, 86100 Châtellerault.**

Vds A500 (neuf gar. 2 ans) + mon. coul. 1084 86 log. (jx et util.) + joys + souris : 5 250 F. **Anthony GERARD, 9, bd de Kerneuzec, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.20.51.**

Vds Amiga/Populous P. Land : 200 – F29 : 170 F, Tennis Cup : 120 F – Kick Off II : 150 F – DBL Dragon II : 80 F, le tout : 700 F. **Bernard LEFEBVRE, 19, impasse Philippe-Lebon, 62000 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.**

Vds orig. A500, Loom : 170 F. Hound Of Shadow : 150 F. Millenium 2.2 : 120 F. After Burner : 70 F, Batman : 50 F. **Patricia CONNAULT, 13, rue des Marguerites, 29280 Plouzané-la-Trinité. Tél. : 98.05.99.15.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + 2e drive + péri. + 2 joys + 300 disks (nbx orig.) Sup. état, le tout : 6 500 F. **Laurent MADURAUD, 19, allée Henri-Sellier Y1069, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : 47.75.38.42.**

Vds Amiga 500 (ss gar.) + ext. 512 Ko + 2e lect. + nbx log. : 5 000 F. **Laurent COHEN, 10, bd Victor-Hugo, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.11.95.02.**

Vds log. pour Amiga. **Serge MONTET, 15, Chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Vds D7 Amiga (jx et util.) bon px. éch. prog., sur PC 3 1/2 – 5 1/4. **Sylvain PERRET, 24, rue Ramus, 75020 Paris. Tél. : 47.97.28.27.**

Urgent ! Vds Amiga 500 + mon. 1084 + drive 3 p 1/2 + ext. 512 K + 200 disks : 5 000 F seulement ! Ach. carte et écran VGA. **Pascal BECHARD, 188, rue Jean-Jaurès, 93000 Bobigny. Tél. : 48.30.06.91.**

Vds C128 + 1541 + MPS 803 + Power Cartridge + 120 disk + nbx livres (BE). Jx Amiga 500 (News). Nord uniq., Maubeuge de préf. **Michael BIERENT, 1, Le Crete, Résidence Athéna 2, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.25.39.**

Vds C64 + lect. K7 + nbx jx orig. + man. jx + livres util. : 900 F. **Stéphane WEYL, 2, rue Monte-au-Ciel, 44100 Nantes. Tél. : 40.84.88.57.**

Vds C64 + 1541 + 1530 + MPS 801 + TV coul. + Power cart. + jx + util. + joys + docs... **Jean-Philippe VANDEBORRE, 73, rue du Docteur-Calmette, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.05.62.**

Vds C64 + mon. + imp. + 150 jx + 1 541 livres (TBE). Prix à déb. (util., cadeau). **Jérôme JOLY, Piquecaillou, 24520 St-Sauveur-de-Bergerac. Tél. : 53.29.20.64.**

Vds C64 + lect. K7 + drive 1541 + mon. coul. 1901 + MPS 801 + PWR cart. + joy + 150 jx (TBE) : 300 F. **Daniel PAPP, 39, rue Sauffroy, 75017 Paris. Tél. : 42.26.14.39 (après 18 h).**

Vds C128 + lect. 1571 + mon. coul. 40/80CL + 100 disk + man. + Sinthé. voc., util... : 2 500 F (TBE). **Franck PLAGNARD, 16, rue du Poitou, 92120 Montrouge. Tél. : 46.56.87.94.**

Vds C64 + lect. K7 + lect. disk + mon. coul. + disks vierges (40) + doc. : 2 500 F. **Julien BAUME, 49, rue Orbe, allée D, 76000 Rouen. Tél. : 35.15.26.78.**

Vds orig. pour C64, sur disk (Last Ninja I, II, The Train,...) K7 (Spy VS Spy, Mandragore), 75 F l'1. **Julien BAUME, 49, rue Orbe, allée D, 76000 Rouen. Tél. : 35.15.26.78.**

Vds C64 + 1541 II + 1630 + joys : 1 800 F. Vds : cart. SEGA Ninja (gagne conc. Tilt) : 150 F. **Arnaud IDERNE, 37, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.40.79.**

Vds C64 New + 1541 + 1530 + adapt. TV + joy + nbx orig. (Bombe R, Gunship, Batman) + bte rang. : 1 900 F. **Christophe SANSON, 6, rue de Laumaye, 49370 Le Louroux-Béconnais. Tél. : 41.77.42.37.**

Vds C64 1541 + Hush 80 + Power Cartridge + mon. vert + très nbx disks + livres : 3 000 F (OZ Amiga) ! **David ZISLIN, 6, rue de Grande-Bretagne, 77300 Fontainebleau. Tél. : 60.72.39.02.**

Vds C64 + LK7 + crayon optique + 100 jx + joy + 3 livres : 1 000 F. **Franck WLÉKLY, 43, rte de Maubeuge à Bas-Lieu, 59440 Avesnes/Helpe. Tél. : 27.61.43.44.**

Vds Commodore 64 + lect. disc. 1541 + lect. K7 + adapt. TV + 2 joy. + jx, bte rang., manuel : 1 800 F. **Stéphane MICHEL, 2, rue de Verdun, 93460 Gournay. Tél. : 43.04.91.64.**

Vds C128D + mon. coul. 1801 (TBE). Le tt : 2 500 F. Vds 520 STF + mon. 1224 (TBE). **Jean-Pierre BAQUÉ, 18, rue des Bergeronnettes, 47480 Pont-du-Casse. Tél. : 53.67.97.37.**

THOMSON

Vds TO8 + écran coul. + lect. + mat. (TBE) val. : 5 500 F – cédé : 2 000 F. **Olivier MATEU, 8, rue Salvador-Allende, 30600 Vauvert. Tél. : 66.88.43.79.**

Vds TO8 + mon. coul. + lect. disk 3 p 1/2 + 2 man. + jx, livre + disks : 2 990 F (3 100 F avec disk vierge). **Jérôme ALEXANDRE, 30, avenue du Bourg, 62140 Hesdin. Tél. : 21.81.08.19.**

Vds C64 + drive 1541 + lect. K7 + joy + 30 jx + doc + util. (Art studio...) + câbles : 2 000 F. **Paulette SCHULZINGER, 23, av Gabriel-Péri, 93499 Saint-Ouen. Tél. : 40.11.38.74.**

Vds TO8D, cordon peri., modem, imp. 90-600, extens. mem. 256 K, nbx log. : 6 200 F dét. poss. **Daniel BECAME, 6, rue Port Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds jx orig. pour MO5 et TO7/70 : 5e Axe + Lorann (K7) log. : 100 F les 2 ! ! **Emmanuel SAVARIT, 19, rue des Acacias, 17137 Nieul-sur-Mer. Tél. : 46.37.42.27.**

Vds orig. + éduc. TO8, T09 ; Morane, Passagé du Vent MO6 ; Alex Kid Séga, le tt neuf, px int. **Jacky LE CALVEZ, 41, rés. Corlay, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00.**

Vds Uni Cent TO8 + lect. 3« 1/2 lect. K7 + Cray. opt. + souris + joy + 70 log. (éduc., jx) Techi. Chess : 2 000 F le tt 3 000 F. **Bernard MARINONE, 22, rue Surcouf, 75007 Paris. Tél. : 47.05.64.17 (après 19 h).**

Stop ! Vds TO9 + Ext. + joy + c. opt. + câble péri. + 100 log. sur disk + livres : 2 500 ! **Stéphane DUBUS, 35, rue Bisson, 75030 Paris. Tél. : 46.36.38.26.**

Vds TO8D + 50 jx + crayon opt. man. (1989) livre prog. le tt : 1 990 F. **Nicolas PUCHOUAU, 33, rue des Northons, 40230 St-Vincent-de-Tyrosse. Tél. : 58.77.02.38.**

Vds TO8 (TBE) + mon. coul. hte déf. lect. 3,5 », crayon opt., prise péri., lect. K7 le tt 4 000 F + nbx jx. **Jean-Michel BIDAL, 1, allée de la Farandole, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.97.02.**

Vds Thomson MO6 + joy et nbx jx (n°o 10, Bivouac, Turbo Cup..) idéal, déb. : 1 500 F. **Xavier MARTI, 6, av. du Château, 94210 La Varenne St-Hilaire. Tél. : 48.83.15.68.**

Vds mon. coul. Thomson (TBE, cause dble. emp.) : 800 F. **Laurent BOUTEILLE, Impasse de la Nivolière, 01150 Leyment. Tél. : 74.34.93.32.**

Vds jx NES 250 F, TO7 + joy + jx + lect. K7. Cyborg Hunter : 150 F, jx PC : 150 F. Alexandre DELALONDE, 14, chemin des Meuniers, 91320 Wissous. **60.11.56.95.**

Vds TO8 coul. + drive 3, 5p + man. + cray. opt. + livres + 20 disk + 34 jx + 4 util. + 55 jx Basic (22 éduc.) + magnéto : 4 500 F. **Guillaume LEROUX, 19, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 47.37.02.58.**

Vds TO8D + nbx jx + crayon opt. + joy. + éduc. + disk Basic + guide : 1 800 F + imp. PR90-055 : 2 200 F. **David HENRY, Fourneville, chemin du Manoir, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.17.22.**

Vds TO8D + mon. coul. + 14 D7 Vierges livre P-S-i pour TO8 et TO9 + prog. + D7 util. sur Géo. : 2 000 F. **Jérôme BOURDIN, 62, rue des Grands-champs, 75020 Paris. Tél. : 43.48.13.85.**

Vds TO8 mon. coul. Basic origi., jamais servi : 1 700 F, à déb. **Dany ZAVATTIN. Tél. : 77.34.21.28.**

Vds jx pour TO770 (Zaptrack + Coliseum) : 100 F les 2 + cube Basic en K7 : 100 F, le tt : 170 ! ! ! **Wilfried HATTON, 18, Chemin des Guignardières, 85300 Soullans. Tél. : 51.35.11.66.**

Vds mon. coul., MC 9J936 Thomson + prise péri. : 1 400 F. **Nicolas STIVAL, 13, bis, route de Fontenilles, 31470 Fonsorbes. Tél. : 61.91.37.04 (après 19 h).**

Vds Thomson TO8, clav., livre, jx + joy, lect. K7 et D7 (BE) : 1 200 F. **Cyril PIERRE, 9, allée Belles avoines, 21700 Nuits-St-Georges. Tél. : 80.62.33.90.**

Vds Thomson TO 16 XPHD 640 Ko GW-Basic, 2 lect. 5 1/4 - 3 1/2 DD 20 Mo proces. 16 Bits 8088 doc. P : 7 000 F. **Claire MIKAEL, 12, bd Saint-Jacques, 75014 Paris. Tél. : 45.35.24.14.**

Vds MO6 Thomson + mon. mono + 40 jx + manuel (TBE) : 1 500 F ou 800 F chq. **Gaël SANQUER, 43, rue Jean XXIII, 12000 Rodez.**

Vds orig. et livres pour tous Thomson Mo To disk K7 cart. de 50 à 100 F 1, 3 ou dix même, introuvable ! **OLIVIER, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.87.14.**

Stop ! Vds nbx orig. pour Thomson (surtout MO6) K7 : entre 40 et 100 F. Écrivez-moi vite ! **Olivier DESMARS, 2, impasse des courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.**

Vds TO8D + nbx jx + joy : 2 500 F, à déb. **Ludovic DESFARGES, Villemorie Saint-Angel 63410 Manzat. Tél. : 73.86.61.96.**

Vds Clav. Thomson MO6 + K7, jx (neuf, jamais servi) : 1 300 F. **Céline ÉRIPRET, Mas St-Joseph bât. A4, 2, impasse des Lavandes, 06150 Cannes La Bocca. Tél. : 93.47.98.66.**

Vds Thomson MO6 + imp. + nbx log. : 2 600 F, ou avec TV : 3 200 F. Urgent ! ! **Christophe SCHOLET, 20b, rue principale 57570 Évrange. Tél. : 82.83.40.49.**

Vds TO8 + mon. coul. + lect. disk + 60 jx env. + man. + crayon opt. + livres + log. : 2 500 F. **Éric BONAVENTURE, 26, rue Jacques-Prévert, 69140 Rillieux La Pape. Tél. : 78.88.78.06 ou 78.23.87.24.**

Vds TO8 coul. + imp. + synth. vocal + joys 50 jx util. + livre + stylo opt. + lect. 3, 5 (TBE) : 3 000 F. **Fabrice BON, 14, allée Henri Barbusse, 93320 Les pavillons sous-Bois. Tél. : 48.48.79.75.**

Vds TO8D + 116 DSK 450 jx et util. + prise péri. + bte rang. + joy, crayon opt. : 3 500 F. **Frédéric THULLIEZ, 39, av. du Groënland, 62330 ISBERGUES. Tél. : 21.02.91.10.**

Vds TO9 avec crayon opt. : 1 500 F, im. PR 90600 : 1 200 F. Colorpaint : 200 F à déb. **Christian GEIGER, 5, rue de la Luss, 68000 Colmar. Tél. : 89.23.76.04.**

Vds imp. Thomson PR90-612M 80 coul. TBE + log. EAO « Le Journaliste » + ttx : 2 000 F, à déb. ou sép. **Gérard PIEGAY, 12, bis, rue Général Giraud, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.46.46.27.**

Vds pour Thomson TO/MO QDD + control. + D7 : 500 F - LEP : 500 F. **Jean-Claude LIEGOIS, 2, rue Pablo-Picasso, 18500 Foecy. Tél. : 48.51.04.80.**

Vds Thomson MO6 + nbx jx + crayon opt. + man. jx (état neuf) px à déb. **Benoît DANJEAN, « Les Tilleuls » 1620 avenue Jules-Grec, 06600 Antibes. Tél. : 93.33.06.57.**

Vds TO8 + lect. D7 3 » 1/2 + joy + mon. coul., crayon opt., jx... **Vincent DELCOURT, Aclou, 27800 Brionne. Tél. : 32.44.90.88.**

Vds TO8 + mon. coul. + lect. 3« 1/2 + crayon opt. + jx : 2 000 F, à déb. **Julian DESFACHELLE, 2, rue Uriane Soriaux, 62260 Auchel. Tél. : 21.64.15.93 (après 18 h).**

Vds orig. pour Thomson MOS, TO7 – MO6 – TO8 – T09 : Sorcery 70 F. Saphir : 75 F (sur K7). **Willy FOLLIN, 29, rue des Grès, 02200 Pernant. Tél. : 23.73.62.17.**

Vds Thomson MO5 avec crayon opt., lect. K7, joy et jx (peu servi) : 1 300 F, à déb. **Éric MICHEL, 18, rue Paul-Melbronnier, 38100 Grenoble. Tél. : 76.33.01.02.**

Vds TO8D + mon. coul. + 3« 1/2 + lect. cart. + man. + jx Urgent ! **Alexandre CAPRARO, 17, logis de la Pie, avenue Villette. Tél. : 48.86.08.29.**

Vds TO8 + mon. Coul. (Val 9 000 F) + 2 joy + 2 livres prog. (val. 590 F) + 53 jx (val. 3 686 F) : 6 000 F - TBE. **Agnès COCAGNE, 32, rue Amiral de Grasse, 06130 Grasse. Tél. : 93.36.20.37.**

Vds TO8D + 50 jx + crayon opt. + joy (TBE gén.) : 1 590 F. **Nicolas PUCHOUAU, 33, rue des Morthons, 40230 St-Vincent de Tyrosse. Tél. : 58.77.02.38.**

Vds Jx (orig.) sur Thomson entre 50 et 100 F. (liste sur dem.). **Christophe DAILLY, 29, avenue de Poissy, 78260 Achères. Tél. : 39.11.42.90.**

Vds pour Thomson TO7/70, lect. D7 2, 8 », pièces détachées : 100 F + disk vierges : 5 F 1 + jx : 30 F. **Christophe FIEVET, 3, place Bocquet, 62218 Loison-sous-Lens. Tél. : 21.42.48.91.**

Vds T07/70 + lect. K7 + basic + nbx jx dont 1 : 700 F + crayon opt. (état neuf) : 1 000 F. **Fabrice LEMARCHAND, 50, rue Edouard-Vaillant, 93170 Bagnolet. Tél. : 42.87.42.88.**

Mini ordi Bull mini 6, ZX 81, laser 200, T07/70, 800 XL, imp. 132 cols (prix int). **Christian GIANNONI, 4, rue Fabre-d'Eglantine, 76620 Le Havre. Tél. : 35.48.39.92.**

Vds T07-70 + lect. D7 + imp. + 7 cart. + 30 log. + basic + livres : 1 300 F, à déb. **Henri BACQUET, 22, av. Jacques-Augustin, 88100 Saint-Die. Tél. : 29.56.87.02 (après 18 h).**

Vds T09 + 2 joy + jx + util. + disks + manuels. **David VIVIEN, 62, Grande-Rue, 89450 Asquins. Tél. : 86.33.30.67.**

Vds T09 + mon. coul. + manuel util. + crayon opt. + 12 jx orig. + bte (TBE) : 1 300 F. **Florent COURGEON, route des Princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds T08 + lect. 3 1/2 + lect. K7 + crayon opt. + nbx jx K7 DK + manuel + cart. basic + pictor cart. dessin : 1 250 F. **Kevin GODSCHALK, 15, rue Campagne-Première, 75014 Paris. Tél. : 43.20.31.08.**

Vds Thomson T08 + lect. 3, 5P + lect. K7 + man. + jx + util. : 1 500 F, à déb. **André LE GOC, Pemplic, 29300 Tremeven. Tél. : 98 96 12 03.**

Vds cart. assemb. Thoms. MO6 neuve + notice : 400 F. Vds K7 « Once upon a time » pour T07/8/9/9+, MO5/6 : 100 F. **Monique DURE, 5, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 47.02.06.64.**

Thomson TO8 (TBE) + mon. coul. + 2 lect. disq. 3 pouces 1/2 : 3 000 F, à déb. **Gilles GATOUNES, 5, place Jean-Philippe-Rameau, 95340 Persan. Tél. : 34.70.42.07.**

Vds notices + div. pour TO8 : 500 F. Liste contre env. tbrée. Vds xegame comp. : 400 F. **Philippe DEBONNE, 52, rue de Villers, 62530 Servins.**

Vds Thomson MO6 + K7 jx (un an) : 1 200 F, à déb. **Céline ERIPRET, Mas Saint-Joseph bât. A4 2, impasse des Lavandes, 06150 Cannes Labocca. Tél. : 93.47.98.66.**

Vds Thomson TO 16 XPHD micr. 16 bits 8088 lec. 5, 1/4, 3, 1/2. DD. 20 MO mém. 640 KO. Carte Hercule : 6 500 F. **Claire MIKAELIAN, 12, bd Saint-Jacques, 75014 Paris. Tél. : 45.35.24.14.**

Vds Thomson T08 + écran coul. + lect. 3 1/2 + nbx orig. + div. : 3 500 F. **Laurent CAMARASA, place de la Mairie, 31340 VACQUIERS. Tél. : 61.84.17.79 (après 18 h 30).**

T09 + 512K, écran coul., disk, K7 (état neuf) 50 log., jx et éduc. acces. : 5 000 F. **Cyrille LEVERT, 4, rue Jean-Goujon, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.86.03.94.**

Vds T07-70 + lect. K7 et D7 + impr. + interface n° 2 + man. + nbx log. (jx, manv.) TBE : 3 000 F. **Sébastien GEREMIA, 30, rés. A.-de-Vigny, rue F.-Buisson, 62200 Boulogne S/M. Tél. : 21.30.20.95, après 19 h.**

Vds Thomson MO6 + nbx jx + souris + crayon opt. + 2 joy. Valeur : 1 000 F (cause permis). **Paulo SILVA, 4, allée des Grandchamps, 95260 Mours. Tél. : 34.70.40.04.**

Vds Thomson T08 + lect. disq. 3,5" + souris + joy. + imp. PR 90612 80 col. : 2 500 F (avec 17 disq. 3,5" + livres et revues). **Jean-Pierre ZANIER, 1, avenue de l'Hirondelle, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.33.82.**

Vds T08 : 1 000 F, lecteur 3,5 p. : 800 F. Echange nbx jeux pour Amiga sur Paris uniquement réponse assurée. **David MANGEL, 10, rue Blanche, 75009 Paris.**

DIVERS

Vds jx sur PC 5.25 (E-Motion-Italy 90-Pipe-Mania) : 180 F chq. ou 345 F les 2. Ach. Xenon2 ; No-exit ! ! **Fabien FIGUERES, 21, rue du Clos Renard, 45110 Chateauneuf/Loire. Tél. : 38.58.91.41.**

Vds Tandy PC, 640 Ko, 5 1/4, 16 coul., imp., man., nbx softs, kit net., (le tout TBE) : 7 000 F ! **David RISON, 1, rue de Rabastens, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.42.59.**

Vds PC 1512 DD coul. + joy + carte + nbx jx + prog. + TTX. im. : 6 000 F. **Nicolas FRESLER, 86, bd des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 43.87.25.86.**

Vds PC 1512 DD CGA + nbx jx orgi. + nbx utils interg. PC + housse + souris : 5 500 F à déb. **Didier TOUSSAINT, 35, rue des 2 moulins, 44350 Guérande. Tél. : 40.42.00.32.**

Vds Log. or. PC Kampergruppe 150. Art. of War 150. Réflex 100. Decision bourse 3 : 1 500 F à déb. **Frédéric LELEU, 12, rue du Stade, 02800 Beautor. Tél. : 23.56.38.87 (WE).**

Vds pour PC 5'25, Robocop, Thargan, Dr Dooms Revenge, Neuromancer et Mayday Squald (TBE) : entre 150 et 180 F. **Roland HEDOUIN, 7, rue des 2 Frères, 78159 Le Chesnay. Tél. : 39.55.90.27.**

Vds PC AT 286 12 Mhz VGA, coul., DD 40 mo. lect. 1,2 : 8 500 F, 386SX même config. 1 : 1 000 F, écran + carte VGA coul. : 3 600 F. **Philippe BAUDOUIN, 18, bis, rue Denis Lavogade 94360 Bry/Marne. Tél. : 48.81.08.88.**

Vds pour PC nbx jx orig. (Samurai, M1 Tank, FS4, Sim City, Populous, Bomber, etc). **Claude DUPONT, 11, bis, Cours Gershwin, 77185 Lognes.**

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 (quantité limitée, dépêchez-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.

TT2

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**

PETITES ANNONCES

Vds PC 1512 DD mono + souris + joys + ext. 640 K + mble info. + utils + dos + gem. (TBE) : 4 000 F. **Jean-François VALACH, Le Pecq (Yvelines). Tél. : 39.58.60.62.**

Vds PC 1512 DD coul. (servi 3 h., ss gar.) + house + int. PC + disks + jx : 4 500 F, éch. News sur st. **Farid IDJELLIDAINE, 30, rue Keller, 75011 Paris. Tél. : 47.00.98.95.**

Vds PC 200 Sinclair config. comme PC 1512, se branche sur TV ou écran (neuf, gar.) : 1 500 F ! **Olivier ACBM, 53, rue Michelet, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.87.14.**

Vds orig. avec notice : dble dragon, Speedball, Macadam Bumper, Pirates. PC 1512, hits, collec. PC. **Pascal LE DELLIOU, 12, avenue de la République, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.66.75.02.**

Vds Tilts de 1985 à 1989, manque qques numéros, px à déb. **Michel ESSELIN, 3, allée des Tilleuls, 67460 Souffelweyersheim. Tél. : 88.33.95.08.**

Vds orig. : Midwinter, Sim City, Falcon, Populous, Pirates, Ums, M.Soccer,... etc. : de 80 à 130 F. Ch. News call me ! **Cyrille MAILHE, Savarthes, 31800 St-Gaudens. Tél. : 61.95.09.15.**

Vds calculatrice H-P 28S (4 mois) 32 KO : Graphic Music Matrice + de 1 500 fonctions ! Px à déb. **Cyril-Olivier PREISS, 92, rue du 3 Décembre, 68150 Ribeauville. Tél. : 89.73.65.21.**

Vds classeur « Comment exploiter ttes les ress. Atari » + 2 mises à jour + disk. (Exc. état). **Christophe HOCHEDÉ, 6, rue de la Chaudière, 62200 Saint-Martin-lès-Boulogne. Tél. : 21.91.43.31.**

Vds Spectrum + 2 + nbx jx P : 1 400 F. Interf. M6T + lect. 3 1/2 : 1 800 F ou, le tt à déb. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Meru. Tél. : 44.22.28.52.**

Urg. Vds Coregraphx + 4 jx (Ninjaspirit...) : 2 000 F + cadeau 1 Oric + 5 jx. **Édouard DEWITTE, 47, rue du Jura, 33700 Mérignac. Tél. : Répondeurs. 56.47.25.47.**

Vds pour SEGA, 8 bits : Alien syndrome, Psychofox, Wonderboy3 (150 F la cart., port non comp.) + speedking (70 F). **Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92100 Clichy-la-Garenne. Tél. : 47.30.12.62.**

CONSOLES

Vds Sega 8 bits + 2 joy pads + 9 jx + Calt. Beast, Goldenaxe, Shinobi...) (BE) : 2 100 F. Urgent. **Sylvain BONNECARRERE, 3, rue Lecoq, Saint-Nom-la-Bretèche. Tél. : 30.56.57.51.**

Vds Gameboy + 7 jx (Batman + Nemes IS + Pinball + Castlevania + Tetris + Motocross + Casse-briques) + Lightboy + Alim. sect. le tt : 1 300 F ! **Jean-Marc FRAVAL, C 323, 58, rue de l'Ilot, 78500 Sartrouville.**

Urgent ! Vds Sega, 8 bit/s + 2 man. + lun. 3D + Phaser + 12 jx. val. : 4 500 F vendu : 2 200 F. **Daniel RAMOS, 161, rue Musselburg, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.82.42.79.**

Vds cons. Nintendo + 2 Joys + Pisto + 8 jx Duckhunt - Wildgunman - Smariobros - Goonies2 - Punchout etc. 4 000 F **Damien LABBÉ, 26, av. Chennevière, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 48.80.85.79.**

Vds Sega 8 bit/s + pistol + man. + 17 jx (Y's, Alex KidIV, RC gd px...) val. : 5 300 F vendu : 2 900 F. **Siegfried WATRIN, Chemin Ma Verte Vallée, Les Senes, 83210 Solliès-Pont. Tél. : 94.33.84.40.**

Vds Sega 8 bit/s + 4 jx (Hang on, Rambo 3, YS, Secret Commando) + 1 joypad + 1 Speedking. 1 300 F. **Stéphane PELEGRIN, Castillon-Massas, 32360 Jegun. Tél. : 62.65.57.84. (après 18 h).**

Vds 16 jx Nintendo (Rygar, Link, Zelda, Metroid, Section Z...). env. 250 F (TBE) + Zapper + 1 jeu : 250 F. **Emmanuel TERME, 212, av. d'Ares, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.12.14.**

Vds jx Nintendo : Punch-out 200 F, Simon's Quest : 200 F (TBE). **Stéphane MAUVAIS, 4, avenue des Repes, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.53.55.**

Vds Poup Mégadrive Batman, Strider, Ken, Tatsujin. Poss. éch. Ch. jx Mégadrive. Vds sur nes metal gear... px int. **Thomas CHESNEAU, 3 bis, passage Félibien, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.57.33.**

Vds cons. Sega + Light Phaser + Rapid Fire + Control Stick + 1 Control Pad + 13 jx : 2 500 F. **Jérémy DUHAMEL Tél. : 139, rue Jules-Guesde, 59510 Hem. Tél. : 20.83.13.01.**

Vds jx Sega (Gold axe, Pow. strike, Shinobi, Keinseiden, Rampage, Out run, Bl. belt, light phaser) 150 F l'un. **Damien DEROIDE, 20, rue du Parc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.59.72.**

Vds Sega 8 bits : 500 F + jx (NBX Hits) : 60 F, 110 F, 150 F ou 200 F : 27 titres (rég. Paris). **Frédéric ARNOUD, 231, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.01.23.78.**

Affaire ! Vds cons. Sega (TBE) + Pisto. + 14 jx + control stick, le tt : 2 000 F ! (val. : + 5 000 F !) **Manuel VERRIER, Route du Port, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.50.21.**

Cons. Nintendo + 11 jx + livre solu. (état neuf) : 2 700 F. **Geoffrey CATELLA, 11, rue des Chênes, 44240 Sucesur-Erdre. Tél. : 40.77.72.25.**

Vds NEC 60 HRz + 6 jx (Tennis, Son, Son II, Bloody, Woolf, Ghuned, Vigil...) + dbleur et 2 man. : 3 200 F (Paris). **Martin TUAL, 64, rue de Turbigo, 75003 Paris. Tél. : 42.74.01.61.**

Lynx (gar. 1 an) + adapt. prise + Comlynx + Califor. G. + Blue L. + Chip C· + Gate Z. val. 2 400 F vendu : 1 900 F (1 mois). **Gilles LANNI, 55, avenue du Coudon, 83210 La Farlede Tél. : 94.48.77.16.**

Vds NES + S.MB (380 F) joyx (70 F) . Pisto. + 1 jeu (250 F) 13 jx de 150 F à 245 F (contra, S.M. 2, link ect.) **Laurent LAUBIGNAT, 3, avenue du Couchant, 44700 Ourvault. Tél. : 40.89.33.28 (après 20 h).**

Vds cons. Sega 8 b + 13 jx (R. Type, Wonder. III) + 4 man. (TBE) val. : 5 000 F, cédé : 2 290 F ! **David MALLET, 16, rue du Chabry, 63360 Saint-Beauzire Tél. : 73.33.90.75.**

Vds man. : 50 F, jx Sega (W Z ET3, Y'S, Double Dragon) : 150F. Vds CPC 464 Coul. : 1 000 F. **Pierre BENAYOUN, 9, place du Château, 17500 Jonzal. Tél. : 46.48.11.30.**

Vds. Sega 8 bit/s + Pisto. + 10 jx : Rastan, Rapbo 131, Psychofox, etc.) (le tt. TBE) val. : 2 700F, cédé 1 700 F. **Jérôme HEDTMANN, 5, rue du Gr. Tassigny, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.66.02.**

Stop ! Vds Lynx + California Games + Chip's Challenge + Guntlet 3 + Lightning + secteur + câble : 1 450 F (TBE). **Valentin GRANIER, 30, square du Roussillon; 95620 Parmain. Tél. : 34.73.20.36.**

Vds Sega 8 bit/s, 11 jx avec Hang On. val. : 2 670 F, vendu entre 1 200 F et 1 300F + pisto. **Olivier HAMON, 16, rue du Général Exelmans, 78140 Velizy. Tél. : 34.65.90.32.**

Vds Sega 8 bit/s + pisto. + 2 man. avec Speed King + 6 jx (Wonderboy 2, Shinobi, Vigilante, etc.) : 1 500F. **Goran LAZIC, 22, rue Franklin, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.58.53.**

Vds Nintendo + pisto. + NES Advantage + Remote controle + 2 man. + 47 jx Czelda I et 2) val. : 20 000 F vendu : 11 500 F. **David TRABADE, 11, rue Jacques-Cartier, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.17.15.**

Vds cons. NEC : 1 000 F. Lynx : 800 F. + jx Amiga + imp. 120D : 3 000 F ou le tt : 4 300 F. Urgent, merci. **Bruno VANNIER, 29, rue de la Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.02.43.**

Vds jx Nintendo : 200 F l'1 (TBE) « Dragon Ball » « Section Z » Punch out : 150F. **Franck LE FRÊSNE, 8, rue des Vétérans, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.45.60.**

Vds cons. Sega 8 bit/s + 8 jx (Wonderboy, Vigilante, Thunder Blade...) 1 500 F. **Damien DE TOMA', 6, rue Singer, 75016 Paris. Tél. : 42.88.80.64.**

Vds cons. Nintendo + 3 joy s. + 8 jx (Zelda, Mario 1, Track-&Field etc.) val. : 3 700 F, cédé : 1 300F. **Stéphane KERLEAU, 9 ter, avenue Guynemer, 95500 Le Thillay. Tél. : 39.88.40.17.**

Vds cons. Nintendo + S.M.B.R. 05, Dble Dribble et Punch Out (TBE) : 1 200 F (– d'1 an). **David WIBAUX, 22A, rue du Château Folsuif, 77140 Saint-Pierre-lès-Nemours. Tél. : 64.28.91.23.**

Vds jx pour Nec : Super Star Soldier, Form. Soccer, Tiger Hel : 299 F. Rech. CD Rom : 1 800 F. **Fabrice NAULLAU, 6, allée des Petits Bois, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds NEC PC Engine (TBE) + emb. + Side Arms : 1 000 F. A saisir vite ! **Paul-Jean ROCHE, 82, bd St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.73.48.**

Vds cons. Sega + 8 jx (hits : Altered Beast ; Golden Axe ; Dble Dragon). Val. : 3 165 F, cédé : 2 090 F à déb. **Arnaud SCHMIDT, 18, rue Jean-Mermoz, 62150 Houdain. Tél. : 21.62.61.63.**

Vds 18 cart. Sega 8 bit/s à 100 F l'une. **Christophe GODDARD, Le Grand-Pré, 38650 Sinard. Tél. : 76.34.08.48 (après 19 heures).**

Vds mégadrive + 5 jx + 2 joy, 3 000 F, et vds Nec + 2 joy + 10 jx, 4 000 F. Vds 2 Lynx + 3 jx, 2 000 F. **Arnaud SUISSA, 11, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : 47.07.15.86.**

Vds cons. Sega 8 bit/s + 10 jx. Le lot : 2 000 F, ou cons., 500 F. Jx : de 150 à 200 F (liste par tél.). Vendu au + offrant. **Léonard VASSEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : 46.64.67.73 (après 18 heures).**

Vds cart. Gauntlet III et Gates of Zendocon pr Atari Lynx : 200 F pce (port comp.) **Gérald MOENNER, 1, rue du Tinduff, 29200 Brest.**

Vds cons. Sega + 8 jx (Altered Beast, After Burner, Shinobi) : 1 700 F. **Johan Rougeul, 4, avenue du 8-Mai-1945, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.53.29.02.**

Vds 6 jx pour Sega 16 bit/s + revues (t. nbses) : 1 300 F (tout les hits : Ghoul'n Ghost, Golden Axe...). **Laurent LEMONNIER, 19, rue Véronèse, Lille-Saint-Maurice, 59800 Lille. Tél. : 20.31.08.74.**

Vds jx Sega 8 bit/s : Captain Silver, Shinobi, Dble Dragon, Cyborg Hunter, Enduro Racer et pisto. + 3 jx. **Guillaume SERVANT, 235, cours de la Somme, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.32.94.**

Vds cons. CBS Coleco-Vision + adaptateur Atari 2600 avec 14 cart. CBS + 8 cart. Atari : 2 600 F (faire off.). **Philippe CLERGEAU, 11, rue des 29e-et-35e-Divisions, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.05.54.60**

Vds Nintendo (6 mois) + 10 jx (Mario 2, Double Dribble) + man. Racemaker, val. 4 200 F, cédé : 2 000 F. **Christophe BELLARD, 120 bis, rue Pierre-Brossolette, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.91.91.**

Vds Sega 8 bit/s + 9 jx (T.B.E.) : 1 500 F. Vds Amstrad CPC 6128 coul. comp. + jx : 2 200 F. Baltazar CHAGHARD, 11, rue Jacques-Cœur, 75004 Paris. **40.27.07.76.**

Vds ou éch. jx Sega 8 bit/s. Urgent. Poss. Shinobi, Space Harrier, Alex Kid 2, Fantazy zone 2, etc. **Frédéric DIDIO, 4, place Léon-Guillemin, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.95.80.44.**

Vds Sega Megadrive (60 Hrz) + (Leynos, Golden Axe, Truxton, Ghouls and Ghost) ou éch. ctre Super Graphix **Romuald BRETON, 52, rue Notre-Dame-de-Lourdes, 54000 Nancy. Tél. : 83.56.79.92.**

Vds jx Séga 8 bit/s : Vigil., Thunder Blade, Zillion et Out Run à 120 F pce. Tilts : 43, 44, 81, 80 à 5 F. **Etienne ALLAIX, 9, rue Alexis-Martin, 92240 Malakoff. Tél. : 47.35.89.35.**

Vds Super Mario Land et Tetris sur Gameboy : 100 F. Les 2 : 150 F. 6 cart. Nintendo : 1 000 F. 1 jeu 200 F. **Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : 45.55.05.75.**

Vds cons. Sega + pisto. + 10 jx : 950 F. Vds orig. sur Amiga. **Frantz SCHLOSSECHOBER, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.40.73.**

Vds cons. Sega 8 bit/s Master System + : 700 F. Dble Dragon, Space Harrier, Shinobi, Thunderblade : 150 F. **Christophe CHOHIN, 14, rue des Sorbiers, 53230 Cossé-le-Vivien. Tél. : 43.98.86.97.**

Vds jx Nintendo : Zelda, Ghosts Goblins, Rad racer, Goonies 2, Clucluland, Mariobross : 120 F à 180 F. **Yves BERTRAND, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.29.90.**

Vds Nintendo + 11 K7 (Batman, Turtl, Catch) + Zapper, cédé : 2 000 F. Poss. éch. vs Megadrive Jap ou vente sép. **Julien MAILLARD, Essert, 89270 VERMENTON. Tél. : 86.81.51.60.**

Vds jx Nintendo, 200 F chq. Métal Gear, Mega Man, etc. (T.B.E.). Pas sérieux s'abst. Urgent ! **Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe, Pièce-Vignot, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.00.67.**

Vds cons. Gameboy Nintendo + Dble Dragon, Tetris, Tennis (T.B.E.). Acheté : 990 F, vendu : 800 F. **Jeremie GUILLOT, 33, rue de la Petite-Fontaine, 92190 Meudon. Tél. : 45.07.18.38.**

Vds adapt. disk Sup. Control. Station SF 7000 (64 K, disk 3 1/2) pour cons. Yeno 3000 (T.B.E.) : 500 F. **Sébastien BOUCARD, 5, rue des Hirondelles, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : 64.62.14.01.**

Vds Sega + lun. 3D + control. Stick + Rapid Fire + 11 jx (85 à 195 F). Le tt, valeur 4 033 F, vendu 2 580 F. **Pierre RIPANI, 105, avenue Henri-Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.37.86.22.**

Très urgent... Vds console Sega 8 bit/s + Hangon Safari Hunt, Shinobi, Thunder Blade + pistol. + 2 man. : 800 F (T.B.E.). **Thomas CICCOLI, 14, rue Haussaire, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 34.12.47.95.**

Vds cons. Sega + Phaser + 9 jx (R-Type, Out-run, Rambo 3...). Val. : 3 900 F, cédé : 1 990 F. **Jean-Marc NAIME, 20, rue du Pont-de-Bart, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.32.28.**

vds Sega 8 bit/s + 2 man. + pisto. + 3 jx pist. + 19 jx (A. Burner, Shinobi, Dble Dragon...). Val. : 6 360 F, vends : 3 500 F. **Laurent RICAUD, 24, rue de Thymfrais, 78570 Andrésy (en semaine ou week-end toute la journée). Tél. : 39.74.58.27.**

Urgent ! Vds cons. Nintendo (B.E.) + 2 joys + 5 jx (Zelda, Punch out...). Vendu 1 400 F à déb. **Johan BARANES, 43, rue des Petites-Ecuries, 75010 Paris. Tél. : 48.24.80.24.**

Vds Sega 8 bit/s + jx (Wboys, Zillion 2, Rastan, Thunderblade, The Soldier) : 1 350 F. **La Garenne-Colombes. Tél. : 47.60.27.43.**

Urgent ! Vds cons. Sega 8 bit/s + 3 man. dont 1 contrôle Stick + 6 jx + Hang An (T.B.E.) : 1 500 F. **Ludovic PARISOT, 80, rue Auguste-Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.17.09 (contacter après 19 heures).**

Vds Sega + Light Phaser + Control Stick + 7 cartridge et 1 card (1 an). Val. : 3 800 F. Vendu : 2 500 F à déb. **Denis POIZEUIL, 105, avenue de Verdun, 58300 Decize. Tél. : 86.85.06.08.**

Vds jx pour Sega 8 bits : Ghostbusters et Alex Kid HTV : 200 F à déb. **Laurent FERRET-COURTEL, 11, rue du Languedoc, 31140 Saint-Alban. Tél. : 61.70.33.65.**

Vds jx Sega : 100 F pce (Rocky, Vigilant, RCGP Prowres Tling Choplifter Kenseiden, etc. **Guillaume REVELUS, 21, avenue du Maréchal-Joffre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.75.00.55.**

Vds cons. Nintendo : Kung Fu, Soccer, Exitbike, s. mar. Bros, Mach Rider, Rush'n Attack). Val. : 2 500 F. Cédé : 1 500 F. **Franck MAILLET, 31, rue Bouret, 75019 Paris. Tél. : 42.00.81.54.**

Vds cons. Nintendo + 13 jx (Mario Bros, Zelda I et II, Tor Gun, Punch Out, etc.). Val. : 5 500 F. Vendu : 2 700 F. **Philippe NIEY, 1, boulevard de Belleville, 75011 Paris. Tél. : 48.05.67.48.**

Vds jx Sega : 120 à 150 F. Pour 5 ach., 1 gratis. Vds Nintendo (gar.), 11 jx et 3 man. : 2 500 F. **Jean-Philippe VINCENT, 9, rue Cité-Saint-Jean, Villeurbanne, 69100 Lyon (seulement dans région). Tél. : 78.80.07.34.**

Vds cons. Sega + 9 jx (Alexkid 2, Casino Games) + man. Le tt : 1 000 F. **Sébastien MEZERETTE, 3, allée des Hortensias, 57140 Woippy. Tél. : 87.30.02.44.**

Vds Nintendo + 25 jx (TMHT, Zelda 2, Simon's quest, SMB1 et 2, Bubble, etc.) val. 9 160 F cédé 5 000 F (si poss. Nord). **Gauthier STAELENS, 10, rue de Boeshepe, 59320 Marquette-lez-Lille. Tél. : 20.40.94.66.**

Vds cons. Nintendo + pisto. + S. Mario Bros + Duck hunt : 650 F (7/90, état neuf). **Julien HINTERMANN, 95, rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : 45.48.92.02.**

Vds cons. Sega (10 mois) + 6 jx + 2 man. + péri (le tt TBE). Urgent ! : 1 900 F. **Cédric DRUART, 19, rue Victor-Hugo, 59179 Fenain. Tél. : 27.86.72.15.**

Urgent ! Vds Sega Master system+ : 650 F et jx « 5 » de 150 à 200 F. Le tt : 1 600 F + sgcomm. **Laurent FRELON, 19, rue Centrale 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34.19.89.93 (la semaine de 18h à 19h).**

Vds Sega, 16 bits (13/09/90) + 3 jx (gar.) : 1 600 F. **Didier TERNOIS, 35, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.02.06.07.**

Sega Megadrive jap. + 5 jx (Shinodi, Altered Deast, Tatsujin...), TBE : 2 000 F (Toulouse SVP). **Guillaume FOUNAUD, 24, rue des Martyrs de la Libération, 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.00.57.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. : 500 F. Cart. : Rastan, Golden Axe 220 F. Chq. 16 bits : Rastan, 1943 : 270 F. **Thierry RICHARD, 25, rue E.-Renan, 54520 Caxou. Tél. : 83.90.10.44.**

Urgent ! Vds cons. Nintendo + 10 jx (Tiger-Hel. Metal, Gear section Z, etc.) : 1 700 F. **Nicolas BIMONT, 46, rue de Clingnancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.55.23.68.**

Vds Sega 8 bits + 9 jx (Hangon, Super Tennis, Outrun, D-Dragon, Thunder-B, Enduro...) : 1 500 F. **Thierry DUCHÊNNE, 10, rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.71.79 (après 18h).**

Vds cons. Sega + 6 jx (American football, et baseball, Y5, Shinobi...) : 1 600 F. **Xavier COURTIN, 17, gd-route de Villiers-les-Roses, 36260 Ste-Lizaigne. Tél. : 54.04.06.83.**

Vds cons. Sega 8 bits + pisto. avec Rambo 3 + Miracle warrior + 2 autres jx : 1 200 F, à déb. **Jérôme BORREANI, 15, Les Basses Tourettes, Solliès Toucas, 83210 Solliès-Pont. Tél. : 94.33.72.36.**

Vds Nec (peu servi, gar.) + PC kid, wonder boy 2, Gunhed : 2 000 F (acheté 2 500 F). **Adrien GUICHARD, 91, rue Stanislas, 75006 Paris. Tél. : 45.48.65.50 (entre 19h et 20h).**

Vds cons. Neo-Geo + 2 jx Nam 75, Baseball star (gar. 11 mois, neuve) vendu 6 000 F, à déb. **Christian PILES. Tél. : 76.21.43.51.**

Vds Nec PC engine : 900 F. Vds Ninja, Spirit down, Load, Super start soldier, F1 triple battle) : 250 F pce. **Julien DUPASQUIER, 43, chemin du Plat, 69130, Ecolly. Tél. : 78.33.01.36.**

Vds Sega : 250 F m 8 jx (Golden axe, R-Type...) : 150 F pce + lun. 3D 150 F + control 70 F ou le tout : 1 600 F. **Olivier CHAPPELET, 153, avenue de St-Simon, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.57.47.**

Vds Sega + 9 jx (avec ou sép.) + pisto : 1 500 F. 1 jeu : 150 F (Y5, Spellcaster...). **Frédéric PERRIN, 12, rue Augusta Holmes, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.61.51.**

Vds imp. Nec Pinwriter 136 col., 18 aig. : 3 000 F (val. 6 000 F). Vds Adam de CBS : 1 000 F. Sinclair QL : 900 F. **Laurent BRETONNIÈRE, 78 bis A, avenue Albert 1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.61.90.**

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

UTILISEZ VOS ETRENNES

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
"DERNIER MOIS"
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.

PETITES ANNONCES

Vds cons. Sega avec nbx jeux à partir de 750 F. **David DUFOUR, 2, allée des Acacias, Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.00.01.39.**

Vds cons. Sega + 5 jx (Dble dragon, Shinobi) + man. Quick shoot Sega. Val. : 1 900 F. Cédé : 800 F. **Benjamin JULLIEN, 54, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.57.89.89.**

Vds Megadrive (ss gar.) + 8 jx (Ken, Shinobi, DJboy...) + 2 man. + revues et transfo. Val. : 5 000 F. Vendu : 3 500 F. **Guillaume COMPAIN, 24, Esplanade de la Manufacture, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.58.60.11 (après 18h).**

Vds cons. Sega Master System + 11 jeux (World soccer, Rastan) : 4 790 F. Vendu : 3 000 F. **Laurent HOTOME, Quartier San Baquis, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.94.87.**

Vds Sega + joy + jx (état neuf), sacrifié : 700 F. **Marc MILLERET, 1, rue du Gandouget, 78990 Élancourt. Tél. : 30.66.00.38.**

Vds cons. Sega : 600 F et 18 de ses Giga jeux, px à déb. **Alexandre ANQUETIL, 1, chemin du golf, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 34.62.19.08.**

Vds cons. Lynx + 3 jx : 1 200 F. Ext. mém. 512 ko Amiga : 500 F. Jx Nec : 200 F. **Pascal PAMBRUN, 6, rue St-Denis, 95110 Sannois. Tél. : 34.11.39.57.**

Vds jx Sega : nbx news, rech. photocop. notice Spellcaster, Ghostbuster (30 F). Vds moto RG80 (TBE). **David DAVID, 15, bd Paul Cézanne, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.46.41.**

Vds Zeldai pour cons. Nintendo : 300 F (ou px à déb. et poss. éch.). **Yannick LE ROUX, 22, place Thérèse-Léon-Blum, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.37.37.**

Vds Sega 8 bits nbx jx, pas cher + pisto. + lun. 3D (TBE) px à déb. **Ozer KARMAY, 127, rue de Sèvres, 75006 Paris. Tél. : 45.67.95.03 (w.-e.).**

Vds cons. Sega + Rastan, Rocky, Black belt, Vigilante, Tennis, Hangon + 2 man. + revues : 1 200 F. **Ludovic PLARD, 16, avenue du Général-de-Gaulle, 37360 Neuille-Pont-Pierre. Tél. : 47.24.37.19.**

Vds cons. Atari Lynx (08/90, TBE) + calif. games + Blue lightning ; 1 250 F. Port comp. (val. : 1 800 F). Urgent. **Gérald MOENNER, 1, rue du Tinduff, 29200 Brest.**

Vds cons. Nec I compatible ttes TV péritel + PC kid : 1 100 F ou éch. contre Sega 16 bits. **Xavier DECOLLOGNE, 103, avenue Édouard-Vaillant, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.47.93.**

Stop ! Vds cons. Sega 8 bits + 10 hits (Out run...) val. : 3 000 F. Vendu : 1 500 F (TBE). **François GUITTON, Impasse du Piantin, 69380 Chasselay. Tél. : 78.47.37.95 (après 18h30).**

Vds cons. Nintendo + 8 jx (Turtuls Ninja, Gradius, Punch out, Soccer...) ss gar. : 2 600 F, à déb. **Jean-Michel POMPANON, 256, rés. les Érables, La Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.93.25.**

Vds cons. Sega comp. + Hang on + Afterburner + Shinobi + Thunder blade (exc. état) val. : 1 800 F. Cédé : 1 100 F. **David COOMES, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 64.41.86.12.**

Vds Nintendo + 2 man. : 500 F, jx Nintendo : 200 F, pisto avec 1 un jeu : 300 F. Ach. jx Nec. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Vds C128 + monit. coul. + drive 1541 + lect. K7 1530 + imp. MPS801 + nbx jx + joy : 3 990 F. **Christophe ISQUIN, 39, rue Waldeck-Rousseau, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.45.36.**

Vds C128 + mon. coul. + lect. disk + lect. K7 + 2 joys + nbx jx. Vds jx pour PC : 4 000 F. **Daniel CHAUVAUX, 11, rue Solférino, 94100 St-Maur. Tél. : 43.97.04.50.**

Vds Thunder Force III et Golden axe pour Megadrive : 250 F pce. Rech. sup. Shinobi. **Jérôme PERSON, 5, chemin de l'Armée, 51200 Chouilly. Tél. : 26.55.40.09.**

Vds 2 man. infrarouge controller pour cons. Sega, Atari, Commodore, MSX, Nintendo (neuves) + piles : 250 F. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Ervy-le-Château. Tél. : 25.42.01.99.**

Vds cons. Sega 8 bits + Altered beast, Double Dragon, Black belt, Wonderboy 2 + Mega man. **Cyrille BARBE DURBESSON, 123, traverse Paragon, Bât. C2, rés. Marseilleveyre, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.27.34.**

Vds cons. Intellvision péri : 250 F + 7 cart. : 50 à 100 F ou 500 F l'ens. **Jean-Francis MARONESE, 38, avenue des Bassins-Bassan, 34290 Servian. Tél. : 67.28.59.19 (après 19h30).**

Vds pour cons. jx Nintendo, Excite-bike, Donkey-Kong classic, Metroïd, Mario 2, Goonies 2 : 1 250 F. **Damien BOULESTEIX, 8, rue du Docteur-Desourteaux, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.83.71.**

Vds cons. Sega (08/90) + Alex Kidd in the miracle world : 800 F. **Jean-Marie DOLEGEAL, 67, boulevard Suchet, 75016 Paris. Tél. : 45.20.31.73.**

Attention ! Vds cons. jx Sega (TBE) + pisto. + 2 man. + 23 bons jx : 2 500 F. **FRIDI, 6, rue Richaud, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.04.45.**

Stop ! Vds Nintendo + 2 man. + Nesadvantage + 10 jx 1er choix (Rygar, Mario 2, Zapperwildgunan + Robot). **Moubayed KHALIL, 179, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : 47.27.41.43.**

Vds cons. Nec (Shinobi, Dragon spirit, Kung-fu, Bloody wolf) : 1 500 F. **Sébastien RINGLER, Quartier Resty, Route de Bras, 83470 St-Maximin. Tél. : 93.78.07.22.**

Vds Sega Master + 2 controlpad + phaser + 2 jx en mém. + Rampage, Rocky, Vigilante, Dead angle : 1 200 F. **Sébastien BONNEAU, 12-14, rue Paul-Bert, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.74.17.45.**

Stop ! Vds cons. Nintendo (TBE) + 6 jx (Zelda, Punch out) très connus. Val. : 2 800 F. Cédé : 1 500 F (cause ST). **Alexandre GAREL, Rue de Genève, 01800 Villieu. Tél. : 74.61.12.68.**

Vds cons. Nintendo + 2 man. + 3 jx + pisto. (août 90) : 1 000 F. **Julien BOURTEELE, 2, mail Paul-Verlaine, 95110 Sannois. Tél. : 34.14.97.19.**

Vds cons. SEGA + 9 jx dont un 3D + lunettes. **Jérémie JEQUECE, 14 bis, boulevard Cotte, allée des Marronniers, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 39.64.76.57.**

Vds Nec PC Engine + 3 jx (Chasehq, SPR, Wonderboy, Rockon). Val. : 1 890 F. Cède 1 290 F (gar. 11 mois). **Matthieu BELONDRADE, 45, chemin Desmond Tuttu, 78370 Plaisir. Tél. : Répondeur. 30.55.63.05.**

Vds SEGA 8 bits + lun. 3D + Phaser + 8 jx + joy. Val. : 2 780 F – Vendu : 2 000 F (cons. gratis). **Johann SELLES, Les Contes Sud, Bt I1, T. Butris, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.46.27.**

Vds cons. SEGA + Hang-On + man. : 500 F. Vds 18 jx (Golden-Axe ; Gohstbuster ; R-type ; Double-Dragon, etc.) le tout : 2 000 F. **Maxime LEKIEFFRE, 12, avenue Bizet, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.85.06.67.**

Urgent ! ! ! MEGA affaire. Vds CD ROM NEC + 2 jx : 2 500 F. Vds NEC + 2 jx : 1 000 F. **Julien FERREOL, rue Édouard-Garet, 42160 Andrézieux-Bouthéon. Tél. : 77.36.76.69.**

Stop ! Vds cons. Nintendo (TBE) + 6 jx (Zelda, Punch Out) très connus. Val. : 2 800 F cédé : 1 500 F (cause st). **Alexandre GAREL, rue de Genève, 01800 Villieu. Tél. : 74.61.12.68.**

Vds cons. SEGA + 2 jx : 500 F. Light Phaser + 1 jeu : 200 F. Vds jx px div. cons. + pisto. : 600 F. Le tt : 3 500 F (+ 175 jx)... **Jean-Pierre BEAU, 28, rue Sorbier, 75020 Paris. Tél. : 43.49.25.60.**

Vds cons. SEGA 8 bits + Phantasy Star, Dble Dragon, Kenseiden (ss gar.) : 920 F. **Antoine BRUNE, 24, villa Delephine, Voisins le BX. Tél. : 30.43.26.32.**

Vds pisto. SEGA et jx SEGA (Great foot. Rocky. Sup. Tennis. 3 jx PIS : 100 F pce le tt : 500 F. **Laurent BELLANDI-BELGUEDJ, La Palombière-les-Genêts, 13380 Plande-Cuques. Tél. : 91.07.01.99.**

Vds Nintendo avec 2 man. + 3 HK7 Zelda2 Kung-Fu Super Mario Bros + revues : 1 000 F. **Sébastien TERRANA, Chemin de Remoulins, 30210 Sernhac. Tél. : 66.37.19.39.**

Vds SEGA 8 bits + Phaser + 5 jx : 1 000 F. Vds 10 jx (Phantaisy Star...). 1/2 px. Le tt : 2 000 F ! **Sébastien DIERICK, 75008 Paris. Tél. : 42.93.35.27.**

Vds Megast1 + imp. Canon PJ1080 coul. : 7 900 F + Pocket Casio PB1000 (+ 40 K) : 1 000 F. **Corinne VIGEAN, 11380 Mas Cabardes. Tél. : 68.26.33.26.**

Vds cons. Nintendo + 18 jx (Zelda 2, Punch Out, Section Z, M. Bross 2, Top Gun...) : 3 500 F. **Franck BELOT, 67, square des Alpilles, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.17.24 (après 19 h).**

Stop ! Vds cons. SEGA (TBE, peu serv.) + 6 jx : Golden, Galaxy F... (le tt ss gar.) : 1 650 F. **Benoît BEAUNEZ, 31, rue Gambetta, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.32.36.62.**

Vds Nintendo + Super Mario : 700 F. Vds jx Nintendo (Zelda, Link, Track Field2... 175 à 250 F). Vds Nintend + 5 jx : 1 500 F. **Emmanuel Bossy, bd Les Charmettes, bât. B6, Les Charmettes, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.32.62.**

Vds cart. SEGA 8 b. : 200 F (Rastan R Type W, Boy2) + sur M-drive Mistic Defender (280 F ou poss. éch. sur 16 b.). **Jean-Pierre Di Nino, 10, avenue Jean-Mermoz, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.11.23.**

Vds SEGA 8 bits + pisto. + 20 jx (Rastan Galaxie Force ect). Val. : (6 290 F vendu : 3 500 F). **Jean-Marc WARION, 5, place du Périgord, 91430 Igny. Tél. : 69.41.93.50.**

Vds conso. SEGA + Space Harrier + Spy + 3 man. : 550 F. Vds Lun. 3D : 150 F. Galaxy Force : 150 F. **Grégoire GAUDIN, 8, rue de La Monnaie, 30400 Villeneuve-Lès-Avignon. Tél. : 90.25.22.02.**

Affaire ! Vds jx pour cons. Nintendo (état neuf) : Kung-Fu, Zelda, I et II, Sub1.2, Wrcs + Lemania, etc. **Gabriel BAILLET, 25, rue des Jockos, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.51.44.**

Vds Nec PC engins + Cyber Core, Wonderboy2, Side Arms + man. : 1 500 F. **David CREMIEUX, 42, avenue de Saxe, 75007 Paris. Tél. : 45.66.86.41.**

Vds jx SEGA (Battle Out-Run, Vigilante, Rastan, Thunderblade, Rambo 3, etc.) : 130 à 180 F. **Olivier FERAIN, 18 bis, rue Achille Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

VdsSEGA 8 bits avec 6 jx : Psychofox, Monopoly, World Soccer... (TBE, 89) : 1 000 F. **Frédéric NUNO, 10, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : 45.20.64.57.**

Vds PC Engine, Core Graphx + Dragon Spirit 1000 (15/08/90, TBE). Affaire. **Renaud CONVERSET, 20, rue Buffon, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.01.70.**

Vds cons. SEGA, lun., pisto., 8 jx (V.type, After Burner, op. Wolf, Cyb, Hunter Thunders...) : 3 000 F. **Benjamin BRITO, 68, bd Vivier Merle, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.21.33.**

Vds Neo + Quintupleur + 3 joy + 3 jx : 1 300 F. Vds 10 jx Nec : 150 F pce. Vds Lynx + 4 jx : 1 300 F. **David BLANCHET, 7, rue Guérin, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.67.93.**

Vds Nintendo + Rob + Gyromite : 400 F. Dynasty Wars 500 : 100 F. Kick off A500 : 120 F. Drivin Force. **Raphaël PENNES, 14, rue Mounnet Sully, 75020 Paris. Tél. : 43.72.75.62.**

Vds cons. Nec sup. Graphx + 3 jx + 2 man. (exc. état) : 3 000 F. **Thomas JUBAULT, 173, place Haute, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.20.16.03.**

Vds cons. SEGA + 15 jx Wonderboy Z + 3 Shinobi, etc. Neuf : 4 000 F – cédé : 2 000 F. **Jean-François PAYEN, 13, rue des Chênes, 62400 Essars-lès-Béthune. Tél. : 21.68.20.74.**

Vds cart. SEGA 8 bits (R.Type, Dble Dragon, Golden Axe...) px int. **Stéphane MEME, 2, rue Georges-Mouret, 37300 Joué-lès-Tours. Tél. : 47.53.58.29.**

Vds SEGA Megadrive 16 bits + transfo. + 2 man. + 13 jx (Moonwalker, Super Monaco GP) : 3 800 F. **Thierry SAINT-DENIS, 24, rue du Canon d'Arcole, 31000 Toulouse.**

Vds Tilts de 1985 à 1989, manque qques numéros, px à déb. **Michel ESSELIN, 3, allée des Tilleuls, 67460 Souffelweyersheim. Tél. : 88.33.95.08.**

Vds Game Boy + 4 jx (Hyperlode Runner, Supermarioland, Ken, etc.) : 900 F. **Daniel LOUBBARDI, 22, rue Raymond Poincarré, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.73.48.**

Vds cons. Nintendo + 30 jx (Zelda1 et 2 Punch-Out Life Force...) valeur : 15 000 F – vendu 6 000 F. **Patrick TROUDE, 13, rue Odilon-Redon, 81290 Labruguière. Tél. : 63.73.25.66.**

Vds cons. Atari VSC 2600 + 1 jeu : 250 F (TBE) servi 2 ou 3 fois et ch. contacts sur ST. poss. News. **Romain SOUVESTRE, 21, rue du Buisson-Prunelle, 95800 Cergy. Tél. : 30.73.55.57.**

Vds 4 jx SEGA 200 F l'1 (Dble Dragon, Vigil., Zillion 2, Rocky). **Laurent MARSOL, Résidence Aragon, 10 bis, avenue de Toulouse, 31600 Muret. Tél. : 61.51.57.83.**

Vds cons. SEGA 8 bits + 8 jx : 1 760 F ou SEGA 500 F seule. GT jx seuls (150 F GT 180 F). **Léonard VASSEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : 46.64.67.73.**

Vds pour cons. SEGA. jx (Altered Beast, Ganster Town), 150 F l'1 + pisto. SEGA : 200 F. **Mike DURUFLÉ, Cap de la Coste, 31510 Labroquére. Tél. : 61.95.85.42.**

Vds cons. NEC PC Engine + 7 jx : Newzealand, Story, Dragon, spirit, Vigil. : 2 500 F. **Samuel VIEL, 64, rue du Grand-Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49.82.46.07.**

Vds PC Engine NEC + 1 joy + Ninja Spirit, Chase HQ, Son Son 2. Le tt : 1 100 F. **Vincent liesse, 2, rue Vincent-d'Inoy, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.41.01.**

Urgent : Vds NEC + joy + 5 jx (Be-Ball, Splatter House etc.) 1 500 F. Tt et NES + 2 joy + 6 hits + revues : 1 500 F, à déb. **Vincent BINET, 80, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : 42.41.59.08.**

Vds cons. NEC très bas px ou échange contre Mégadrive : PC Engine (valeur PC Engine : 3 500 F) + 4 jx Gunhed-tiger-Road MR-Heli : 1 500 F. **Luca CASADEI, 9, rue Le Sueur, 75116 Paris. Tél. : 45.00.38.92.**

Vds Battle Ace, pour Supergraphx et Hell Explorer pour PC Engine : 250 F le jeu (port comp.). **Frédéric GASSMANN, 49, rue de Habsheim, 68170 Rixheim. Tél. : 89.64.28.55.**

Vds PC Engine (ss gar.) + XE1PC + Shinobi + Rtype + Vigil. + Tiber Heli + mon. coul. : 2 000 F. **Isabelle GUITTARD chez PROPHON, 105, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. Tél. : 43.20.42.92.**

Vds PC Engine NE + 7 jx (Son-Son II, Mr Heli, Blue Blink, etc.) + Dbleur + man. cédé : 2 900 F. **Jean-Christophe RAVIER, 14, rue Verlaine, 78960 Voissins-le-Bx. Tél. : 30.43.77.22.**

Vds PC Engin NEC (12/89) équip. Autofire + 3 jx : 1 000 F + port. **Jacques SULFOURT, 46, rue St-Maurice, 49230 Montigné-sur-Moine. Tél. : 41.64.64.12.**

Vds cons. Nectrex + man. + 5 jx : 500 F. Vds ordi. Spectrum Sinclair + man. + 60 jx : 1 000 F. **Cedric HERMSDORFF, 22, av. Louis-Bréguet, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 39.46.44.32. (après 5 h).**

Vds cons. Lynx + California Game + Gates of Zendocon + Blue Lightning + Electrocop + câbles : 1 590 F. **Franck FASOLIN, 15, rue des Passiflores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.62.16.**

Vds Nintendo (avril 90) + 7 jx (Simon Quest, Life Force, Rusnch Attaque, Pinch Aout...) + Pist + Man : 1 500 F. **Denis DRAOULEC, 1, rue Jules-Massenet, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.63.91.**

Vds cons. SEGA + péri + jx (Hang on, Choplifter, Shinobi) + 2 man. (dont 1 avec tir auto.). Val. : 1 900 F. Px : 750 F (ss gar.). **Stéphane GROULT, 9, rue Charles-Hildeuert, 93250 Villemomble. Tél. : 48.55.51.38.**

Vds cons. Nintendo, 4 jx : Zelda, Trojan), ss gar., emb. orig. val. : 2 200 F – souhaité : 1 300 F. **Julien PUICHERIC, 3, place Aristide-Briand, 69003 Lyon. Tél. : 78.71.76.88.**

Vds cons. SEGA 8 bits (BE) + 10 jx. Dble Dragon, Rtype y's, Zillion 2, cédé : 2 000 F – valeur : 3 800 F. **Alexis DEIBER, 42, rue Georges-Villette, 77250 Ecuelles. Tél. : 60.70.36.50.**

Vds jx SEGA : Golden Axe Shinobi Zillion 2 Tennis Ale Ghostbusters Captain Silver Out Run Afer Burner et jeu vidéopac : 50 F. Jx SEGA : 160 F. **Yannick KOPEC, 6, place du Général-Leclerc, 77570 Château-Landon. Tél. : 64.29.38.20.**

Top Noël ! Vds SEGA + pisto. + 20 jx + 1 Speedking + 2 controlstick. Val. : 7 450 F – vendu : 2 100 F. **Alexandre ESSENAUD, 146, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 45.43.88.82.(à partir de 18 heures 30).**

Vds jx SEGA : entre 100 F et 150 F (Ost House - Secret Command – Zillion – Wonderboy – Choplifter – After Burner, etc.). **STEPHANE, 34, avenue du Mont-Blanc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.35.46. (ap. 18 h).**

Vds jx Megadrive : Moonwalker : 350 F. Kujaku 2, G. Ano Ghosts : 300 F l'1. Basket, G-axe, F-worlds : 280 F l'1. **Yann ATTIAS, 17, rue Honoré-de-Balzac, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.05.66.**

Vds cons. SEGA avec 7 jx dont 3 très News (Psycho Fox, Battle Out Run, Wonder Boy 2, Bomber Raid...) : 1 200 F. **Pierre JOSSU, 42, rue des Francs-Bourgeois, 75003 Paris. Tél. : 48.04.97.54.**

Vds SEGA + 2 joys + 12 jx (Shinobi, R-Type, Out Run, Ys, After B.), val. : 4 300 F – cédé 1 900 F. **Fabien BOUGREAU, 235, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. : 45.45.49.34.**

Vds SEGA + Great-Golf : 750 F ou éch. MA SEGA + 300 F contre NEC PC Engine ou + 600 F contre Megadrive. **Richard BRAILLON, 2, allée d'Ardennes, rés. St-Maclou, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 34.76.82.74.**

Vds cons. SEGA 12/89 + 5 jx (Shinobi, Psycho Fox, Golden Axe, Transbot, Hang On) + 2 man. : 1 000 F. **Christian RAYNAUD, 18, rue Belloc-Cité, 31500 Toulouse. Tél. : 61.80.44.47. (après 18 h).**

Vds Nintendo : 300 F, Robot : 170 F, pisto. : 110 F, man. Advatage, max. 50 F et 135 F, Batman 250 F, Simon's quest 210 F, 12 jx de 120 F à 165 F. **Bruno DUGAST, 102, avenue du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.57.37 (après 20 h).**

Vds cons. NES : Metal Gear : 250 F, à déb. + codes. Urgent. **François GANCHE, 9, rue des Landais, 40510 Seignosse. Tél. : 58.43.39.61. (après 8 h).**

Vds jx SEGA (Golveius, Thunder Blade, Galaxie Force, Space Harrier, Power Stike, Altered Beast) 150 F l'1. **Dominique DARDAILLON, 20, rue Alphonse-Allais, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.52.08.**

Vds cons. Nintendo de base + 2 joys + câble péri + mode emp. + bte + 10 jx (TBE). Val. : 4 000 F – vendu : 2 500 F. **Cyril CORNIGLION, 1 bis, rue François 1er, 06000 Nice. Tél. : 93.88.81.24.**

Vds jx pour SEGA 8 bits. Chase HQ, Tennis Ace, Wonderboy3, After Burner : 180 F (état neuf). Liste pr autres. **Sté-**

phane ALLIAUME, 6, rue St-Martin, 50240 St-James. Tél. : 33.48.30.50.

Vds cons. jx NEC PC Engine + 8 sup. jx + 3 man. Turbo II + Booster Stero. Petit px. **Ludwig ROBERT, 81, rue des Côteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Vds cons. SEGA + pisto. + Stick + 11 jx (Tennis Ace, Wonderboy III, Shinobi) : 4 850 F : 2 800 F. **Régis PLUET, 6, rue de la Maison-Rouge, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.33.60.**

Vds jx sur Megadrive : Alex Kidd, Tatsujin, Ghoul's'm'ghost : 250 F l'un (rég. lyon. si pos.). **Romain JARRY. Tél. : 78.64.13.79. (après 18 h).**

Vds pour Gameboy : Nintendo, Paperboy (embal. orig.), très peu servi : 190 F. **Jean-Yves JOUBERT, 5, rue Lionel-Dubray, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.26.45.**

Vds Megadrive, of. (état impec. ss gar.) + 4 jx : 1 950 F (port recom. inclus). Uniquement corres. **Viet NGUYEN, 16, avenue Ernest-Havet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : Ne pas téléphoner.**

Vds cons. SEGA 8 bits + man. + 4 jx (Hang-On, Laby, Ghostbusters, etc.) le tout : 1 000 F. **Xavier HOCHART, 7, rue Paul-Vaillant-Couturier, 59179 Fenain. Tél. : 27.90.95.16.**

Vds jx pour Nintendo : « 5 : mon'squest« : 130 F. « Metal Gear« : 100 F et « Duck Hunt + Mario Bros« : 75 F, Phaser : 150 F. **Stéphane VIDEAU, 75 C, allée de la Prairie, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.60.34.**

Megadrive of. – Vds sup. Thunder Blade : 260 F (port inclus). Me contacter par courrier. **H.Viet NGUYEN, 16, avenue Ernest-Havet, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Vds nbx jx Nintendo : 200 F chac. (Mario I, Castle Vania et Alpha Mission), pisto. **Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe-Pièce-Vignot, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.00.67.**

Vds cons. CBS (TBE sauf 1 joy) + Poller Controller + t nbx jx (IDF si poss.) t.b. px. **François GAUDRÉ, 25, rue Saint-Brice, 37260 Pont-de-Ruan. Tél. : 47.65.74.69.**

Super affaire ! Vds SEGA 8 bits + joypap + controlstick + 2 pisto. + lun. 3D + env. 20 jx : 3 000 F ! **Romain GAMBIER, 32, av. de Wagram, 75008 Paris. Tél. : 42.67.36.50.**

Vds SEGA 8 bits + 7 jx + Speedking (le tout TBE) : 1 300 F. **Jean-Charles LE DU, 4, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois. Tél. : 47.30.41.39.**

Vds Lynx + (Chip, Cal. Games) + Comlynx + alim. (7-90) : 1 200 F. NEC : Drag. Spirit, Nin. Warrior : 350 F p. **Jean-Philippe DUPUIGH, 9, rue Félix-de-Pardieu, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds sur VEC 1 : Robot Kid, Dragon spirit, Vigil. : 200 F l'1 + Vds sur Mesadrive : Golf-After Burner II : 250 F l'1. **Louis FLAMAND, 16410 « Chement » Garat. Tél. : 45.60.63.09.**

Vds K7 Nintendo, sup. Mario Bros : 50 F pour Amiga 500 : Drakkhen : 100 F. Microprose Joccer : 50 F. **Yann TISSIER, 2, allée de Pornic, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.91.72.**

Stop ! Affaire Vds cons. SEGA + Light Phaser + Control Stick + 6 jx (Psycho Fox, Wonder Boy 3, etc.) TBE. Px : 1 100 F. **Yves STECANELLA, pav. 300 Aéroport du Bourget, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.62.52.50.**

Vds 3 jx Nintendo 1/2 px + MO 5 + crayon opt. + man. + nbx orig. : 800 F + orig. pour Atari ST. **Thierry LAVERSIN, 5 bis, rue de la Gare, 62490 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.73.61.49.**

Vds CDRom, Supergrafx Megadrive, jx NEC : Amiga, Atari, mat. Thomson, TO 7-70. **Fabrice BRUNON, 83, résidence Jeanne-Hachette, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.04.87.**

Vds pour Lynx : Gates of Zendocon : 180 F ou éch. contre Blue Lightning ou autres. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.34.38.**

Vds cons. SEGA + 7 jx + 3 man. (Y's, Phantasy Star...) (Le tout TBE) : 1 500 F. **Renaud BRUYERE, 12, rue Abel-Antoone, rés. Godard, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.72.73.**

Vds SEGA + 6 jx (Y's, Shinobi, American Baseball et Football,...) : 1 600 F. **Xavier COURTIN, 17, Grd-Route de Villiers-les-Roses, 36260 Ste-Lizaigne. Tél. : 54.04.06.83 (W-E).**

Vds jx Gauntlet + g. of Zendolon pr Lynx : 185 F pièce et Atari Lynx comp. + bl. lightning : 1 200 F. **Gérald Moënner, 1, rue du Tinduff, 29200 Brest.**

Vds cons. SEGA + Phaser + 9 jx (R-Type Out-Run Rambo 3...). Val. : 3 900 F – vendu : 1 900 F. **Jean-Marc NAIME, 20, rue du Pont-de-Bart, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.32.28.**

Urgent ! ! ! Vds CD ROM NEC + Red Alert et Wonderboy 3CD : 2 500 F + NEC + 2 jx : 1 000 F. **Julien FERREOL, rue Édouard-Garet, 42160 Andrezieux. Tél. : 77.36.76.69.**

Vds SEGA Master System (neuf, oct.) : 500 F. Ech. News sur ST. Rép. ass., si liste jte. **Éric MONTOYA, 2, Traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : 34.43.57.87.**

Vds cons. SEGA 8 bits + Phaser + 6 cart. (TBE) le tout : 900 F. Urgent ! Vds 2 F pce, D7 vierges 5 1/4. **Patrick SOULIER, 46, rue de Fresnes, L'Hay-les-Roses. Tél. : 43.50.87.43.**

Vds cons. portable coul. Lynx Atari + 6 jx + alim. + Comlynx + housse (le tt, TBE) : 1 500 F. S.G. **Frank ROBERT, 6, rue Bellier-Dedouvre, 75013 Paris. Tél. : 45.88.75.78.**

Vds PC Engine + Son-Son 2, PcKidd, Ninjaspirit, Splateurhousse, Robokid, le tt, parf. état : 1 900 F. **Sébastien MACHEBŒUF, 4, avenue du 8-Mai-1945. Tél. : 48.45.91.78.**

Vds NEC 1 + form. Soccer + Mr Heli : 800 F. 520 STF + mon. coul. + souris = nbx jx, util. : 4 500 F. **Bruno PIERRE, 1/119 Résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux-La-Défense. Tél. : 47.73.65.14.**

Vds HCL Megademo : Summum sur TO8 ! 512 coul. ; overscan ; Slideshow ; Scroll Texts... 640 Ko incr. demos ! Envoyez 1 disk + timbre 3,80 F. **Laurent HIRIART, Les Enversgouttes, 67420 Colroy-la-Roche.**

Vds sup. Grafx NEC + joyspas + 4 jx + (embal., état neuf) sacrifier : 2 500 F. Vds jx 16B et NEC. **ADEL. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds 40 cartouches 60 F pce jx pour cons. Atari VCS 2600, avec not. **Jacques BOURGUIGNON, 41, rue de Soisy, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.87.62.**

Vds opé. Stealth : 175 F. 40 disks : 350 F. Colonial Conquest : 165 F. Grand Monster Slam : 145 F. **Régis DREAU, 8, venelle de Keralloche, 29200 Brest. Tél. : 98.03.26.27.**

Vds orig. ST Explora 2 : 180 F. Crazy Cars 2 : 100 F. Silkworm : 100 F. Precious Metal : 160 F. MCS : 70 F+ port. **JACQUES. Tél. : 93.28.00.73.**

ACHATS

Ach. Amiga 500, Mon. coul., jx, man.. Max. : 5 000 F. Vite contacter **ISSENMANN Bruno, 26, rue Pierre Semard, 66270 Le Soler. Tél. : 68.92.60.87.**

Rech. Gameboy, soccerboy : 70 F ; Spiderman : 70 F ; Allien Heiankyo : 60 F ; Vds ou ech. Mickey Mouse. **MATHIASIN Josias, 20 bis, rue Lieutenant-Colonel Girard, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.54.12.**

Débutant Atari St: ch. contact pour ach. log. (env. liste et prix). Merci. **WEMMEERSCHE Johan, 16, rue J.B. Delescluse, 59170 Croix. Tél. : 20.36.68.38.**

Amiga 500 ach. : jx Ferrari Formula - Gd prix circuit WEC Le Mans. Offre jx au vendeur. **DE CAROLIS Tony, 5, rue Docteur-Sauvat, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.37.29.**

Ach. cartouche MK4 ou MK5, pour C64 ou autre. **SANTOS Dominique, 15, rue de la Louhière. Tél. : 81.67.40.56.**

Ach. digital. de sons pour Amiga 500. **LE GUERN J.C., 25, résidence du Parc, 59190 Hazebrouck.**

Ach. Disks éduc. niv. CE2, CM2 pour Amstrad 6128 (Marseille uniquement). **Olivier et Aurelie. Tél. : 91.02.08.58.**

Urgent ! Ch. progs Transfert K7/disq pour Spectrun+ ou interface Transfert. **THIBAUD José, Résidence La Poulaillerie, Bât D45, 17700 Surgères. Tél. : 46.07.38.64.**

Ach. pour A500 Bloodwich Datadisk (1/2 prix). Rec. Extension 512K à bas prix. (Paris ou Lille). **MARTIN Nicolas, 7, allée des Erables, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.17.18.**

Rech. MSX, avec log. Regate. **MONBLANC Eric, 4, passage Dieu, 75020 Paris. Tél. : 40.09.13.72.**

Ach. Disk C64 maxi. : 100 F (jx). Disk 5¼. Ach. listing et progr. (seulement Loire). **OULD-MEBAREK Mohamed, 4, Cité du Bouchet, 42500 Le Chambon Feilles. Tél. : 77.61.81.47.**

Ach. News sur Amiga. **LEMAIRE David, Rue Pasteur, rés. Pasteur, bât. 3, esc. 3, 93150 Blanc-Mesnil.**

Ach. Football Manager 2 et Emelyn Hughes Intern. Soccer sur Amstrad Disk. **PHAM Pascal, 21, rue Charcot, 93420 Villepinte.. Tél. : 48.60.82.74 (entre 17 h et 20 h).**

CPC 6128, rech. Log Biorythmes et div. Env. liste **BERNARD Jean, 19, rue des Charpennes, 69680 Chassieu.**

Pour école, ach. Thomson TO8 et tous périph. ; ch. épave lect. 3.5, pour pièces. **URVOY Bernard, Kergouellec, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.18.30.**

Ach. CD Rom Nec : 1 500 F. **MOURONVAL Yves, 1, allée des Charmes Chanteloup, 77600 Bussy-St-George. Tél. : 64.02.15.11.**

Ach. mag. info. loisirs, français ou étranger (anglais, allemands ou jap.). Entre 5 F et 10 F. **VAXELAIRE Yannick, Le Pont La Peyre, 24610 Villefranche-de-Lonchat. Tél. : 53.80.73.42.**

Ach. Sega 16 bits ou nec supergrafx à moins de 1 500 F (jx et sport comp.) éch. sur Amiga. **BOISAUBERT Willy, 29, bd Branly, 60180 Nogent.**

Ch. pour Apple II E carte chat mauve, Mon. coul., log. jx + util. (trait. text.), (doc. log., Appleworks). **MATH Alain, 3, route de Bayon, 54120 Baccarat. Tél. : 83.75.10.27.**

Ch. jx Atari 2600, moins de 50 F (news ou olds). **EMILE Baptiste, Le Coteau, 69480 Pommiers. Tél. : 74.68.53.93.**

Ch. numérisateur d'images DI 90011 pour TO8- faire offre. Ch. contacts sérieux, pour éch. **LIEGEOIS Nathalie, 2, rue Pablo Picasso, 18500 Foecy.**

Ch. Ext.1 Mega, util. dessin, vidéo, animation, titrage, pas sérieux s'abstenir. **FUMOUX Laurent, La Croix St Bonnet, 63290 Puy-Guillaume.**

YENO : ach. cart assemb. ou MVSIC sur YENO-SEGA SC 3000. Rech. contacts. **Marc LE DOUARIN, Bourg, 56390 Brandivy. Tél. : 97.56.03.76.**

Ach. imp. Epson 2X800. Prix max. : 1 100 F. Rech. orig. Dragons Lair. Merci. **Frédéric GARRIGOU, 14, rue de la Cerisaie, 63110 Beaumont. Tél. : 73.27.61.18.**

Rech. ZX Specttrum 48K. Bon prix proposé. . Tél. : Einhart FRANKE, 2 bis, route d'Argenteuil, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.04.32.

Ach. Amiga 500+D7+ câbles+joy. (si poss. le tout : 2 500 F). Urgent ! **Facri OUDJANA, 13, rue du Fg Montmartre, 75009 Paris. Tél. : 45.23.49.10.**

Ch. pour CPC 6128 util. et copieurs. (Discology 6.0, Hercule II, etc.) (Env. liste). **Robert MARCHAL, 6, rue Auguste Brizeux, 56850 Caudan. Tél. : 97.05.66.03.**

Rech. jx sur Nintando (ch. surtout pro-Westling). **Aurelien FAUCON, avenue de la Liberté, 46 La Clairière, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.05.15.00 (mercr. après-midi).**

Ach. ou éch. : notice Battle of Britain (cause perte). **Gaétan VERGNES, 71, lot Le Saurec, 34290 Montbranc. Tél. : 67.98.60.92.**

Salut ! Moi y en a ach. Amiga 500 tout seul. Prix maxi : 3 000 F. **Nicolas STEIN, 24, bd André-Aune, 13006 Marseille. Tél. : 91.54.01.85.**

Ach. jx sur Amiga, pas trop cher, merci (env. vos listes, avec prix). **Marc MOLLIER-CAMUS, L'Equipe, 73590 Notre-Dame-de-Bellecombe. Tél. : 79.31.61.26.**

Urgence : ch. Amiga 2000, 2 lect. D7 sans mon., pas cher, moins de : 5 000 F. **Alexandre KRAL, 6, rue Rémi-Belleau, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.76.69.**

Rec. Amiga 200B + mon. + imp. ou autres périph. à prix rais. (Rég. Arras-Lens). **Emmanuel KOWANDY, 14, rue du 19-Mars-1962; 62680 Méricourt. Tél. : 21.40.68.03.**

Ach. Amiga 500 à bas prix. Maxi. : 1 500 F. **Laurent MADRAS, 166, av. St-Exupéry, 69500 Bron. Tél. : 78.01.78.62 (après 18 H).**

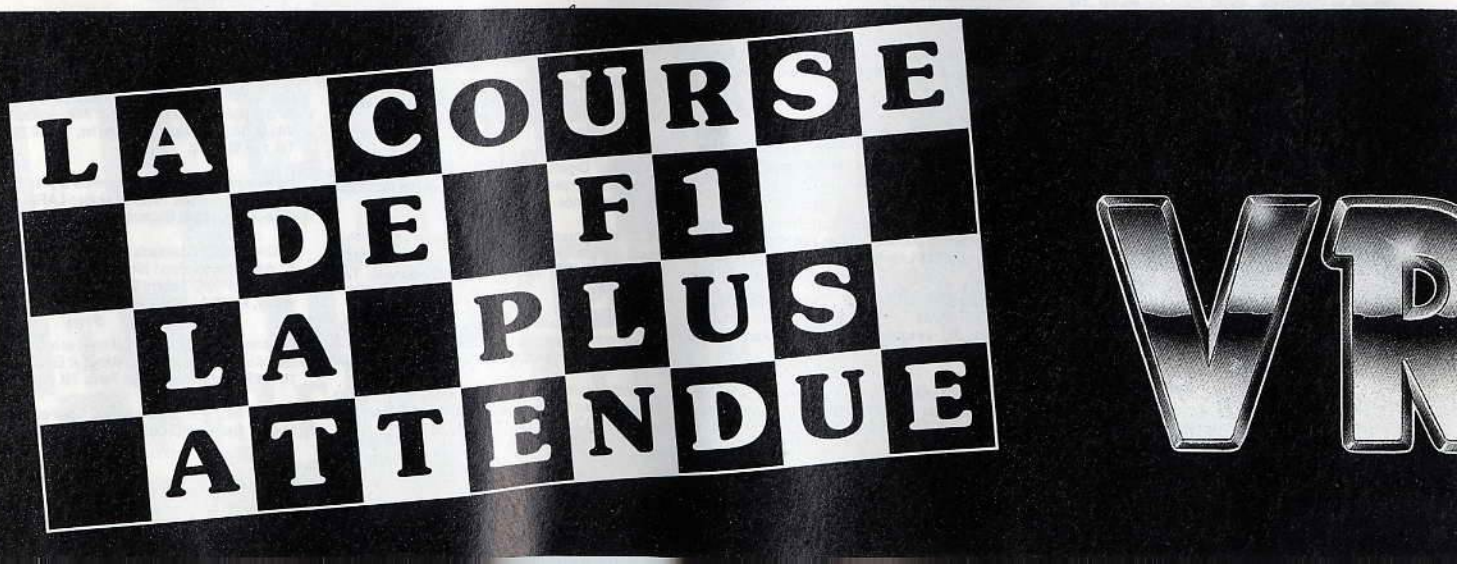
Atari 1040 STe - rech. traitement de texte et éducatifs. **Gérard DUFOUR, 6, domaine du Petit-Beauregard, 78170 La-Celle-Saint-Cloud. Tél. : 30.71.61.56.**

Ach. Amiga 500 + Extens 512K + Drive ext. : 3 000 F max. Amiga seul : 2 000 F max. Payé cash, en liquide. **Philippe MICIELSKI, 70, rue Emile Paladilhe, 93150 Le-Blanc-Mesnil. Tél. : 45.91.11.87 (après 19 H).**

Ach. Mégadrive française. Max. : 1 600 F. **Pierre LEYRAT, 9, place Gérard-de-Nerval, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.55.19.**

Ach. sur Metz, cons. Megadrive + man. + 4-5 jx entre 1 200 F et 1 400 F. A déb. **Michaël MARASCHER, 18, rue Charles-Cristment, Montigny-les-Metz. Tél. : 87.63.08.72.**

Ach. jx pour Atari 2600 et CBS. Vds nb. jx pour Atari XI. Vds orig. « Tusker » sur Atari St. **Patrice ROBERT, 7, bd Marcel Pourtout, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.25.86.**



PETITES ANNONCES

Ch. jx sur Amiga à bas prix et aussi du matériel. **Mallory VOULOIR, 1, place de Gand, 37100 Tours.**

Ach. Log. pour PC Comp. et pour Commodore 64 et jx pour PC Comp. et Commodore 64. En FF. **Christophe WAARDENBURG, 278, rue Adolphe-Willemyns, 1070 Bruxelles Anderlecht, Belgique.**

Ach. Mon. Mono pour Atari ST. et ch. contact, éch. **Emile SOW, « La Mairie » 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.**

Ach. Jx Megadrive jap. et en prio Ken last Battle et E-Swat de 150 F à 175 F selon jeu. **Frédéric TOURNIER, 259, rue St-Martin, 75003 Paris. Tél. : 42.77.02.70.**

Ach. ttes revues jap. sur les consoles. **Christophe VALTIER, 2 bis, rue du Vert-Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.98.42.**

Ach. Modem V23 (300 F max.) et Hard copieur (300 F max.) et Tilts n° 67, 73, 78, 75 (15 F pce). **Pierre BLOUIN, 15, rue Maurice Flandin, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.77.89.**

Stop ! Très urg. ach. carte EGA ou VGA pour IBM PC, attends ttes propos. Rép. gar. Salut !. **François MONNET, 46, rue de la Corderie, 79000 Niort. Tél. : 49.73.63.40.**

Rech. désespérément Sapien pour Atari 520 Ste entre 50 F et 75 F + frais port. **Thierry Thenon, mur de Sologne, 41230 Larche. Tél. : 54.83.85.35.**

Ch. lect. ext. pour Amiga 500. Env. : 150 F à débattre. **Yanick Bertrand, 29, rue Chapotier, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.37.83.**

Ach. jx Sega (8 bits - 16 bits), Nintendo, Atari, VCS, XE-XL, Vectrex Nec, Atari 2600-7200, CBS Coleco + jx orig. sur CPC & C64. **Rosalba ORLANDO, 81, rue de Verdun, 57700 Hayange.**

Ach. pour C64 : lect. Disk 1541 + Power Cartridge. Urgent ! **Thierry FREYCENET, 11, rue du Baou, 43600 Les Villettes. Tél. : 71.66.50.70 (après 18 h).**

Ach. Orthogus Tome 1 pour 6128 ou éch. contre Tome 2 ou News CPC. Ch. éduc. CM1 à 6e. **Jean-Claude LEFRANC, 53, rue de Beccles, 76650 Petit-Couronne. Tél. : 35.67.31.34.**

Ach. Atari 520 ST DF + Joystick, avec si poss. jx orig. ou disks vierges : 1 500 F à 2 500 F. (SVP TBE) **Sylvain REBEYRAT, 83, rue de la Sablière, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.73.57.**

Urgent ach. mon. coul. (particulièrement : 1083-1084 + stéréo) pour A500. Ttes propos. étudiées. **Yan KAROUTCHI, 69, rue Louis-Becker, 69100 Villeurbanne.**

Rech. urgent F16 Combat Pilote et Decision The Desert orig. Ecrivez. Merci. CBM 64. **Marcel DUTRON, 54, rue Pen-Ar-Stang, 3e étage, 29000 Quimper, Finistère Sud.**

Ach. jx-bouquins pour Thomson Mo5. Tel ou env. listes, Merci. Ach. Mo5 maxi. 600 F. **Patrice BEUDIN, 4, place du Banat, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.78.26.**

Ach. pour Amiga 500, jeu sentinel avec notice et Port of Call, orig. bien sûr ! Merci. **Luc FRIZON, 54, route de Leysse, 73230 St-Alban-Leysse. Tél. : 79.85.11.46.**

Ach., pas trop cher, Dungeon Master, français et ch. orig. Cabaz et opé. Stealth sur Ste. **Franck PHILIPPE, 6, résidence du Bosquet, 02170 Le Nouvion-en-Thierache. Tél. : 23.97.10.17 (après 18 h).**

Rech. Daily Dble Horse Racing ou autres jx, ayant trait au cheval. Rech. Epic, Speedball2. **Stephane GASC, 16, allée de la Planchette, 45590 Saint-Cyr-en-Val. Tél. : 38.76.21.50.**

Amiga rech. extens. mém. 256 K ou 384 K pour Sidecar (rég. Paris. uniq.). Urgent ! **Jean-Christophe PUINTERNET, 13 bis, quai Maurice-Berteaux, 78230 Le Pecq. Tél. : 34.51.93.06.**

Ach. jx foot et tennis (Tennis Cup, Kick Off 2, Gazza, Great Court, etc.) sur Amstrad K7. **Paul GASOWSKI, 11, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.10.57.**

Ch. pour Thomson : log. électrotec et normalisation Samo 1 & 2 instal 1 & 2 éclairage (Cepic-Natan). **Pierre GAUTARD, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22.**

Ach. Cardrige et ch. Coder sympa pour cours LM, px rais. Ach. aliment. C64. Bye. **Philippe DEDIEU, 2, rue Renoir, B 15/4, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.20.39.**

Ch. Power Cartridge pour C64. Px max. : 700 FB soit 110 FF. **Laurent VANEHULLE, 15C, rue de la Buissière, 7120 Estinnes (Belgique). Tél. : 065/50.71.61.**

Éch. ou Vds cons. Nintendo + 4 jx (Ninja Turltes, Batman...) contre SEGA Megadrive + jx ou Vds : 2 000 F. **Christophe LAMBERT, 11, rue Georges-Clemenceau, 50400 Granville. Tél. : 33.50.07.56. entre 18 h et 19 h.**

Ach. bas prix, tous mat. Apple unit. ctrale, cartes, extens., PRGS, souris, Koala, joys, docs, etc. **Maurice DE SOUZA, 15, rue Jules-Ledin, 42000 St-Étienne. Tél. : 77.33.90.23.**

Ach. Game Boy + 2 ou 3 jx, faire offre. Éch. K7 SEGA. **Mallory MANSARD, 73, rue d'Angleterre, 59800 Lille. Tél. : 20.31.54.89.**

Ach. Atari 520 STE + joy + prises + not., env. : 2 500 F. **Sofiene BOUMAZA, 7, square Dunois, 75013 Paris. Tél. : 45.70.97.44.**

Magnéto K7 Commodore 64 (parf. état) compil C64 K7. Disk Power Cartrige C64. Trucs sur Expert Cartridge). **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St-Genix/Guiers.**

Ach., éch., jx NEC PC Engine. **Nicolas WITCZAK, 126, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 42.67.18.20. (ap. 19 h).**

Ach. jx sur Atari (orig.) entre 25 F et 50 F. Env. liste. Ch. particulièrement Zac Mc. **Thierry, DORMOY, 5, place Joseph-Rey, 38500 Voiron.**

Ach. cart. Megadrive, jap. : 200 F max. **Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Ch. désespérément : Little Computer People, avec doc. Merci. **Raymond LOGEROT, 99, avenue Henri-Chéron, 14000 Caen. Tél. : 31.75.00.10.**

Amiga 500 + mon. cou. : 2 900 F ou amiga 2000 + mon. coul. : 4 000 F max. qq soit date achat. **Laurent DERATO, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.16.13.01.**

Ch. MSX avec log. Regate. **Éric MONBLANC, 4, passage Dieu, 75020 Paris. Tél. : 40.09.13.72.**

Ach. interpréteur C 2.X log. Faire offre. Ordi. : ST. **Éric SIROT, 4, rue des Rubis, 30320 Marguerittes. Tél. : 66.75.47.60.**

Ach. mon. mono. pour Atari ST. Entre 500 F et 700 F. **Patrick VAUDABLE, Champ-Martin, Brousse, 63490 Sauxillanges.**

Ach. revues. Prog, mat. etc. pour Amstrad CPC 6128. Ch. contacts sérieux, club, etc. **Patrick BELLOT, Poste restante PTT principal, 93160 Noisy-le-Grand.**

Halte ! Désespérément, rech. pour 1040 STF orig. avec package comp. de Ultima 1, 2, 3 et 4. **Jacques SCHULLER, RSMA, 1 Cte casernement, BP 447, 97159 Pointe-à-Pitre.**

Rech. Soundtracker, musics (avec module.mod) et Supers demos music. T1 sur Atari ST. **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant.**

Achète originaux Amiga. **José ALBAINA, 147, rue de Clignancourt, 75018 Paris.**

Rech. jx et Lightboy pour le Gameboy. Éch. sur 520 ST. **Edgar BAUDIN, 9, rue du Colonel-Fabien, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.68.49.**

Ach. jx SEGA 8 & 16 bits – Nintendo – Amstrad CPC – NEC - Atari 800 XL-XE C64 – PC – Éch. poss. **Rosalba ORLANDO, 81, rue de Verdun, 57700 Hayange.**

C64 disk ch. jx et util. « Tetris Puznic, etc. ». Env. liste. **Patrick DOSSINGER, 45, rue de la Garenne, 67590 Schweighouse-sur-Moder.**

Ach. orig. Take Down (catch) et The Train : 50 F. **Fabien VASSE, 10, rue de Willerval Arleux-en-Gohelle, 62580 Vimy.**

Ch. K7 jx pour Thomson TO7/70 (courses auto, simul. avion, vol solo. Faire off. **Jean-Yves CHIRON, 48, Montagne d'Hacatte, 18, rue René-Firmin, Pont-Ste-Maxence. Tél. : 44.72.14.43.**

Ach. Linx : 1 100 F sur Brest ou Tours, Rennes, St-Brieux, Laval (vacances oct.-nov.). **Julien ROUSSET, Kergoff-le-Folgoet, 29260 Lesneven. Tél. : 98.83.20.92.**

Rech. désespérément pour ST : Typhoon (Gremlin), R-Type, RVF Honda, Out Line, art. d'occasion. **Christian GAUVIN, 17, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 45.86.42.55.**

Ach. kit : MK14, même en panne, peut importe px. **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 1932.71/45.65.23.**

ECHANGES

Ech. ou vds jx sur ST. Rech. contacts sympas et durables. **Jean-Marc PETITJEAN, 30, av. Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.19.27 (après 18 h).**

Bonjour ! Ch. soluces et jx av. sur PC31/2 (Sierra surtout) env. vos listes. **Alan CHARRON, 14, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes sur Seine. Tél. : 39.75.85.57.**

Ch. contacts sympas sur A500. Poss. nbx jx. Débutants et pros bienvenus. **André COUSIN, 5, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. : 43.27.90.96.**

Apple IIe, ch. contacts pour éch. jx. Rép. ass. (écrire ou tel. le + vite poss.). **Olivier DEFRANCES, résidence Les Sources 1, bât. D, appt 45, 1985, av. du Père-Soulas, 34090 Montpellier. Tél. : 67.52.48.87.**

Belgique uniquement. Ech. D7 3P Amstrad ou Schneider. (Liste sur demande). **Pierre GOFFINI, 27, clos des cerisiers, 4041 Milmort (Belgique). Tél. : 041.78.28.24.**

Ch. relations serieuses, sur NEG PCENGINE. Ech. ou prêts : Vigilante, Tiger Elite, Heauy-Unit, etc. **Thierry, 6, cours des Juilliottes, 94 Maison-Alfort. Tél. : 43.78.33.68 (après 17 h 30).**

STF et STE ! Ech. démos et DOM-PUB. Vds Selec. de face 25 F. **Contact : 36.14 RTEL2 BAL LIGHTNINGS.**

Amiga 500 rech. contacts sympas pour éch. durables. Poss. nbx news. Env. listes. Salut ! **Benoît INFELTA, 18, rue du Moulin-d'Asq, 59493 Villeneuve d'Asq.**

Amiga éch. jx, Suisse et tout autre pays. Débutants bienvenus (rép. ass.). **Alain BOCHERENS, Route des Plans, 1880 Bex, Suisse. Tél. : 025.63.20.71.**

PC5¼ ch. contacts pour éch. jx et util. (env. listes, rép. ass.). **Thierry ARRICAU, Mavailles-Angos, 64450 Thézé. Tél. : 59.33.81.66.**

Ch. contacts sympas sur 520 ST. Adore jx av.. Poss. nbx news (env. listes, rep. ass. à 200 %). **Stéphane DELANNOY, Chemin du Cortembut, 59116 Houplines. Tél. : 20.77.60.55.**

Salut ! Ech. jx, util. sur Atari STE. News, démos, CTC Honnête et durable. Tous admis. **Olivier SERRA, 95, Plan des Roubines, 34970 Maurin-Lattes. Tél. : 67.27.82.74 (W.E.).**

Ech. nbx jx sur T08-T09-97. Rech. Atari 520ST(E) : – 2 000 F. Rech. imp. Thomson : – 0300 F. **Stéphane MAIGROT, Les Maleties, 24570 Le Lardin St Lazare. Tél. : 53.51.37.99.**

Ech. nbx news sur ST et Amiga. (Env. vos listes, rép. ass.). Pas sérieux s'abstenir. **Alain CHICOT, BP 133, 4000 Liege 1 (Belgique).**

520STF DF ch. contacts pour éch. poss. : Klax, Morteville, Atomic, Shinobi, F29, Simcity. **Bruno GERARDIN, av. des Leuques, bât. Halevy B13, 54200 Toul.**

Atari STE ch. contacts sur minitel pour ech. démos, très sérieux. **Cedric LEMAJEUR, 50, rue Maréchal Ney, 81000 Albi. Tél. : 63.60.59.61.**

Ech. news, démo, sources, util. sur Amiga et Atari. (Envoyez liste). **Fred SERRE, 14, av. Lenine, 38600 Fontaine.**

Atari 1040 ST ech. jx et util. poss. news (rép. à tous si timbre). Déb. acceptés. **Cyrille MARATRAY, La Celle en Morvan, 71400 Autun. Tél. : 85.54.13.21.**

Atariste ch. contact pour éch. util. et jx. Rech. Spack et un Emul Mac. Urgent. (Rep. ass.). **Christophe RIOU, Le Riou bât n° 4, rue de la Verdière, Jas de Bouffan, 13090 Aix en Provence. Tél. : 42.20.46.16.**

PC 5¼ ch. correspondants pour éch.. Poss. + de 150 titres. Rech. : Pipes, Mania, Ultima 6. **Stéphane CHAMBRAGNE, 24310 La Gonterie Boulouneix. Tél. : 53.05.78.43.**

Wanted tous contacts sur ST pour ech. log. (jx, util., etc.) rép. sérieuse et garantie ! **François PERROT, Pouru St Rémy, Hôtel de France, 08140 Pouzy. Tél. : 24.26.30.02.**

Ch. contacts sérieux sur 520 ST. Envoyez listes, rép. ass. Possède news. **Laurent LAGNEAU, 13, rue Robert-Fontesse, 59132 Trelon. Tél. : 27.57.00.89.**

Ech. Track and Field II ou Zelda II contre Rush'n Attack ou Punch out ou Goonies II. **Romain LE ROUX, 6, rue Guy-Péron, 29000 Brest. Tél. : 98.42.11.18.**

Atari 520 ST ch. contacts sérieux, rapides et durables. Poss. log. ultra news. **Valérie CLINCHAMP, 11, rue Léon-Blum, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Ne pas téléphoner.**

Salut les artistes ! Ech. news et moins news sur 1040 (env. listes, rép. ass. 100 %). **Thierry YATON, Entremonts 28, 1400 Yverdon-les-Bains. Tél. : 024/21.90.03.**

TO8 ch. contacts sur Thomson, pour éch. jx, util. et autres prog. **Eric MICHALAK, 5, rue J.-B.-Clément, 95570 Bouffémont. Tél. : 39.91.82.92.**

Atari STF rech. contacts sérieux, pour éch. jx, demos. (rép. ass., env. liste). **Eric GHYSELINCK, chemin de Redon, 11590 Coxac-d'Aude.**

Ech. sur Sega Shinobi et Wonderboy 3, contre California Games et Thunder Blade. Tél. vite, merci. **Anthony PREZMAN, 10, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.58.54.93.**

Ech. prgs sur A500. Donne tuyau pour opé. Stealth ! Attends toujours Cathy ! Bisous. **Jan-Eric MUSSET, Chemin de Falet, 13200 ARLES. Tél. : 90.93.27.11.**

Amiga 500 ch. contacts (Belgique) sources. Sera mot news demos et tutti quanti... A bientôt ! **Frédéric BOURLEZ, 14, rue Vallaville, 7870 Lens (Belgique). Tél. : (06 5) 22.62.53.**

Ech. sur Atari ST, Wild Street ou Italy 1990 contre Pinball Magic ou Player Manager. **Frédéric LEBŒUF, 32, rue Georges-Trespeuch Tél. : 69.07.44.14.**

Ch. contacts sur ST pour éch. jx : News (poss. nbx jx surtoout News. **Bryan SELME, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.66.52 (avant 20 heures).**

Amiga 500 ch. contacts sympas pour ach. et éch. jx. Nbx news. Rép. à tous. **Stéphane PARRY, 76, rue d'Arcueil, 94250 Gentilly. Tél. : 49.86.22.23.**

Ech. ou vds Demos, pour Atari ST. Poss. env. 100 Demos, tous genres. Rép. ass. **Gianni LIMERUTTI, 4, allée de Picardie, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.88.30.**

Ech. : 6128 coul. + tuner TV + env. 100 jx + bouquin + Light Phaser contre TV coul. 36 cm mini, pér. + télécom. **Pérégrine CAFFERTY, 1, rue François-Coppée, 92240 Malakoff. Tél. : 46.57.43.36.**

PC ch. contacts pour éch. jx et util. Poss. Sim City, Indx 500, etc. (rép. ass., envoyez listes). **Miguel DOS SANTOS, 80, rue des Bossons, 1213 Petit-Lancy, Genève (Suisse). Tél. : 022/79.20.417.**

Amiga 1000 rech. util. tous genres, surtout graph. et vidéo. Envoyez liste. **Bruno CIMBALNIK, 12, rue des Crêtes, 62118 Biache-St-Vaast.**

Ch. contacts sérieux sur Atari 520 ST. Poss. nbrx news (rép. ass. à 100 %). **Julien COPPENS, 18, avenue Jules-Simon, 59200 Tourcoing.**

Rech. graph. sur 1040 STF pour réalis. haut niveau. Env. vos œuvres au for. Degas. Disk et rép. Renv. après visual. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon-Plage.**

Amiga 500, ch. contacts sérieux à 100 %. News, demos, utilitaires. Merci. **Sophie DUFOSSE, 6, sq. Jean-Mermoz, 60200 Compiègne.**

Ch. contacts sur Amiga. Poss. news (uniquement en Suisse). **Dominique KOHLER, 11, ch. de la Maraîche, 1802 Corseaux (Suisse).**

Amiga 500 rech. contacts pour éch. d'ultra hot news (rép. ass. à 299 %, à vos listes). **Norbert CANIZARES, 1, avenue de Baixas, 66240 Saint-Estève.**

Ech. sur Sega 16 bits : Alteread beast ou Ghoul n Ghost, contre supér. Shiwobi ou Golden Axe. **Jimmy DENEUVILLE, 10, rue Alphonse-Janvier, 02200 Soissons. Tél. : 23.59.13.38.**

Ech. jx sur Amiga 500. Déb. bienvenus. Si poss. Boulogne-sur-Mer. Poss. news. Rép. ass. **Julien LAFILLE, rue du Bois-Julien, 62240 Courset. Tél. : 21.91.64.89.**

CPC 464 + DDI ch. contacts pour éch. jx. Env. liste. Vds 15 K7 orig. (liste sur dem.) Mirage Imager et synthé. vocal techni. pour CPC. **Thierry GRAVELET, 13, rue de Charmoisy, 74000 Annecy.**

2 Hysteros d'Amiga, éch. super news et anciens hits. Ch. extension 512 K : 300 F. Bye. **Martin et Eric CAZENAVE, 11, rue Ernest-Renan, 75015 Paris. Tél. : 43.06.41.88.**

520 ST, éch. jx. Envoyer liste (100 % sérieux et rapide). Nbrx jx. **Daniel MICHALSKI, 18, rue du Pont-Rouge,**

57400 Sarrebourg. Tél. : 87.03.27.66.

Amiga ch. contacts sympas pour éch. (rép. ass. à tous). Déb. bienvenus. **Steve WEINACHTER, 4A, rue des Prés, 57450 Seingbouse. Tél. : 87.89.52.65.**

CG4, ch. tous ttx existants. Pas chers, éch., ach. modem pour CG4 + power car. Mk6. **Nicolas CAX, 35, rue Charles-d'Orléans, 78370 Plaisir-la-Chaîne.**

Vds jx pour CPC 464 (TBE) 30 F pce + vds disks 5 1/4 p. interges. 9. Ech. ou vds jx sur ST (news). **Omar HAMBLI, 24, rue de la République, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 39.78.94.96.**

PC ch. contacts sérieux. Poss. Hang-on, Last Ninjaz, Welltris, Colorado. Ch. Cabal, Newzelandstory. **David SILVY, résidence Le Grillon, bât. H, 69340 Francheville. Tél. : 78.59.55.80.**

Ach. ou éch. contre disq., programmes en GFA Amiga. **Jérôme, 32, rue des Pyramides, 59000 Lille Tél. : 20.30.77.40.**

Ch. contacts Amiga (Roubaix, Lile, Tourcoing ou autres) ; mais joindre timbres pour rép. **Alain BLANDIN, 5, rue des Sept-Ponts 59100 Roubaix. Tél. : 20.27.58.31.**

Ech. jx et util., sur Atari 520 STE/F. Rép. ass. Tout le monde accepté, sauf arnaq. **Christophe DUBOIS, 7, allée de la Voûte, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.05.75.**

1040 STE éch. softs (quelques news : Turrican, Days of thunder). Vds softs disk 800XL. A bientôt !!! **Gaël TRINQUART, 18-20, bd de la Vrille, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.08.48.**

Amiga 500 1 Mega, poss. jx et util. (news et oldies) ch. contacts pour éch. (toute la France). Envoyez listes ! **Arnaud ANDRIONE, 69 bis, Grande-Rue, 25420 VOUJEAUCOURT. Tél. : 81.98.50.04.**

CBM-64 disk only, ch. news, hot news. Contacts sérieux et surtout durables, pas sérieux s'abstenir (env. liste). **J.-Pierre SANCTUS, 13, rue Pasteur, 69580 Sathonay-Camp. Tél. : 78.23.70.79.**

Ch. contacts sérieux 520 ST. Docs et util. Vds imp. MSX (bas prix). **David MALLEVRE, 4, rue Lafayette, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.03.71 (w.-e.).**

Ch. contacts sur ST pour éch. jx, util. (rép. ass. à 100 %). Ch. Spack, Stos, Jade. **Cyril PIETREMENT, 22, rue de Madrid, 78400 Chatou.**

Amigaman éch., ach. : softs music, dessin, prog., util., tous genres, + démos (sur 92 et ouest 78). **Marc FICHTENBERG, 15 ter, avenue Brézin, 92380 Garches. Tél. : 47.41.98.20.**

Salut ! éch., vds, ach. : jx et util. sur Amiga, bien sûr ! Déb. bienvenus. **Geoffroy DECHANGY, B.P. 51, 77482 Provins Cedex.**

Ch. contacts sur PC 5 1/4 ou 3 1/2. Ech. jx et autres. Env. liste (rép. ass. et rapide) ! **Didier DEBUSSCHERE, av. F.-V.-Kalken, 5/1070 Bruxelles (Belgique).**

Ech. jx sur Atari ST. Poss. : Sim City, Midnight Resistance, Combo Racer, etc. (rép. ass.). **Eric NASSEYS, 31, cité de Plaisance, 40110 Morcenx.**

Amiga 500, débutant mais sérieux et rapide, ch. contacts. **Jean-Roch MAILLY, 14, rue de Boulogne, 62520 Le Touquet. Tél. : 21.05.27.24.**

Ech. news sur ST. Poss. nbx jx. Contacts sympas et rapides. **Fabrice RENAUDIN, 26, rue Bertauvaux, 6740 Sainte-Marie-sur-Semois, Belgique.**

Ech. contacts sérieux sur ST. Envoyez liste. Rép. toutes demandes. Poss. Waterloo, Police Quest II, etc. **Brice DI BARTOLOMEO, Lot Val-Clair, ch. du Cerf, 38300 Saint-Nazaire-les-Eymes.**

Ch. contacts sérieux sur Amiga 500. Ech. news + util. **David JORDY, 2, allée des Chênes, 69130 Ecully Lyon. Tél. : 78.33.35.69.**

Ch. contacts sur ST (E), surtout Ferrari F1. Rép. ass. (possède news). **Richard BOCH, 905, chemin des 3-Poiriers, 73200 Albertville.**

Micropros. 520 ST malheureux ch. news. Poss. Kick Off 2, Combo Racer, Battle Master, etc. **Renaud FABRE, 141, rue Emile-Zola, 46000 Cahors. Tél. : 65.35.65.33.**

Ch. contacts Atari 520 STF-STE pour éch. jx. Poss. 250 jx (Alf, Secret Agent, F29). Env. liste. **Stéphane FRAMERY, 24, rue Paul-Eluard, 39100 Dole. Tél. : 84.72.05.57.**

Ch. contact sur ST. Poss. news ET. Déb. acceptés. Ch. simulation moto. **Nicolas SART, 54, avenue d'Etaples, 62780 Cucq. Tél. : 21.94.36.21 (après 19 h).**

Ech. news ST (Colorado, Kick Off 2, Fire Brimstone... Démos, util.). CTC sérieux. Env. listes, rép. ass. **Boris HUMBERT, n° 21, La Moustelle, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.47.24.**

Ch. contacts sur Amiga et Atari. Rép. ass. Env. liste. Bye **Ivan RANCHIN, 29, avenue de Vallauris, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.33.02.**

Ach. ou éch. sur STE : rapidité et sérieux garantis et demandés. Vds disks orig. Amstrad. **Chantal DUPALUT, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.94.**

ch. contacts pour éch. news sur Amiga. **Renaud DE CHIVRE, 19, rue Victor-Hugo, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.40.46.**

Vds ou éch. news sur CG4 disk. Rép. 100 %. Poss. Turrican, int. 3D Ten. Ghostbusters II. N° Lamers ! **Vincent LEOTARD, Les Georges, 42820 Ambierle. Tél. : 77.65.65.74.**

Salut ! Ech. jeux (spécialement av. ou util. sur Atari. Env. listes ou tél. Rép. ass. **Raphaël BERNARD, bâtiment 3, rue Tony-Ferret, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.22.08.35.**

Amiga 500, ch. contacts sympas pour éch. Tous bienvenus (rép. ass.). **Xavier KAUFMAN, 5, bd des Diables-Bleus, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.97.09.**

Rech. contacts sérieux sur Amiga 500. Déb. acceptés, dans le monde entier (rép. ass. à 100 %). **Jean-Baptiste LEPORT, 17, place J.-Prévert. Tél. : 23.20.36.07.**

Ch. contacts rapides et sérieux, pour éch. jx sur Atari STF/E. Poss. env. 200 jeux. **Gregory BLANC, 25, bd Rainier III NC, 98000 Monaco. Tél. : 93.30.46.69.**

Ch. contacts sympas sur Atari 520 STF (envoyez listes, rép. ass.). **Thierry DUMONT, 14, résidence la Marinière, 91220 Brétigny-sur-Orge.**

Poss. STF, Pro 24, Néo, Degaelite, Synthes OX75, OSR 2000. Ch. contacts sérieux, pour création music., dessin. **Daniel BECK, 103, avenue de Fontainebleau, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.58.78.70.**

Ch. possesseur ext. mémoire Vortex pour 464. Ach. ext. mémoire DK'Tronic 256 ko pour CPC 6128. **Patrick ALAGNOU, av. Maréchal-Joffre, Labarthe-de-Rivière, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.26.74.**

Ch. contacts sur France et Europe pour éch. util. uniq. Très rapidement. **Frédéric FARCE, 53, rue des Meuniers, 63000 Clermont-Ferrand.**

Ch. contacts PC 5,25 et 3,5. Poss. : Silent Service 2, Italy 90... (env. listes ou tél.). **Rémi DENECHEAU, 19, rue de Boutteville, 37200 Tours. Tél. : 47.27.19.57.**

Amiga ch. contacts sympas et durables pour éch. logiciel. **René ERILL, 2, rue des Rosacées, 34300 Agde.**

CPC 6128 ch. contacts sérieux pour éch. (envoyez listes). Poss. éch. sur 5 1/4. **Christine VAN GOETHEM, rue du Champ-de-la-Couronne, 51, 1020 Bruxelles (Belgique).**

Ech. : jx, util., sur Amiga 500, Atari ST, Commodore 64. Contact rapide, sérieux (rép. ass., env. liste). **Emerick CHARPENTIER, 88, rue Emile-Curicque, 54920 Villiers-la-Montagne. Tél. : 82.44.01.80.**

Ech. jx et util. pour Atari STE. Envoyez listes (rép. ass.). Merci à tous ! **Charles GAY, 7, rue Maurice-Thedie, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.13.49.**

Ech., vds nbx DP, slides, util. et digits X (joindre 1 disk pour catalogue). Rép. ass. **Dragan STOJANOV, 9, rue Paul-Renaud, 93140 Bondy.**

Programmeur déb. rech. programmeur 68000 (Dévpac 2 svp), niv. sans imp. pour éch. trucs, prgs... (rép. ass.) **Jérôme « Maverick » REVILLARD, 2, impasse des Prés-Riants, 74150 Rumilly.**

SOS ! Perdu liste commandes simul., Chuck Yeagers 664 DKS (même contre remb.). Merci. **Gilles SANTELLI, 3, bd de Chypre, 13015 Marseille. Tél. : 91.51.04.37.**

Atariste acharné rech. : contacts (Nord et Pas-de-Calais). Nbx news (Anarchy...). **Jeremy DELAHAYE, 15, rue Lavoisiers, Lens. Tél. : 21.42.63.96.**

Vds Kick Off 2 ST (Ori + notice), 150 F (port inclus). Ch. contacts sur ST (E). Envoyer liste. **Gregory VENANT, 6, rue Ernest-Renan, 59280 Armentières (Nord). Tél. : 20.35.43.73.**

Amiga ch. contacts div. pour éch. DOM-PUB, Graphic, util., prog., docs, etc. (rép. 100 %). **Stéphane MONIN, 8, rue des Ferronniers, 34300 Agde. Tél. : 67.21.02.24.**

Ste ! Avis aux débutants : vds news (bas prix). Ech. docs ST, jx PC (386 VGA !). **Julien GILLE, 50, Grande-Rue, 54800 Boncourt. Tél. : 82.33.49.92.**

Ech. nbx jx Sega 8 bits & 16 bits, Nintendo, Atari VCS, Mattel, Vectrec, 800 XL-XE, Nec, GX4000 Amstrad. **Eric LIEBGOTT, 81, rue de Verdun, 57700 Hayange.**

Salut. Ech. news sur STF. Poss. Projectyle, Warhead, Extase et bcp d'autres. **Alu MAKHLOUFI, 14, rue Mourand, 75020 Paris (Paris uniquement). Tél. : 43.67.27.01 (après 17 h).**

Rech. contacts sur Amiga. Poss. news. Ch. Block-out désespérément ! Merci. **Stéphane DECOLLY, 80 bis, rue de Bellébat, 45000 Orléans. Tél. : 38.83.70.55.**

Ech. ou vds news sur Amiga (déb. ne pas s'abstenir). **Cyril LEHMANN, 1, allée des Mille-Fleurs, Grand-Parc, 13800 Istres. Tél. : 42.56.54.21 (h.r.).**

Ech. jx sur Atari 520 STE ou STF. Aime beaucoup jx av. Envoyez liste (dép. 59 si poss.). Arnaq. s'abstenir. **Fabien WASCHEUL, 44 H, rue Roger-Salengro, 59233 Maing. Tél. : 27.24.46.88.**

Ech. jx pour Amiga 500, même avec déb. (rép. assurée). Ch. jx de sport pour Nec. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignane.**

Ech., vds, ach. jx sur C64 disk. Ch. Wargames et autres jx. Envoyer liste. **Nicolas DESNEUX, rue du Lavoir, 37250 Veigne. 47.26.25.85.**

Salut, ch. contacts sérieux sur STF/E et Mégadrive japonaise, et astuces. Merci. **David LEFEBVRE, 6, allée du Perruchet, 94320 Thiais (Val-de-Marne). Tél. : 48.53.86.18 (après 20 h).**

Amiga 500, ch. contacts sympas. Vds ou éch. jx, env. liste. Déb. acc. Pas sérieux s'abstenir. A bientôt ! **Pascal GUILLOT, 13, rue Trachel, 06000 Nice.**

Ech. ou vds jx sur Sega. Poss. Lord of the sword, Ghost Busters, Pchycho Fox. 100 F à 200 F. **François Chahine, cité Beisson-la-Tour, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.37.06.**

Ch. contact sur Amiga pour éch. news. Déb. ne pas s'abstenir (rép. assurée et rapide). **Alain MAGNER, 212, rue de Thales. Tél. : 67.29.62.71 (après 20 h, merci).**

Help Amigaman en détresse, ch. désespérément solution, pour sortir Indy du château de Brunwald. Merci. **Philippe PIETTE, 80, route d'Assevent, 59600 Maubeuge.**

Ch. contacts sérieux sur PC 5 1/4 p. Poss. Budokan, Drakkhen... Envoyer liste (rép. assurée). **Serge STAATH, 13, rue Rolland-Garros, 34830 Jacou. Tél. : 67.59.45.38.**

Ech. jx, Demos, util. sur Amiga (surtout R.P.). **Ludovic HOUBAUX, 8, avenue de la République, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.77.73.89.**

Ch. contacts pour éch. : jx, util. Escrocs s'abstenir. **Eric CHEDZEIR, 14, rue des Volontaires, 75015 Paris. Tél. : 43.06.80.60.**

Amigafan ch. contacts pour éch. tous genres. Envoyez listes (rép. assurée). **Christophe BERNARD, 17, rue du Puits-Neuf, 18000 Bourges Asnières.**

Ultra news Amiga éch. sur Bel., France, hyper rapide. **Eric VAN TRAELEN, rue Chantelière, 38, 4500 Huy (Belgique). Tél. : 85.23.23.97.**

Ch. jx C-64 Italia 90. Poss. 1000 jx : Test Drive II, Chase HQ, Great Giana). Vds cart. (25 x + vite). **John RUSILLON, av. de France 86, 1004 Lausanne (Suisse). Tél. : 021.37.87.79.**

Ech. jx pour C64 K7 poss. Strider, Rick Dangerous, Power Drift, etc. (envoyer listes). **Jean-Luc RYS, avenue-Deprez n° 2, Herseaux 7712.**

Rech. Wargames et jx de stratégie sur PC (plutôt 3 1/2). Ech. poss. **Jean-Pierre MEYNIAC, 19, allée des Tournesols, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.10.59.**

Ech. sur Mégadrive Thunder force 3, Tatsujin, Ghouls'n Ghosts, Final Blow, Forgotten Worlds... **Jérôme CLERET, lotissement Hourliac, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.18.50.**

Ch. cts sur ST dans dpt 71-21-03-58. Age > 25 pour éch. bons procédés et softs dom. Pub, N&B ou coul. **Joël BURDY, 11C, rue du Galois, 71380 Oslon. Tél. : 85.96.73.40 (après 18 h).**

2 ANNEES POUR ATTEINDRE LA PERFECTION VRO

PETITES ANNONCES

Oktalyser sur Amiga propose créations musicales, à qui en voudra bien. **Fabrice SCHULLER, quartier Maginot, ECS, BEP, BP, 41 Thierville, 55840 Verdun.**

Megadrive ch. contacts sérieux. Poss. Altered B., Goldenaxe, Shonobi, Monaco GP, Eswat, Soccer, Kukakuo 2. **Christophe LE GOUBIN, 5, rue de la Gare, 57480 Apach. Tél. : 82.83.85.44.**

Ch. contacts pour éch. sur PC 5 1/4. Envoyer liste. Rép. assurée (Suisse uniq.). **Jacques DECREVEL, rue de la Poste 2, 1040 Echallens (Suisse). Tél. : (021) 881.11.60.**

Ech. ou vds sur Amiga jx et util., Demo avec contacts sympas et durables. Déb. bienvenus. **DESTROY, 72, rue de la Sauvenière, 4900 Spa (Belgique).**

Ch. cont. STE, poss. Op, Thunderbol T, Klax, Italy 90, Opération Stealh. Ch. Shwarriors, Tenniscup, etc. **Philippe DINIS, 94270 KB. Tél. : 46.72.25.44.**

Ech. ou vds jx, util. ou Demos sur Atari ST. Poss. nbrx news. Envoyez listes (rép. à 100 %). **Christophe DARRE, 72, rue Jules-Rieu, 59310 Orchies.**

Ch. Amiga et Roland W-30 pour échange softs et sons. Scénariste ch. programmeur et graphiste pour jx (sur Marseille). **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Ech. jx, Demos, util., prg sur Amiga ! Contacts cools ! Rép. assurée ! Poss. news. **Carlos AMOR, rue des Peupliers, 1962 Pont-de-la-Morge V.S. (Suisse). Tél. : 027.36.14.89.**

Amiga 500 ch. contact sérieux pour éch. jx. Envoyer listes (rép. assurée à 100 %). **Fabrice Bielmann, La Cotze, 1838 Rougemont, Suisse.**

Ch. contacts sérieux et rapides sur STF et util. (Wargames) news + anciens. **André MIGIRDITCHIAN, 430, avenue De-Lattre-de-Tassigny, Super-Valmont, Le Gregaou 1, 13009 Marseille.**

Ch., éch. Amiga, super sympas et super sérieux. Ultra News garanties. **Alexandre ALIAGA, bât. B, allée d'Anjou, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.59.27.**

Ch. contacts sympas et durables sur A 500. Rép. assuurée (poss. matos vidéo + digitaliseur)... **Bruno DEVOS, 60, rue des Antilles, 62100 Calais.**

Ech. news sur 520 STF (Dynasty War, Midnight Resistance). Env. listes (rép. assurée). **Sébastien FAGET, 22, avenue du Muguet, 40000 Mont-de-Marsan (Landes). Tél. : 58.75.85.38.**

Ech. ou vds news bas prix, Amiga. Déb. ou confirmés ne pas s'abstenir. **Chris PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

PC CGA ch. contacts. Poss. Indy 500, Sincity, Battle of Britain, Lowblow. Ch. Populous, Budokan, news. **Jean-Yves LAUNAY, 77, rue Robert-d'Ennery, 33200 Bordeaux-Cauderan.**

Ch. contacts sympas et durables Atari STE. Aime bien jx, tous genres. Envoyez listes. **Gregory COHEN, 3, impasse des Lions, 77400 Dampmart.**

Ech. nbx jx et util. Amiga et Atari STF. Envoyez listes. Rép. garantie à 100 %. **Patrice FARINEY, 8, cité Ker Hent Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Ch. contacts Amiga 500. Très sérieux (env. liste, rép. rapide à tous). Merci. **Laurent FRYCZKA, 17 ter, rue Hyacinthe-Mars, Petite-Forêt, 59410 Anzin. Tél. : 27.33.02.93.**

Ech. softs Atari 520 ST. Poss. (Italy 90, Midnight Resist, Ivanohe, Turrican, Un Squadron, Kick OF2). **David DAVEZAC, Saint-Pastour, La Sagette, 47290 Cancon. Tél. : 53.01.78.44.**

Atarimen read this ! I need serious contacts on 520.1040 ST. News : Prophecy 1,7-29, Skidz, Damocles, etc. **Christophe LURO, Les Roches Blanches, bât. A7, 66650 Banyuls-sur-Mer.**

ST maniac ch. contact, monde entier. Vds disks vierges 2,90 F 3 1/1. Vds vélo cross (rég. Bordeaux). **Olivier TEKOUTCHEFF, 151, av. du Prés.-R.-Schuman, bât. 5, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.02.11.09.**

PC & comp. ch. contacts pour éch. (envoyer liste). **Frédéric WEEKERS, 79, rue de la Station, bte 3, 7830 Enghien (Belgique).**

Ech., vds news sur ST Amiga 500. Poss. news (Vacine Epic, Betrayali, etc.). **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris.**

PC et compatible : ch. contacts. Poss. F19, Great Court, Low Blow, etc. (envoyer liste). **Christophe LIDY, 3, cours du château, 68550 Saint-Amarin. Tél. : 89.82.61.21.**

Ech. ou vds jx et util. sur STE (Maupiti, Kristal, Rock Star, Loom Out Run Turbo, Gestion, etc.). **Laurent ORBANT, 10, rue des Côtes-d'Auty, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.60.93.**

Ch. contacts sur ST. **Mickael RIGAUDEAU, 22, rue Lafayette, 91100 Corbeil-Essonnes.**

Swap Wargames simulations R&P on IBM. Expert and advanced gamers only (french written understood). **Massimo GALLUZZI, via Emilia 401, 15057 Tortona (AL) Italie.**

Atari STE ch. contact pour éch. Déb. bienvenus (rép. ass.). Poss. : Word & Sud, Sincity. **Michaël CHAMPAIN, 11, rue de Vendée, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.58.05.**

Ch. contacts sur Atari pour éch. (jx, util.). Poss. nbx jx (env. liste). **Elizabeth VAYRETTE, 10, avenue de Lavaur, 81100 Castres.**

Ech. logs DP (Demo, music, slide). Sources Seka, ch. cours assemb. Tout sur Amiga. **Olivier CHEVALIER, rue du 8-Mai, ap. 21, entrée A, 59264 Onnaing.**

Atari ST/STE ch. contact urg. ! Mon ordi. veut corres. Poss. nbx news). **Christophe WATTIN (dit le Belge), 31, cité Rozanoff, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.48.93.**

PC éch. jx et util. Contact sérieux et durable. A bientôt ! (Env. listes). **Olivier INDERVUYST, av. Opperveld 64, 1800 Vilvoorde, Belgique.**

Ch. contacts sympas pour éch. rapide et sérieux 520 STF DF (env. vos listes). **Patrick ROUCHON, 70, rue Pablo-Neruda, 03410 Domerat. Tél. : 70.03.99.98.**

Atari ST ch. contacts pour éch. jx et util. Rép. ass., toute la France et Belgique. **José-Antonio FERNÁNDEZ, C/Colón nº 15, 1º3ª, 43850 Cambrils-Tarragona (Spain).**

Affaire ! Ech. New Zealand Story et Terrorhods (orig.) contre 2 jx. **Laurent NEIGER, 57, rue du Rocher, 38120 Le Fontanil. Tél. : 76.75.65.31 (le soir).**

PC 5 1/4 éch. jx ou util. Ch. carte Hercule et RS 232 : petit prix. **Christophe FAVELIER, 5, rue de la Balance, 44300 Pornic. Tél. : 40.82.82.54 (le week-end).**

A 500 ch. contacts sympas pour tous éch. Poss. news (rép. 100 %. N'hésitez pas !). **Hervé MARTEL, 3, rue des Noisetiers, 34170 Castelnau-le-Lez.**

Ech. nbx titres sur cons. Nintendo et Sega. Demander Jean-François ou Gregory). Salut à tous. **Jean-François BARON, 8, place Pierre-Semard, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.98.14.**

PC 3.5 ch. contacts. Poss. Uette, Indy 3, 2 AK Mac Kraken, Indy 500, Sierras, util. (rép. rapide). **Jean-Michel NICOLAS, terres de Vignerias, 16380 Charras.**

Ataristes à vos postes ! (520 STF). Ech. jx + util. contre liste. Pas sérieux s'abstenir. **Patrick REMIGEREAU, 18, HLM La Queille, 47400 Tonneins. Tél. : 53.79.09.69.**

Salut Terriens, éch. news import. direct. Mars. Rech. The Immortal, Tie Break sur 520 ST. **Cyril NACHIN, bt. Franche-Comté, Les Provinces, 88100 Saint-Dié. Tél. : 29.56.28.16 (après 18 h).**

PC 3 1/2 & 5 1/4 ch. contacts sérieux. PC récent, peu de softs pour l'instant. **Xavier GUILLAUME, 10, bd Maréchal-Juin, résidence « Le Ceres », 34500 Béziers. Tél. : 67.30.62.92.**

Ech. Very Hot news sur C64 et Amiga. Env. liste. Déb. acceptés (rép. ass. et rapide). **Hervé S., 1, rue des Pivoines, app. 64, 08000 Charleville-Mézières.**

Amigars Cool et sympas, pour jx Amiga récents. Contact : Multi-Tronic, Strikeforce Group ! **Raphaël dit Hawkeye REMALLE, 9, rue Savinne, 4990 Lierneux (Belgique). Tél. : 80.31.94.91.**

Ch. contacts sur PC et comp. Poss. nbx log. (tél. ou env. liste). **Fabrice PAGANI, 47, rue Pierre-Audry, 69009 Lyon. Tél. : 78.25.65.09.**

Ai vendu mon Amiga, reste + 100 disk sources Jeka d'intros, Demos, jx, etc. Avis amateurs. **Henri PALMEN, rés. Reine-Elisabeth 35/3, 4530 Hernalle-s/Argt (Belgique).**

Vds orig. Amiga, Attari + livres Amiga ou éch. contre PAO-éduc. Atari. Vds ss gar. Canon BJ130, val. 6 990 F : 4 500 F. **Daniel GEERINCKX, 71-74, rue de la Paix, Tour Kennedy, Loos-les-Lille. Tél. : 20.07.15.36.**

Ech. hot news sur Amiga. Pas sérieux s'abstenir. Rép. rapides et ass. (pour tout le monde !). **Olivier PETRI, 29, rue Ampère, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.32.68.**

Déb. sur Atari 520 STF : ch. contacts jx et util. (rech. émulateurs édit. secteur). **Jean-Robert ERNAUX, 6, rue Jean-Paul VAILLANT, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.58.09.78.**

PC poss. : news et Demos ch. contacts sérieux et durables (poss. nbx jx et Demos en VGA). **Pierre-François COLLOMB-CLERC, « Sur les Molasses » Groisy, 74570 Thorens-Glières. Tél. : 50.68.07.16 (téléphonez apr. 19 h).**

Apple IIGS ch. contacts pour éch. jx et util. (joindre env. tbrée pour rép.). **Alexandre CELLARD, 26, rue du Moulin-Saint-Rieul, 60300 Senlis.**

Ech., vds, ach., tout sur Amiga 500 : news Demos. **Franck PASQUALE, 89, rue Claude-Michel, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.07.34.**

Amiga 500 ch. contacts pour éch. hot-news (Beast 2, op. Stgalth, Kickoff 2, Unreal...). Env. liste. **Eric GALICHET, 22, rue de la Chapelle, 35480 Guipry. Tél. : 99.34.62.05.**

Ech. jx sur PC 5 1/4 ou 3 1/2. Poss. Sierra, Simcity, etc. Ch. Zak McKraken, Tennis Cup. **Julien VANDENBOSCH, 109, rue du Château-d'eau, 1180 Bruxelles (Belgique). Tél. : 23.75.56.78.**

Ech. news sur Atari ST. **Christophe LASMIEN, 2, impasse Claude-Roche, 77740 Couilly. Tél. : 60.04.49.39.**

Amiga 500 ch. contacts pour éch. : util. et Demos. Poss. Eagix Sonix, Deluxe, etc. **Sylvain DELVILLE, 22 bis, rue des 80-Fusillés, 62590 Oignies. Tél. : 21.74.04.73.**

PC 3 1/2 ch. éch. jx. Poss. Iceman, Larry III, Sileni Service II, Col. Bequest, LHX Attac, etc. **Fabrice GOMEZ, 271, rue Pasteur, rés. Richelieu, nº 24, 33200 Bordeaux. Tél. : 57.22.01.99.**

Rech. contacts sur Amiga à Strasbourg ; surtout codeurs, graphistes, pour création Demos. **Sébastien Brugalières, 38, rue de Zurich, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.48.44.**

PC éch. jx. Poss. D DG 1 2, Budokan, Low Blow, Xenon 2, Zan MC, Indy, etc.). Ch. Chinobe Robocop D. Ninja, etc. **Nicolas AZORIN, 6 ter, chemin des Noyers, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.93.49.**

PC éch. nbx jx & newxs, monde entier. Déb. s'abstenir. **Anthony BARDOU, Hameau d'Epinay, la Rue-Saint-Pierre, 76690 Cleres. Tél. : 35.34.98.33 (w.-e.).**

Ch. contacts sérieux sur Amiga 500, pour éch. Env. listes, rép. ass. **Christophe DESLEE, 33 bis, rue Grande, 59870 Warlaing.**

Ech. jx sur Amstrad CPC 464. Poss. Ghostbuster II, Super Wonder Boy, etc. Rech. Raibow Island. **Fabrice COULOIGNER, 7, rue des Religieuses, 14230 Isigny-sur-Mer. Tél. : 31.22.00.83.**

PC 5 pouces 1/4, éch. jx. Déb. acceptés. Envoyez listes. Merci, à bientôt. **Nicolas DELALONDRE, 202, avenue Paul-Sauty, 69008 Lyon.**

Amigaman ch. toi ! Pour éch. jx, Demos... Réponds à tous. Ecrivez vite ! Bye. **Gregory GERY, 42, rue Ernest-Renan, 92310 Sèvres. Tél. : 45.07.28.83.**

Rech. contacts Amiga 500, pour éch. jx (uniq. sur Maurepas-Elancourt). **Yann TISSIER, 2, allée de Pornic, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.91.72.**

Amigamen France et si possible ailleurs : éch. ultra-news jx, Demos, util. Sérieux et durables. **David GALAND, 58, allée des Erables, 91210 Draveil. Tél. : 69.40.42.61.**

Ech., vds jx pour CPC 464 K7 et pour Atari ST, STF (liste contre un timbre). **Nicolas DARRAS, 483, rue des Violettes, 80470 Saint-Sauveur. Tél. : 22.51.96.50 (le soir).**

Ch. contacts sur Amiga, tous pays (rép. ass. 100 %, env. liste). Merci ! **Gerald GRENARD, 45, avenue de Luminy, bt E, 13009 Marseille (France).**

520 STF ch. contacts pour éch. news, Demos, sources assembleur et Stos. Poss. ach. Bye. **Stéphane BOURGEOIS, 11, avenue de Gérardmer, 03200 Vichy. Tél. : 70.97.62.03.**

ST éch. news. Poss. F19, Plotting, Oriental Games, Beast, Forget 2, Prophecy... Vds orig. Toobin : 45 F (port comp.). **Davy EA, 12, clos du Sylthes, 95800 Cergy-Saint-Christophe.**

Ech. ou vds news Amiga 500. **Laurent COLLOMBET, La Praz-Neuve, 73500 Modane.**

Ech. news sur 520 STF (env. liste, réponse assurée). **Nicolas NOUZAREDE, centre hospitalier, 19208 Ussel Cedex. Tél. : 55.96.11.40, poste 354.**

Ch. contacts sur Atari ST/STE. Ach. jx orig. **Roger DELABRIERE, 16, rond-point Blaise, 77126 Chatenay-sur-Seine.**

You want to swap, so write to me. Amiga. **Geepy DELBRAYELLE, 6, rue des Pleïades, 78130 Les Mureaux.**

Salut ! Ech. jx sur C64 (K7). Déb. acceptés (rép. ass. 100 %). Rech. groupes, clubs. **Franck REINIG, Perolle, 32410 Larroque-Saint-Sernin. Tél. : 62.28.56.81 (w.-e. only).**

Vds sur A500 : Triad, Hammerfist, Ivanohe, 80 à 120 F ou éch. contre langage + doc. **Pascal LAFOY, 39600 Villers-Farlay. Tél. : 84.37.63.52 (w.-e.).**

Ech. jx Atari ST(E). Env. liste ou tél., me déplace dans Paris. **Eric CHAUFFOUR, 4, rue Alice, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.14.63.**

Ech., vends dernières news Amiga et PC-Write to : The Inquisitors, PO Box 216. **1219 Le Lignon, Genève, Suisse. contacts sérieux !**

Ch. ctc. dans le monde ent. sur ST, pour éch. div. env. liste + tbre. Ch. graphx, Musi cos. **Younes BENJELLOUN, 192, rue JB Défaux, 59260 Lezennes. Tél. : 20.91.00.10 (après 18 h).**

Ech. News sur Amiga et ST jx et util. Vds jx orig. + bte : 15 F à 40 F. Ach. ST (F) (E) pas cher. Ach. rech. docs sur util. dessin. **Gildas RAVELLI, 16, Villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : 45.41.37.17.**

Ech. Soft PC 5 1/4 : Keef the Thief, Fragonstrike et 3 1/2 : Powerdrome, Stormovik, Blood Money, Loom. **Ngoc Kim TO, 22, rue du Potager, 93140 Bondy. Tél. : 48.50.04.98.**

C64 éch. Hot News. No Lamers, poss. Démos. **Joël LE GRIGUER, 11, av. Léon-Blum, 93140 Vondy. Tél. : 48.48.05.25.**

1040 ST éch. Méga News (Shadow of Beast, SRTRN, Plotting, Fire Forget 2, Secret Agent ...) Rech. ttes Démos. **Régis SANTISTEBAN, 264, Plateau-Duchère, 69009 Lyon.**

Ch. contacts pour éch jx sur ST. Poss. News rép. ass. env. listes rapidement. **David DUMONT, 8, rue Georges-Laroque, 76300 Sotteville-lès-Rouen. Tél. : 35.73.96.99.**

Ch. contacts très sérieux A500 ttes rég. acc. ainsi que déb. sur Amigaaaa, bien sûr !. **Christian COUGNAUD, 42, av. Docteur-Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Ech. nbx jx sur Amiga. Vds Amstrad 464 + nbx jx (1 500 F). Rech. prog. music sur Amiga. **Benjamin DE LA GORCE, 9, place Alexandre-1er, 78000 Versailles.**

Amiga 500 éch. News et nbx Softs. **Stéphane BOUQUET, Brousse-Condat, 47500 Fumel.**

1040 STE éch. jx, mais surtout util. et Demos. Contacts sérieux si poss. **Hervé THORON, 10, rue des Gds-Pluviers, 91160 Ballainvilliers.**

Ech. jx sur Amiga 500 et Atari STE. poss. nbx News, pas sérieux s'abs. Déb. bienvenus. **Laurent MALGOUYRES, Le Trap, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.54.**

PC : Vds orig. : Battlechess 2 Maniac Mansion, Sherman M4 + autres. Ech. jw PC 5 1/4. A bientôt ! **Patrick LEMAITRE, 8, rue Gay-Lussac, 62210 Avion. Tél. : 21.70.57.80.**

Ech. ou vds News sur Atari ST et Amiga. Rép. Ass. Ch. tt Hard et Bidouille ST. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

ST ch. contacts poss. Shadow Of The Beast, Cadaver, Rick 2 etc. Vds orig. ST Amiga. Ch. Sources. **Hubert SARRET, 5, rue Ronsard, 03700 Bellerive-sur-Allier. Tél. : 70.31.85.50.**

Spectrum rech. contacts sérieux, pour éch. jx Av. et Simul. poss. nbx Hits et News. **Richard, 2, rue de Locronan, 44300 Nantes. Tél. : 40.30.34.43.**

Ech. ttes sortes jx sur Apple II, TTX et T. Fich. **Éric SOLDATI, 56, rue des Plantes, 75014 Paris. Tél. : 45.39.47.31.**

Ech. ou vds orig. sur PC. Poss. surtout simul. comme Pinball Magic, PGA, Tour, Golf. **Olivier LE GUERINEL, 5, rue Alexandre Cabanel. 34000 Montpellier. Tél. : 67.66.39.21.**

STOP ! vous rech. News. N'hésitez pas ; env. listes. Rép. assu. (sur Atari 520 STF). **Nicolas NOUZAREDE, Centre Hospitalier, 19208 Ussel Cedex. Tél. : 55.96.11.40 poste 354.**

Ech. prog. sur Amiga et IBM PC. 5 » 1/4. **Éric MATHIEU, 6, rue Piccasso, 25000 Besançon.**

Ch. contacts, pour éch. News rapides. **Nicolas DERANCOURT, 11, rue Frédéric-Mistral, 30300 Fourques.**

Ech. log. sur Atari STE nbses News. **DOUSSON MORELLI, Montlezon, 30150. Tél. : 66.50.15.44.**

Urgent ST ch. Space Q3, King Q4 contre Soft Dm. Liste, vds Sim City + opé. STE, VDT, CSB + câbe jouer à 2. **Laurent-Pierre WITEK, 220, rue du Pont-aux-Moulins, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.44.67 (tlj. à partir de 18 h 15).**

Ech. log. sur Atari ST et Amiga. Ach. extens. 512 K et lect. 3,5 sur Amiga. **Loïc GUILLERM, 35, rue Camélinat, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.20.65.**

Atari 520 ST ch. contacts pour éch. ultra-rapides. Poss. nbx News (env. listes rép. ass.). **Thierry BALANDIER, La Banvoie, 88340 Le Cal-d'Ajol.**

Vds News sur Amiga et Atari. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Ech. jx et util. sur STF. Poss. nbses News à très bientôt. **Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris. Tél. : 42.71.43.22.**

PC 5 1/4 ch. contacts sérieux, pour éch. log. jx et util. (envo. liste, rép. ass.). **Franck HAZZAN, 26, rue Léon-Blum, 59230 St-Amand-les-Eaux.**

Ech. jx, util., éduc. sur STF (ou ST). N'hésitez pas, même étranger. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Passionné d'Atari STF/STE, éch. News et autres. Poss. nbx jx (Simul., Wargame, Arc), util. et docs. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.00.47.**

Ech. jx et Demos sur Amiga 500. Rech. util. (env. liste, rép. ass.). **Thierry BACHUR, 6, rue du Buisson de la Bergère, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Mégadrive ch. contacts surables aux alentours de St-Quentin-en-Yvelines : éch., prêts... **Stéphane. Tél. : 30.64.42.78.**

Amigaman ch. contacts intern. pr éch ts genres, Eve Rybody. Accept. créé vos Demos gratos. **Willy BOISAUBERT, 29, bd Branly, 60180 Nogent.**

Voici le nouveau Tilt ! vais pouvoir éch. Demos et News sur STE. A Tchao les Babas Cool. **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12.**

Vous avez Amiga et News, mois aussi, je Swap avec les sérieux et rapides, vive l'info. **Fabienne VABRE, 44, chemin du Pont-Rouge, 26200 Montelimar (France).**

Amiga 500, ch. contacts sérieux vue éch. : jx util. listes, rép. 100 %. **Bernard ROGUE, 17, rue Roger-le-Bloa, 56100 Lorient.**

Amiga 500 et Atari STF ch. contacts pour éch. jx et util. Rép. ass. 100 %. **Patrice FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Ach./vds/éch. sur A500 ! AI : 3 Stooges, Populous, F29, Nuclear War, Rainbow Island, Bat-Squadron, F-18, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Étienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Ch. contacts sympas sur 520 ST pour éch. sérieux et durables, env. vos listes, rép. ass. ! **Thierry DUMONT, 14, résidence la Marinière, 91220 Brétigny-sur-Orge.**

Apple 2C ch. contacts pour éch. jx, graph., util. (si poss. Aude). **Éric DUMON, 7, rue Pierre-Paul-Rubens, 11100 Narbonne (Aude). Tél. : 68.65.50.77 (après 19 h).**

Ech. tous log. sur Amstrad 6128. David VANOUTRIVE, 16, rue d'Alexandrie, 59200 Tourcoing.

Amigafan éch. du vds sup. Hot News. Rép. ass. Bienvenue à tous. **Alain PIERRARD, rue de l'Embarcadère, 1 6810 Chiny (Belgique).**

PC ch. Démos et Graphismes sur Ega et VGA et tous log. dom. pub. et son/bruitage. **Benoît LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

Ch. contacts sérieux sur ST. Env. listes. Rep. ass. 100 % si vous env. tbre. **Christophe GOMEZ, 54, rue du Pré-en-Eau, 78120 Rambouillet.**

Amiga éch. Jx ou autres. pte. liste et vendeurs s'abs. Salut à Steph F. et mes contacs. **Cathy DORME, 104 bis, bd Pinel, 69003 Lyon.**

Rech. sur Amiga Demos (Music, Images Ham...) et News (env. liste, rép. 100 %). **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Nv. sur PC ch. contacts. Poss. nbx jx sur C64. Éch. Jx C64 contre jx PC. Écrivez pour modalités. **Thomas OUAKIL, 10, av. St-Foy, 93220 Gagny. Tél. : 43.81.51.04.**

Ech. jx sur C64 poss. Wall Street, Ironlord, Int. 3D Tennis... Ch. Lastninja3, ttes News. **David THOMAS, 20, rue du 8-mai, 62143 Angres.**

Ech. jx et autres sur Amiga 500, rép. ass. déb. acc., escros s'adresser + loin. **Fabrice HERMAND, 11, rue Gustave-Charpentier, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.**

C64 disk éch. News (Turrican, etc.) ou Hits (Skate Or Die). Vds test drive 2 + car Disk + not. + bte. **Vincent LEONARD, Les Georges, 42820 Ambierle. Tél. : 77.65.65.74.**

Amiga éch. sons Iff et Music Noise Soundtracker. Che. Info. sur Futur Composer. Rech. Coders/GFX. No Lamer. **Joseph DIASIO, Quartier Mermoz, bât. D2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Ch. Corres. pour éch. jx sur 6128. Cds nbx jx pour 464 (orig.). **Cédric FETIS, 52, avenue Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59.71.66.76.**

Amiga 500 ch. contacts sérieux pour éch. jx. Env. liste rép. ass. 100 %. **Fabrice BIELMANN, La Cotze, 1838 Rougemont (VD) Suisse.**

Ch. Ataristes sérieux, non escrocs pour éch. Softs et docs. poss. Plan pour Free Boot. **David MALLEVRE, 4, rue Lafayette, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.03.71 (W.E.).**

Ech. News sur Amiga (dem. Ar.). Éch. News (Beast 2) contre disks vierges. **Alain PLANQUELLE, 17, rue Saint-Léonard, 51100 Reims. Tél. : 26.05.77.47.**

Amiga 500 ch. contacts, pour éch. Env. liste. déb. bienvenus. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Orig. Amiga, Indy, Gunship, Explora 2, Falcon, Wings, Sevck contre jx av. Rech. Dungeon Master. **Christophe DEZAN, Aiton-Le-Plan, 73220 Aiguebelle.**

Ch. contacts sur PC et Atari ST, rapides et sérieux. **Bruno VOYER, 5, rue des Berceaux 93800 Épinay-sur-Seine.**

Amiga ch. contacts sur Nice ou env. pour éch. jx, util, et Demos (Lais. mes. sur rép.). **Chris SICART, 75, av. de la Lanterne, 06200 Nice. Tél. : 93.71.94.32.**

PC 3 1/2, à 5 1/4 ch. contacts pour éch. logs. Ach. car déb. (si px int.) rép. ass. **Moïse DANCOISNE, 1/97, rue André-Gide, 59000 Lille. Tél. : 20.44.44.23.**

Commodore C64 DSK : CTCTS, éch. nbses Démos. Intern. acc. ! Ma bte aux let. vous attend. STOP. **Jean-Laurent LEMAIRE, 14, av. du 11-novembre 60140 Liancourt (Oise). Tél. : 44.73.55.95 le Week End ! Merci.**

Amiga, ttes les ultra-news dont vous revez sont chez moi. Déb. acceptés. rep. ass. 200 % ! **Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes bt. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Ch. contacts sur PC 3-1/2 ou 5-1/4. poss. Xenon 2, Tdriver, Indy, Budokan, env. liste, rép. ass. **François PAUTREAU, Le bourg, 86370 Château-Larcher.**

Atari 1040 STE ch. contacts pour éch., vente. vds PC 1512 CGA. comp. : 4 500 F. Vds disks vierges 3 1/2 : 5 F. **Bruno LANTOINE, Hameau-de-Grand-Marché, 77510 Rebais.**

Ech. jx pour PC en 5/25 nbx disk. Rép. rapide ass. 100 % pas sérieux s'abst. env. liste. **Jérôme FERTIN, 129 bis, rue Vigneron 6043 Ransart (Begique).**

Ch. contacts sérieux, sympas et durables. Rép. ass. 110 %. Déb. bienvenus, à bientôt ! **Jan HOLTZHAUSSER, 95, rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : 42.50.33.40.**

Ech. sur PC engine Kung-Fu et Fantast Zone contre Gunhed, Ninja Spirit, Chase HQ ou Ninja Warrior. **Thibault HATTENBERGER, 2 Square Monge, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.41.29.**

Ech. Amstrad PCW 8512 + imp. + Locoscript + doc. Logo etc. contre PC 1512, DD coul. **Yann GUICHARD, 9, rue Eugénie-Cotton, 76610 Le Havre. Tél. : 35.47.55.76 (le week-end).**

Ech. A500 ch. contacts. pour éch. News et Oldies. **Zammit FRANCK, Résidence le Grand Large Bât. C, Chemin des Quilles, 34200 Sète. Tél. : 67.51.13.14.**

Ech. progs. et jx éduc. pour Commodore 64 – Niveaux CP, CE, CM. **Jean-Pierre STAQUET, 49, rue Max-Fassiaux 7062 Naast (Belgique).**

Ch. contacts sérieux et durables, sur ST. éch. sources assembleur. **Christian SABARGT, 24 av. des Alpes Bât. A5, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.80.88.70.**

Ech. News sur Atari STF/E. Rép. ass. **Benoît DAMEROSE, 68, rue du Châtelet, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.10.30.**

Ch. contacts sérieux et durables pour Nec PC engine Urgent (F1 Triple Battle, PC Kid, MR Heli, Vigilante, Formation Soccer). **David PORRÉ, 69, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : 46.33.07.79.**

Ch. contacts sur CPC 6128. env. vos listes, rép. ass. vds jx les incorruptibles (SDF). **Nicolas TESSEREAU, Messais, 86330 Saint-Jean-de-Sauves. Tél. : 49.98.91.45.**

Salut ! ch. ts Log. Finance, Bourse, etc. Ach. Bas Px. Merci ! **Jean DAVESNE, 35, rue le Marois, 75016 Paris. Tél. : 46.51.28.18.**

Ch. contacts sur STE, possède News. **Dominique DARDAILLON, 20, rue Alphonse-Allais, 30000 Nimes. Tél. : 66.29.52.08.**

Ataristes, j'arrive ! éch. env. 100 jx et util. sur ST. contacts sympas et cool. Amiga av poteau ! ! **Stéphane TERRIER, Alpenstr. 30/3006 Berne (CH). Tél. : 031 43 50 08.**

Thomson T08 ch. contacts sérieux. poss. Turbo Cup, Bivouac etc. Rép. ass. 100 %. Salut ! **Franck DELANNOY, 133, rue de Montereau-Frais, 59500 Marais-Douai. Tél. : 27.98.46.14.**

Ech. News, C64 disk uniq, env. vos listes. Rép. ass. **Jean-Benoît MOREAU, 81, rue de la Scellerie, 37000 Tours.**

UGH ! PC 286 VGA 3 1/2. Ch. Corresp. pour Ultimag + nbx autres jx. **Patrick SOQUET, 30, rue Bossuet, 78590 Noisy-Le-Roi. Tél. : 30.56.68.37.**

520 STE ch. contacts sérieux et sympas pour éch. jx. rapidité demandée. Rép. ass. **Rodolphe HUGONET, 17, rue Saint-Antoine, 91150 Étampes. Tél. : 60.80.17.09.**

PC 5,25 ch. contacts pour éch. jx. poss. nbx jx. Rép. ass. à 100 %. **Arnaud DUMOUX, 19, bis, route de Commelle, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.72.84.63.**

Ch. contacts sur PC 5,25 sérieux. éch. jx ou util. si poss. dans ma rég. par écrit. **Louis BEILLIER, Manoir de Launay, 49400 Vilbernier. Tél. : 41.67.57.31.**

Ech. ou vds News. Déb. admis. Poss. nbx News ! suis contact très sérieux. Bye ! ! **Boris EGAL, Lot « Lou Prat » avenue des Lilas, 64000 Pau.**

Amiga ch. contacts sérieux pour éch. déb. ne pas s'abst. **Éric GROSJEAN, 118, rue Nationale, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.84.10.94.**

Ech. Softs ST poss. env. 50 (F29, Continental Circus) Rech. Beach. Volley, Ruf Honda. Deb. admis. **Arnaud Raffin, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.43.54.**

Amigaïste 24 ans, éch. Unreal et F29 Retaliator (orig.) contre Dragons, Lair et autres. **Jean-Michel PALOMBINO, 8 Square des Hêtres, 59500 Hem. Tél. : 20.91.48.24.**

Salut ! Ch. contacts sérieux, sur Amiga 500. pss. News. env. listes ou tél. **Yannick TOURDOT, 30, rue Estienne d'Orves, 59300 Aulnoy-les-Valenciennes. Tél. : 27.41.60.65.**

Ech. nbx News sur CPC G128 (rien que News) déb. s'abst. env. liste. **Éric KONSTANTY, Blesme, 51340 Parny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.**

Salut, vds ou éch. jx pour PC, poss. nbx jx. Rép. ass. 100 %. Faites vites ! ! **Teddy KALIFE, 40, rue Mont-Valérien, bâtiment G, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.17.11.**

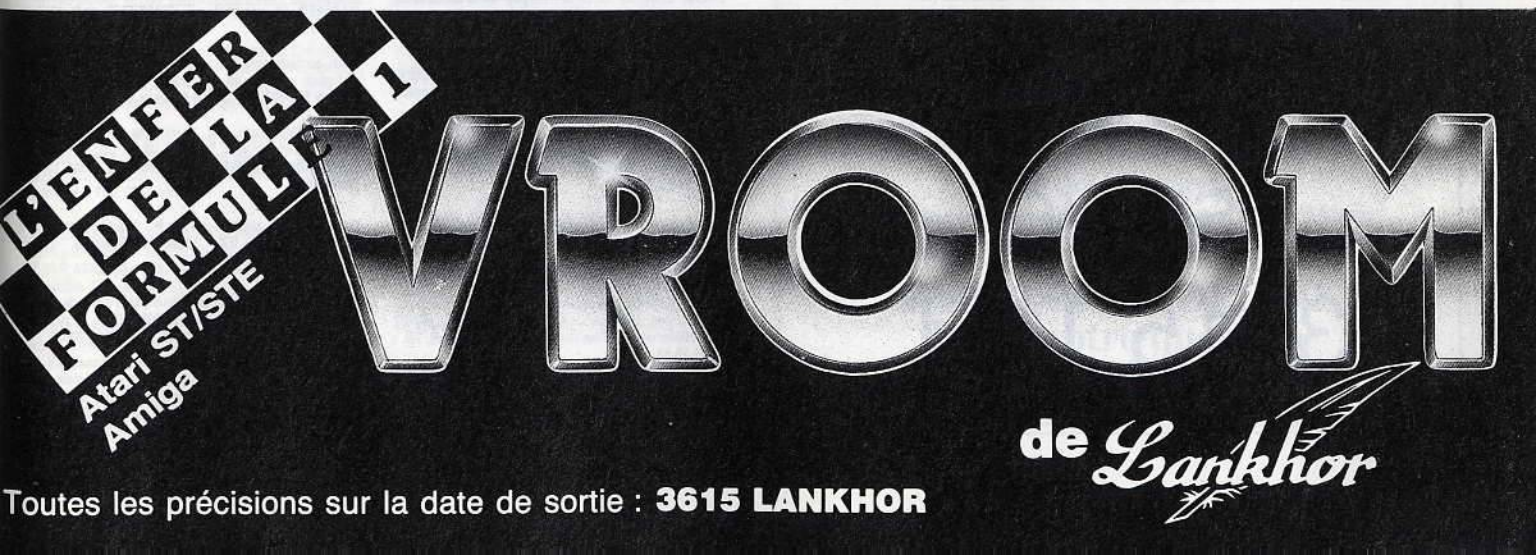
Urgent ! ch. unité 1050 et im. 1027 (TBE) SVP : 250 F + 300 F max. rech. log. util. **Jimmy BELDINEAU, 71, avenue Charles-Gide, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.71.27.32.**

Déb. STF, 50 jx, ch. contact pour éch. sympas et durables. Bienvenue aux nouveaux. **Laurent DECROIX, 16, bis, rue de Neuilly, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.07.55.**

ST : Ech. jx (poss. News et Oldies) ch. contacts cool mais sérieux. Rép. ass. 120 %. **Thomas RICHARD, 16, rue du Faubourg, 95670 Marly-La-Ville. Tél. : 34.72.31.34.**

Vds ou éch. jx sur C64 disk. poss. : Midnight résistance, Turrilan, Stormlord 2, etc. écrivez vite ! ! ! **Raffaele NOCOLAU, 7, rue des Alouettes, 89100 Maillot. Tél. : 86.95.41.46.**

Ech. Softs sur Amiga poss. vente. Rép. 100 % et Girls acc. **Oumar SALL, 8, rue Gabriel-Pierné, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.93.43.73.**



PETITES ANNONCES

Ech. jx sur ST. poss. News Shadow Warrior, Midnight Résistance etc.. et util., puis Demo. **Laurent BESSE, 14, rue Edmond-Fortin, 77130 Montereau. Tél. : 60.96.30.48.**

PC AT 3 VGA ch. contacts, en France. poss. nbx log. envoie ta liste. rép. ass. **Jean-François IZAC, 73, St-Mary's Road/Cowley/Oxford OX 4 1QD England. Tél. : 19(44) 86/5.241.948.**

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.**

Black Tigger propose son fanzine consacré aux consoles, avant sortie en kiosque. **Eric ROZENBLAT, 46, rue Botzaris, 75019 Paris. Tél. : 42.00.54.67 w.e.**

MEGADRIVE, le zing des fanas de la Sega 16 bits disponible, 3,80 F pour les frais de port. **François DROUGARD, 8, rue du Tintoret, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.22.56.**

Club Tandt ch. musicien sur CPC 6128 + 1 assembleur : Pirade si poss. Rép. assurée + contact sur NEC (dep. 64). **David TREVE, 12, rue de Boyrie, 64000 Pau.**

Wanna contact Amiga. Send 1 disc. **LSD, 9, rue de Sale, 1896 Vouvry VS (Suisse).**

MEGA : fanzine sur CPC contre une D7 et enveloppe timbrée (fanzine sur disk). **Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : 45.26.00.64.**

Musicien-compositeur poss. Amiga et ST ch. club. Contacts rég. Paris. Vds orig. Amiga. **Jean-Luc LAVAUX, 14, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry/Seine. Tél. : 46.80.22.14.**

Disk digit MSX2/2 + news tests concours club digits. Jeux Metal Gear 2 disq. **Patrick LEGON, 96c, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Gagnez
2 LYNX
Atari
10 GAME BOY
Nintendo
sur le
3615 TILT

Ch. Segamaniac pour création club dans 94 et Paris. Pour recevoir le journal du club : 10 F. **Franck BOCABEILLE, 3, square Charles-d'Orléans, 94500 Champigny.**

Rech. coders, graph. musiciens pour création de démos + contacts pour éch. et vente de nexs. **Jonathan McCALMONT, B.P. 108, 1800 Vevey-Orient (Suisse).**

Ch. contact sur Amiga des musiques, démo. logiciels du domaine public. Rép. assurée. **Fabrice MIRAS, rte de Bagnols, Quartier du Colombier, 83600 Fréjus.**

Warp is a new french legal group, we need coders and musicians. **Alliax WARP, 128, E.-Vincent, 83 Toulon.**

Nouveau grand club sur Amiga, ST, PC, C64, Spectrum et Amstrad. Rech. contacts. **STAR SOFT, BP 1, 6788 Halanzy.**

Ch. contacts pour jeux sur Amiga. **Aymeric ANDRE, 3, av. Maréchal-Galliéni, 06400 Cannes. Tél. : 93.75.23.19 (de 18 h à 20 h).**

Le C.C.C. (Croco Computer Club) change d'adresse, Le C.C.C. fournit démos, routines, fanzines, util. **Damien BANCAL, 446, av. Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.08.07.**

Notre catalogue gratis regorge de Megadémos, util. et jeux du dom. pub. sur Amiga. **FREE ASSOCIATION, Association Loi 1901, BP134,59390 Toufflers.**

PCmen and PCwomen, vous cherchez contacts ? Adressez-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.**

Club Amiga rech. nbrx contacts (jeux démos, dompub, etc.) **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.69.**

Club Amiga ouvre ses portes à tous les amigafans. Toutes les dernières news. A prix modiques. Joindre 1 disk. **B.P. 192, B-5000 Namur 1 (Belgique).**

BE'ST Club National. Fanzine mensuel en PAO, dompubs, disks vierges, permanence tél. Envoyez 2 timbres. **BE'ST Club National, «La Finelière », 17430 St-Coutant. Tél. : 46.33.22.32.**

I search for contacts on Amiga. Beginners and professionals are welcome. **MISTER NOBODY, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Amiga 500 ch. contact pour éch. de sources et util. + dom. pub. **Stéphane STOLZ, 40, rue Jean-Jaurès, 57300 Hagondange.**

Impossible de trouver les mots de passe sur Amiga pour jeu Le Manoir de Morteveille. Pouvez-vous m'aider ? merci. **William GALLIEN, 35, rue de la Polle, 50100 Cherbourg.**

Amstradiens : numéro 11 de Microzine vous attend contre 1 timbre à 2,30 F. **Bruno LE BOURHIS, Bourg de Brec'h, 56400 Auray.**

Ch. coder et musicien sur Amiga pour créer démos. **Gabriel HIRIART, 34, av. Oihan-Alde, 64500 Ciboure. Tél. : 59.47.36.57.**

Le groupe « Axis » ch. cool coders, musiciens et graph. sur Amiga pour créer « Giga-Démos » en toute légalité. Réponse assurée. **Nicolas CHAMBAUT, Cidex 506, 41700 Cour-Cheverny. Tél. : 54.79.94.07.**

Ouverture d'un club Nintendo : vds Double Dragon 2, Megaman 2, Mario 3, Link Rygar, compils Captain Comic et manettes 200/400 F aides. **Fabien CARMONA, 3, rue Armand Trousseau, 66100 Perpignan. Tél. : 68.85.25.56 ou 68.67.24.78 après 18 h.**

Club D21 propose solutions jeux, docs, dom pub, news et autres activités. Le club rech. Emulator GO 64 en originaux. Répar. matériel aussi, **Thierry GAUTHIER, Monthelie, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.25.14.**

Cj. contacts sympas et sérieux sur Sega 8 bits pour créer club sur le Finistère. Pour rens. écrivez. **Olivier ROZEC, 44, rue Commandant-Groix, 29200 Brest.**

Rech. membre pour club Sega entre 9 et 13 ans. **Loïc SMAMBERGER, 3, rue Nouvelle, 90110 Rougemontèle-Château. Tél. : 84.27.65.41.**

Amiga 500. Toutes les news. Joindre 1 disk. Rép. assurée. **DURANGO, B.P. 78, B-4800 Verviers (Belgique).**

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.**

Rech. programmeur pour création d'un jeu d'arcade. Environs d'Orléans si poss. **Alexis WINGEIER, 14,rue du Morpoix, 45560 St-Denis-en-Val. Tél. : 38.76.83.06.**

Ch. contact pour former club sur Amiga DP, démos, fish, etc. Rech. musiciens sous Soundtracke SVP. Débutants acceptés. **Fabrice FETSH, 3, rue de l'Hôpital, 67630 Lauterbourg.**

ALi Gator, auteur sur CPC, jeux, util., cours, fanzines, etc. Tout pour progresser. Rens. contre 1 timbre à 2,30 F. **Claude LE MOULLEC, 83,rue Joliot-Curie, 22420 Plouaret.**

Le groupe Exit cherche graphistes, musiciens, ou coders, pour faire démos et peut-être jeux. Bon niveau si poss. **Nicolas DAIRE, 2, rés. Cantegril, 34170 Castelnau.**

Club Atari ST : 3 000 log. en consultation par poste (même France), à 25 F la disquette. Catalogue gratuit sur simple demande. **B.A.G., BP 71, B-41000 Seraing (Belgique).**

Amiga 500 ch. contacts confirmés ou déb. Département 79 (Niort et environ). Env. liste ou courrier. **GROUPE HYPNOSIS, Philippe RODIER, 31, rue Alphonse-de-Lamartine, 79230 Aiffres.**

SYMPATARI : club sympa ch. Space Ace. Urgent. Vous pouvez vous inscrire gratuitement, env. listes. **Johan JALAGUIER, 8, Aire du Toit, 13127 Vitrolles.**

Vous êtes possesseur d'1 CPC disk ? L'Amstrad Club est pour vous. Achat, éch. Env. listes. SVP : rigolos s'abst. **Gilbert NAGRON, 15, rue Jean-Clément, 88000 Chantraine.**

Graph./scénar, ch. éditeur pour collab. (plein temps ou free lance). Réalise en ce moment un soft rôle/aventure avec anim. **Manuel PIRES, 18, rue du Nord, 63140 Chatel-Guyon.**

Le groupe de démos « Interceptor » rech. filiales dans le monde entier. Si vous voulez monter du « Interceptor » dans votre ville. Rigolos s'abst. **INTERCEPTOR, 13, av. Jean-Jaurès, 73000 Chambéry.**

Ch. graphistes, programmeurs et musiciens confirmés, mais non pros, pour créer assoc. + journal. Doc. sur simple demande. **Eric MONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-st-Christophe. Tél. : L..TE.QU.EX.**

The ST crew : MCF ch. coder kool to create demos. Send me some example o fyour coding possibilities. Ch. new intros for compil disk. **Hubert GASCHET, 4, allée de Bourgogne, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 30.45.42.61 entre 19 et 22 h.**

Club consoles 16 bits vds, ach., éch. jeux sur NEC I & II CD-ROM Megadrive NEO GEO. Aussi mag et tests de 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.**

Démos disponibles sur CPC K7. 1 démo : 25 F, 2 démos : 40 F. Port et K7 compris. **Mickaël POUPEL, 23, allée Henry-Vaussard, 76620 Le-Havre. Tél. : 35.54.08.72.**

Graphiste demandé pour un jeu de rôle à moitié terminé, sur Amiga. Paris et région. Contactez-moi vite. **Frédéric HEINTZ, 5, rue des Baudrieux, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.13.34.**

Musicien Amiga sous Soundtracker ch. groupe de démomakers. Musiques du type SLL. **Olivier. Tél. : 23.62.38.69.**

Ch. personnes pour le club suisse. Contact, échange d'idées. Etranger accepté. **Yves IMBERT, ch. Planches 10, CH-1028 Préverenges (Suisse). Tél. : 8.03.01.15.**

Ch. emploi dans l'informatique, région Paris ou Manche. Libre de suite. Etudie toute proposition. Vds orig. sur STF. **Christophe CUCCO, 61, rue Riquet, 75019 Paris. Ou Appeville, Village de l'Eglise, 50000 Carantant. Tél. : 40.34.45.48 ou 33.42.23.37.**

Util. sur ST rech. programmeur compétent + expérience et motivation. **Jean-Louis BERGEOT, 19, allée des Marronniers, Pierrefitte/Seine. Tél. : 48.21.75.24.**

Rech. contacts sur Amiga 500, sur Nantes uniquement. **Arzhel LE SAUX, 15, rue Jean-Jacques-Rousseau, 44000 Nantes. Tél. : 40.73.33.91.**

Amiga ch. contacts sérieux, du côté de Laval (53) si possible. **Pascal NAMBOT, 1, impasse des Sblons, 53810 Change. Tél. : 43.67.15.97.**

Rech. contacts avec débutants pour les news. Env. listes. Arnaqueurs s'abst. **Stéphane BARBONI, 24, rue Saint-Etienne, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.27.67.11.**

Ch. contacts sur Amia 500 + 5/1-4. Débutants acceptés. Rép. assurée. Greetings to Durange Bidgy. **EUCLIDE, 3, chemin des Oiseaux, 4900 Spa (Belgique).**

Appel à tous les atariens XL XE. Nous ne sommes plus très nombreux. Contactez-moi. Passez le mot à vos amis. **Gérard OLIER, 150, rue de Saint-Avold, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.17.27.**

Rech. sur Paris et banlieue, graphiste et musicien pour former groupe et créer jeux + démos. Sous Amos. **Frédéric JEAN, 28, av. Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.37.02.**

Ch. contacts PC et Amiga pour éch. jeux et util. **Stéphane MASSIP, 157, ch. de Tucaut, 31100 Toulouse. Tél. : 61.07.64.77.**

Déb. en assembleur 68000 sur ST ch. groupe ou club pour m'aider à progresser. De préf. à Paris ou proche banlieue. **Marc FERRENDIER, 51, rue des Mathurins, 75008 Paris.**

Vous habitez à Antony ? Poss. Megadrive ? Rejoignez-nous au Mega-Club pour de Mega-ech. PS : Vds Joypad : 150 F. **Silvère JAMAIN, 4, rue Maurice Utrillo, Apt 366, 92160 Antony. Tél. : 46.66.75.06**

News Amiga-C64. (Env. Disk pour liste) sérieux. cur. abst.. Nbses rentrées mieux que clubs. Px int. + news. **Wally Jumo DJ, BP : 3, 4680 Oupeye.**

Propose un cours assemb. sur ST par corres. : pour débutants. Demandez doc. **Cedric JAVAULT, 82, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél. : 45.44.21.05.**

Nouveau club Amiga et C64. 100 jx, + poss. éch. seulement sur Amiga : liste gratis. **Marc VANDERSTICHELE, rue Chant des oiseaux, 27, 5651 Tarcienne (Belgique).**

Club Amiga vds softs (news, util., demo), très gd choix. Vds D7 vierges et modems 38400 Bds. **The Inquisitors, Case Postale 25, CH-1216, Cointrin. Genève, Suisse.**

Rech. jx, log éduc (04 listing) sur MOS et PC pour création Ratrap'Ecole. Merci d'avance. **Suzanne BLOCH, 12, rue de l'Ours, 68000 Colmar.**

Nouveau club ch. adhérents. Club finance pour ttes machines ds tt le monde. 500 adhérents maxi. Tél. pour rens. **Alexandre REINER, 60, rue Carnot, 93230 Romainville. Tél. : 48.43.29.72.**

Club Amiga : ttes news, chaque semaine. Env. disk, pour notre catalogue (rep. ass.). **Claude HENROTTE, rue Eug. Vandenhoff 719, 4030 Grivegnee (Belgique).**

Ch. Atariens pour fonder club. Env. liste. Sérieux. **Vincent DEPUISET, Toges 08400 Vouziers. Tél. : 24.71.76.32 (W.E.).**

CBC Club Amiga + de 700 membres ds le monde, ttes les news, jx, util... + matos, prix fou. Ex : Ext512K : 550 F (envoi comp.) ! **Jean-Luc WAUTHIER, 10, rue des Lilas, 4680 Hermee (Belgique). Tél. : 041.78.56.63.**

Super ! Vous possédez Megadrive ! Ecrivez-nous ! Pour 50 F seulement changez de jeu ! **Jean-François ATTIOGBE, 104, rue Fontaine-Saint-Germain, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.22.69.08.**

Vous avez des problèmes (log. progr...), écrivez-nous, nous nous aiderons. **Club Ynavie, 256, rte de Bouillargues, 30129 Manduel.**

Ch. contact Atari 520 ST. Poss. nbx news (env. liste, rép. ass. 100 %). **Thierry BALANDIER, La Banvoie, 88340 Le Val d'Ajol.**

Stoop ! Ne jetez pas votre C64. Anticlub C64, toutes news en import. Rép. ass. A bientôt ! **Ref. Big, Boite postale 3, 4680 Oupeye (Belgique).**

Club CDPC ch. membres fond., Dom pub, programmeurs, adhérents pour création (tous micros & C). **Laurent GILOT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery, France. Tél. : 86.37.95.58.**

Ch. urgent : Dom pub et Demo sur Atari ST, XL, Amiga, PC, Mac, Amstrad, Oric, VG5000, Commodore, Tandy, etc. **Laurent GILOT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery, France. Tél. : 86.37.95.58.**

Ch. contacts sérieux pour créer club Atari ST. Poss. +150 jx (env. liste + 2 timbres). **Richard AUBISSON, 90, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris.**

Club les Indépendants, procure dernière news sur ST et Amiga. (Tel., à bientôt). **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Qui pourra m'aider à utiliser imp. commodore MPS 1550C avec C128D ? Merci. **Yvan APOCHER, 43, rue des Ecoles-Jean-Baudin, 78114 Magny-les-Hameaux. Tél. : 30.52.26.38.**

Ch. contacts Amiga (sur Martigues). **Pascal IRACA, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.**

Amigaman affamé news tous genres, ch. club pouvant me nourrir. Env. nos catal. **Cedric DE CROZANT, 47, bd Garrisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.28.81.**

Club Cenacle Atari XL/XE garde en vie vos 8 bits. Aide log. et matos. Cotisation légère. **Daniel CARRODANO, Les Oliviers B1 montée de la Calade, 83300 Draguignan.**

Ch. à créer club Lynx (Suisse ou France). Poss. jx int. Annonce sympa 100 %. **Cyril GREPPIN, 5, chemin de Tirelonge, 1213 Onex-GE (Suisse). Tél. : 0041/227.92.74.08.**

Arnold : Fanzine sur K7 pour Amstrad. Pour le recevoir, env. K7 et 5 F en timbres. **Sébastien BERTIAUX, 123, rue de Bellain, 59500 Douai. Tél. : 27.96.41.51.**

SOS ! Lele rech. Fulcrum ! Appelle ou viens chez moi, tu as mon adresse. OK ? A Bientôt ! **Tél. : 60.04.42.01.**

MSX2/2 + Disk Digits Club news. TE5 T5. Le n° 3 dispo. **Patrick LEGON, 96c, rue Philippe de Lassalle, 69004 Lyon.**

Amistra, revue pour CPC et Amiga, vient de sortir. Pour la recevoir, env. 3 tbres à 2,30 F. **Frédéric PENNERAD, 5, rue des Tilleuls, 57050 Le-Bon-St-Martin.**

For Intern. contacts, Public Domains software, discounts, news letter. What ever computer (send stamp for info). **C.M.O.S., BP. 37, 77860 Quincy-Voisins.**

Rech. contact pour éch. Mega-super news, Amiga 500 ! Rech. graphistes et assembleurs. **Cyborg Games Around The World ! 46, rue Roger Salengro, 59880 Saint-Saulve.**

Sampler sur Amiga ch. groupe pour concevoir demos. Deb. s'abst. Rech. Hard Shark pour renouer contact int. **Christian BREDIN, 5e Cie ESSA, 69998 Lyon.**

Musicien sur A500 ch. coder, en vue demo (rég. 35, 44, 56). Ch. Data ST à partir du 36. **Philippe. Tél. : 99.71.42.93.**

Possesseurs Atari 520 STF/STE venez rejoindre club Aveyron. Ech. log. et progr. **Jérôme LAPOUGE alias « Black Ninja », 17, imp. des Rouges-Gorges, Les Costes Rouges, 12850 Onet-le-Chateau. Tél. : 65.42.41.00.**

Rejoignez (gratis) le Game-link pour éch. Gameboy, toute la France (par régions). **Fabrice ANTONMATTEI. Tél. : 42.37.94.82.**

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

UNE COMPILATION

Les Stars

DE MEGA STARS

D'HOLLYWOOD



ROBOCOP



ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

GHOSTBUSTERS II



© 1989 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.

INDIANA JONES



TM & COPYRIGHT © 1989 by Lucasfilm Ltd. [LFL] All rights Reserved.

BATMAN



TM & © 1964 DC Comics Inc.

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

ocean

AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST