

# TIIT

## MICROLOISIRS

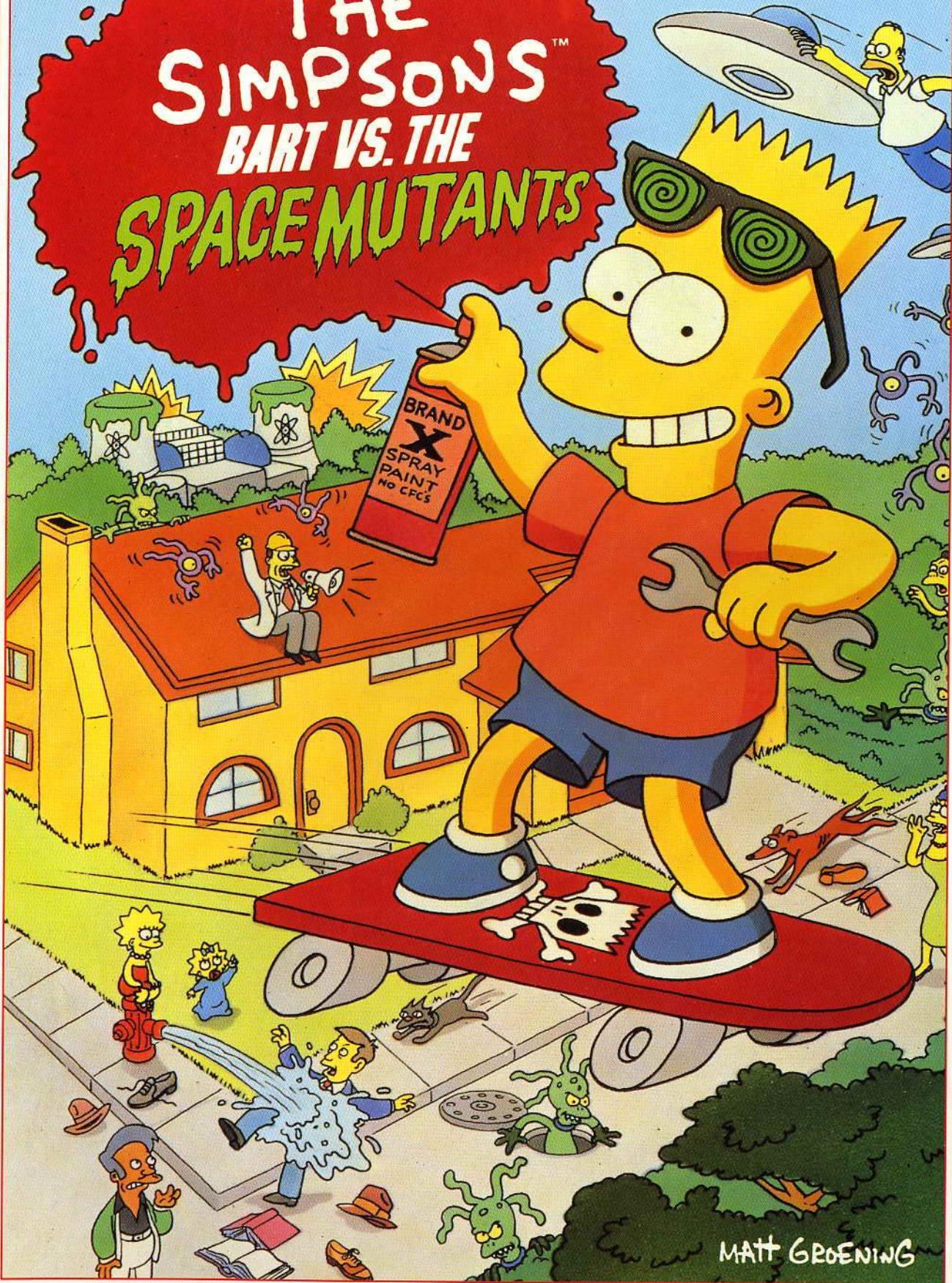


**DOSSIER: QUEL ANTI-VIRUS CHOISIR?** • Deluxe  
Paint 4: le rêve! • Match: Lotus Turbo Esprit contre Vroom  
• Spécial démos: le concours permanent de Micro Kid's  
et l'International Coding Conference •  
Apple Expo: des Mac pour les joueurs?

L 2207 - 95 - 25,00 F



# THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS



ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.  
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

SHOWS  
8 PM - 9:00 PM  
PAUSE  
300

# VOUS DEJOUER LES KIDS!

SALUT LES KIDS!

C'est BART SIMPSON qui vous parle. J'ai un secret très important à vous révéler.

LES EXTRA-TERRESTRES ENVISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!

Vous avez bien entendu: ceux sont d'immondes mutants, gluants, venus d'une autre planète.

Ils tuent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence.

Ils préparent une arme terrible.

C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN.

Grace à mes lunettes à rayons X, je suis le seul qui peut les démasquer.

Avec ma bombe de peinture, mon skate-board, et mes jouets je dois les arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider.

AIDEZ MOI A SAUVER LA TERRE EN ACHETANT CE JEU.

MERCI LES KIDS!

CBM AMIGA ACERI ST AMSTRAD

**AKLaim™**  
entertainment inc.

**ocean**®

OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHIER. 75017 PARIS, FRANCE  
TEL: (1) 47663326 FAX: (1) 42279573



## 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  
Philippe Seiller

Chef de rubrique  
Mathieu Brisou

Maquette  
Christine Gourdal et Marie-José Estevens

Photographes  
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat  
Juliette van Paaschen

### Ont collaboré à ce numéro

Alex Blanchard, Acidic Brizou, Marina Capelle, Jean-Jacques Caron, Daniel Claret, Daniel Cuirat, Laurent Decomble, Laurent Defrance, Hervé Ducamps, Yannick Dupré, Pierre Fouillet, Jacques Harbom, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermelin, François Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Guillaume Le Pennec, Olivier Martinier, Dogue de Mauve, Fabrice Merillon, Alex Munsch, Brigitte Naja, Nephilim, Josette Piccoli, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, David Tenc, Jérôme Tessy, Tibetite dit Fifi, Pierre Truchin, Emmanuel Vigier.

## MINITEL 3615 TILT

Marie Poggi

## ADMINISTRATION-GESTION

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

Directeur de la publicité  
Antoine Tomas

Chef de publicité  
Sylvie Houix

Assistante commerciale  
Claudine Lefebvre

### Ventes

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

### Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent  
être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement  
postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB.  
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société  
Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion  
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier  
Margaret Figueiredo

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 :

François Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger



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

Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tessy, Imaci.

Les illustrations parues en colonnes 1 et 3 de la page 83 de Tilt 94 sont de Frédéric Bouillet.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

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

Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec,

Photogravure de l'Ouest.

Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

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

Sommaire

N° 95

## Les Tilt d'Or des lecteurs !

Innovation cette année : outre les Tilt d'Or de la rédaction, deux nouveaux prix seront attribués par les téléspectateurs de Micro Kid's et les lecteurs de Tilt et Consoles +, l'un pour les jeux sur micros, l'autre pour les jeux sur consoles. Il y a des cadeaux à gagner, dont vingt places pour la soirée officielle des Tilt d'Or ! Pour voter, rien de plus facile, rendez-vous page 151. Mais dépêchez-vous, le scrutin sera clos le 11 novembre...

10

## AVANT-PREMIERES

Strike Commander et Ultima VII,

avec leurs graphismes époustouflants, illustrent la prodigieuse dextérité des programmeurs d'Origin sur PC. Sierra prépare de nombreux jeux, dont Police Quest III, qui profite de la nouvelle présentation maison. Shadow of the Beast III de Psygnosis, aussi bien réalisé que ses aînés, comportera le petit zeste d'aventure qui leur manquait. Chez les français, BAT 2 d'Ubi Soft sera un événement à ne pas manquer.

34

## TILT JOURNAL

De nouvelles sensations,

c'est ce que propose le Cinaxe, hybride entre salle de cinéma et simulateur. Après le son, la couleur et l'écran panoramique, le cinéma découvre le mouvement. L'Amiga 500 Plus n'est pas une révolution, mais une évolution logique. Dans le même temps, Atari et Macintosh s'exposent et s'arment pour résister aux concurrents, alors que le PC se renforce avec l'arrivée du nouvel IBM PS/1 386 SX. Et toutes les informations essentielles sur la micro d'aujourd'hui et de demain.

56

## MICRO KID'S

Les meilleures démos du moment

passent chaque mercredi dans l'émission Micro Kid's. Vos créations y sont les bienvenues. En attendant, retrouvez les photos de celles du mois dernier. Dogue de Mauve, de son côté, est allé voir Terminator II. Pris par l'ambiance, il s'est inscrit à un cours de body building. Désormais, aucun joystick ne résiste à sa poigne d'acier.

60

## HITS

Wing Commander II

est assurément le meilleur jeu de combat spatial qu'on ait jamais vu. Tout est sublime ! Megafortress, comme Secret Weapons of the Luftwaffe, fait partie de ces nouveaux simulateurs de vol très réalistes. Utopia, dans la lignée de Sim City, renvoie ce précurseur aux oubliettes ! Les autres hits : Nascar Challenge, The Brainies, Celtic Legends, Nebulus 2, Lotus, Raguy...

86

## ROLLING SOFTS

Softs qui roulent...

n'amassent pas foule. Pourtant, certains valent le déplacement, notamment côté adaptations de Hits. Cela n'empêche cependant pas nos testeurs de rester totalement impartiaux, surtout en matière de flops.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 98 et 101, un poster entre les pages 164 et 165 et un supplément Auchan de 40 pages.

## 102 CREATION

### Deluxe Paint, quatrième du nom,

prend place avec éclat sur le podium réservé aux logiciels dignes d'obtenir un Tilt d'Or. C'est sur Amiga, bien sûr, tout comme *HAM-E Workshop*, un excellent logiciel tirant magnifiquement parti des possibilités de la carte du même nom ! Sur PC, le logiciel de composition musicale *Visual Composer* assure encore un peu plus la place dominante de la carte AdLib.



Il se murmure que *Wing Commander II* est le plus beau jeu du monde. Vrai ou faux ? Certains, en tout cas, en sont intimement persuadés.

## 108 DOSSIER

### Guerre aux virus !

Les virus, ces sales petites bêtes conçues par des esprits diaboliques, sont désormais bien connus. Souvent agaçants, parfois dangereux, quelquefois même destructeurs, ils s'attaquent à tous les micros. Comment les éviter, s'en protéger et les détruire, c'est ce que vous propose ce dossier.

## 120 SOS AVENTURE

### La magie est partout...

*Fate*, digne émule d'*Ultima VI*, ne propose pas moins de deux-cents sorts. *Might and Magic III* offre une suite envoûtante à une



*Might and Magic III* a besoin d'un PC puissant, mais que c'est beau !

série prestigieuse. *Pool of Darkness* et *Shadow Sorcerer*, sont bourrés de sorciers ! Les sorts de *Phantasy Star III*, un jeu par ailleurs attachant, sont en revanche bien limités. Quant au héros de *Leisure Suit Larry 5*, il déploie la magie de sa séduction...

## 130 MESSAGE IN A BOTTLE

### Prince of Persia : la soluce.

Les plans complets de tous les niveaux, établis grâce à l'aide précieuse d'Etienne et de Gil.

## 142 FORUM

### Mics, consoles, CDTV...

Vos questions prouvent que les choses ne sont pas toujours claires. Mais *Tilt* le valeureux est là pour donner les réponses.

## 146 SESAME

### Nouvelle livraison de livres.

C'est ce que propose Juju, qui décidément fait de grands progrès en lecture. Programmation en Basic et en Assembleur sont au menu.

## 148 INDEX

### Tous les hits de l'année,

les meilleurs jeux et tous les logiciels testés dans ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

## 150 PETITES ANNONCES

### Acheter, vendre ou échanger

des micros, des jeux, des infos ou simplement des idées, tout est possible avec les petites annonces gratuites de *Tilt*.

## 164 TESTEZ LES TESTEURS

### Donnez votre avis !

Les tests de *Tilt* sont-ils à votre goût ? Cette nouvelle rubrique vous permet désormais de vous exprimer.

Gagnez une bourse de 30 000 francs, un micro d'une valeur de 5 000 francs et d'autres cadeaux en participant au grand concours de scénarios de jeux micro et vidéo organisé par *Tilt*, *Micro Kid's* et *Consoles +*, avec le soutien du Ministère de la Culture. Foncez page 145 et ne manquez pas *Micro Kid's* le 6 novembre à 18 h 00 sur FR3 pour une émission spécialement consacrée à ce concours. Dernière minute. *Micro Kid's* est rediffusée le dimanche à 10 h 15 !

# WRESTLEMANIA

RETRouvez  
HULK HOGAN  
ET LES SUPERSTARS  
DU CATCH ET  
DEVENEZ  
L'INCONTESTABLE  
CHAMPION  
DU MONDE DE  
CATCH!!!



AMSTRAD . ATARI ST . AMIGA  
IBM PC & COMPATIBLES

© 1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkmania™, and Hulkster™ are Trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to TitanSports, Inc. All character likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved.

OCEAN SOFTWARE LTD, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE.  
TEL: 47663326 FAX: 42279573

# OCEAN

# MANIA™

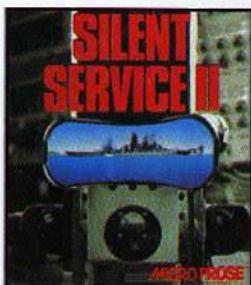
HULK HOGAN  
PYTHON  
POWER

# WWF™

Trademark of TitanSports, Inc.



# En quoi voulez-vous vous déguiser ?

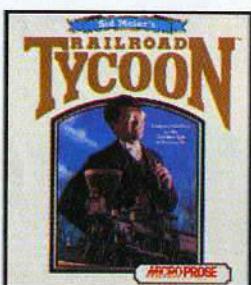


## Silent Service II

*Ce qui se fait de mieux en matière de simulation de sous-marins pendant la Seconde Guerre mondiale*

- Le Silent Service original fut proclamé "simulation de l'année" dans six pays lors de sa sortie en 1985.

- La plus récente technologie a été appliquée à la nouvelle version : sons, graphiques, conception du jeu avec musique originale et dialogues numérisés, graphiques photos réalistes et nouvelles options de campagne.



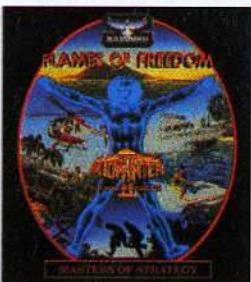
## Railroad Tycoon

*Affaires de grande envergure.*

*Décisions fermes. Goût du pouvoir.*

- Faites fortune avec votre entreprise de chemins de fer, en influençant le développement des villes et en décidant du sort de secteurs industriels entiers.

- Gérez vos stocks, cherchez de nouvelles cargaisons et damez le pion à vos concurrents dans un monde d'opportunité, de prestige et de renommée.

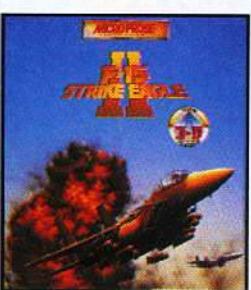


## Flames of Freedom

*Le plus formidable des défis de la vie réelle*

- Entreprenez des missions secrètes dangereuses en tant qu'agent secret et incitez les îles esclaves à se rebeller.

- Dialoguez avec 4.000 personnages qui ont tous des traits physiques, psychologiques différents, en traversant un monde 3-D de plus d'un million de kilomètres carrés.

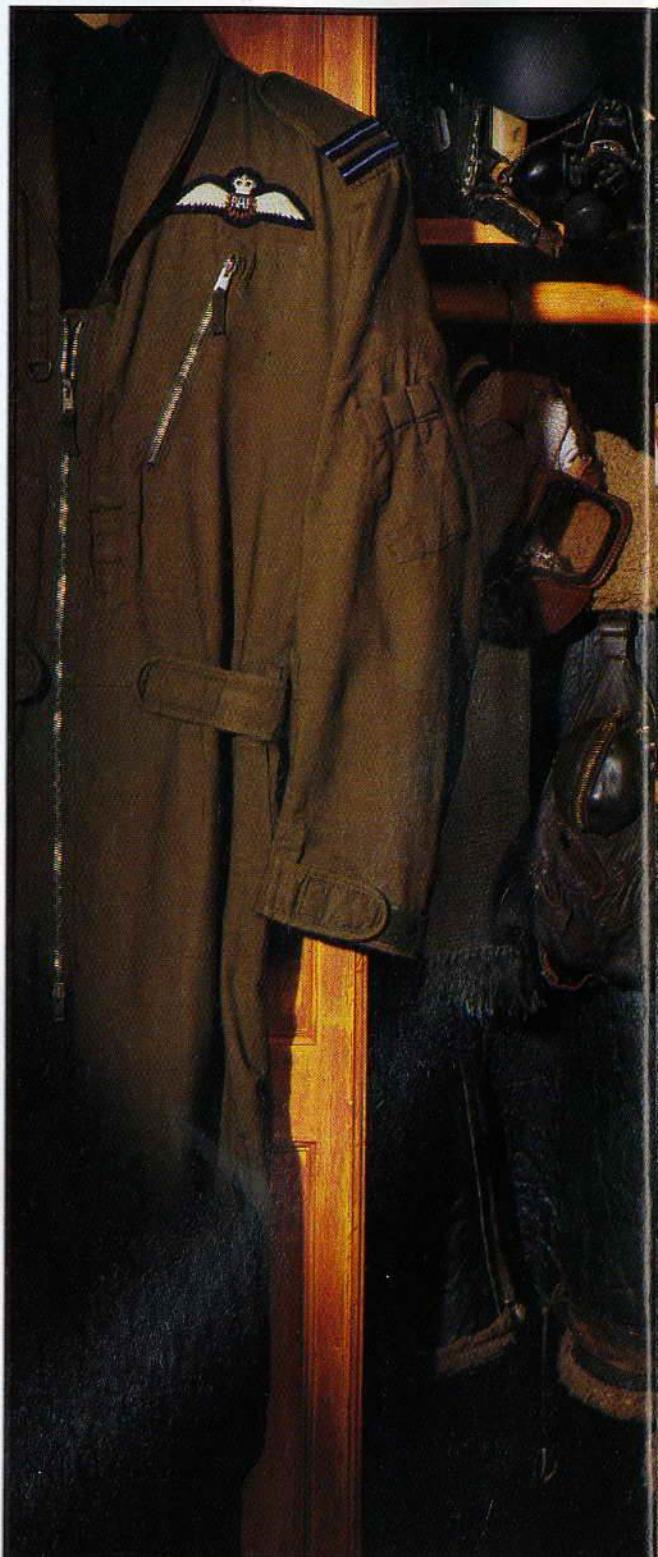


## F-15 Strike Eagle II

*Prenez les commandes du premier jet de combat et de raid de l'armée de l'air américaine.*

- Les images 3-D au déroulement rapide, l'action permanente et les commandes faciles à apprendre font de ce jeu la meilleure simulation de vol tant pour les débutants que pour les experts.

- Un rythme endiablé, des missions par centaines différentes à chaque fois et tous les gadgets high-tech des combats aériens vous tiendront en haleine des heures durant.



# MicroProse Simulation Software

# vous changer cette nuit?



## MicroProse Designer Software.

Lorsqu'une armoire regorge de classiques, il est parfois difficile de faire un choix. On peut essayer quelque chose de différent tous les soirs.

Produit de haute qualité, d'une précision rigoureuse, la collection de logiciels MicroProse vous offre jour après jour de nouvelles expériences.

Soyez capitaine de la marine, homme d'affaires millionnaire, combattant international pour la liberté, pilote d'élite. Mondes d'opportunités, d'aventures, et de sensations. Entrez dans le logiciel MicroProse et redonnez vie à votre ordinateur.

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

- C'est ce qui vous sied le mieux.

**L**a fin de l'année approche et c'est l'avalanche ! Les préversions arrivent de partout et nous obligent à des choix draconiens. Mais plutôt que de vous montrer le X-ième clone de R-Type, nous aurons désormais à cœur de vous présenter les plus grands projets du monde micro... Toujours au programme, les interviews exclusives des programmeurs, artistes et designers du monde entier. Sans compter toutes les informations confidentielles soutirées aux plus grandes maisons d'édition par nos reporters. Mais les nouveaux éditeurs ne sont pas oubliés pour autant : pour preuve, Expose Software dont nous vous parlons ce mois-ci. Dogue de Mauve



Strike Commander : des graphismes éblouissants, une 3D exceptionnelle.

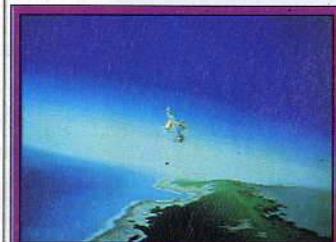
## Origin : ultime piqué sur le PC !

Après le fantastique Wing Commander 2, on aurait pu croire que les gens d'Origin prendraient des vacances bien méritées. Pas du tout ! Ils sont plus actifs que jamais, apportant la dernière main à leurs deux prochains produits : Strike Commander et Ultima 7.

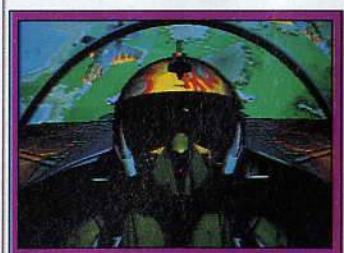
Techniquement, Ultima 7 tire les leçons du précédent volet, qui avait été conçu sur PC. L'interface a encore été améliorée (tout à la souris), de

Le septième volet de la grande quête d'Ultima se déroule de nouveau sur Britannia où l'Avatar (incarné par le joueur) revient après une période d'environ deux cents ans. Il y a été attiré par le Gardien, une entité maléfique des plus puissantes. D'après Lord British (le concepteur du jeu), Ultima 7 est le début d'une nouvelle série et seuls les joueurs les plus habiles parviendront à comprendre les plans du Gardien à partir de ce premier épisode. Reprenant tous les éléments des aventures précédentes, le jeu a également mûrit. En Angleterre, il sortira d'ailleurs sous la mention « pour joueur

mature (13 ans et +) ». En effet, il comporte des scènes de violence et de destruction qui apportent au scénario une grande intensité émotionnelle. Cette violence n'est pas



Ultima 7 : une interface améliorée et des graphismes plus aboutis.



Aux commandes de S.C.

même que les graphismes (VGA) qui perdent enfin leur aspect de « blocs » et les sons qui bénéficient des dernières réalisations d'Origin en la matière (musique filmique, dialogues digitalisés et ambiance sonore développée).

D'autre part, grande première dans le monde des jeux micro, Ultima 7 va permettre à vingt joueurs chanceux de voir leur personnage inclus dans la

gratuite mais destinée à impliquer le joueur dans son combat contre le Mal.

trame du jeu. En effet, dans le sixième épisode, Origin avait lancé une grande campagne « *you can star in Ultima 7* » (soyez un héros dans *Ultima 7*) qui semble avoir rencontré un énorme succès auprès des joueurs du monde entier. Imaginez un peu : rencontrer son propre alter-ego à l'intérieur de son jeu favori ! Voilà qui fait rêver... Passionnés, soyez patients, *Ultima 7* n'est prévu que pour le début 92 (sur PC, dans un premier temps).

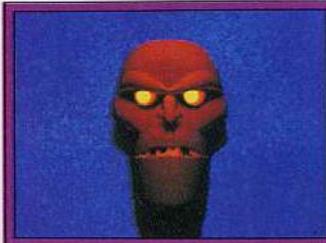
**Strike Commander**, quant à lui, s'annonce comme le digne successeur de *Wing Commander 2*. Si celui-ci était déjà très impressionnant, *Strike Commander*, lui, est carrément « à tomber par terre » ! Chris Roberts, l'auteur, a mis au point de nouvelles techniques de 3D qui sont probablement les plus

avancées jamais réalisées sur micro. Sans rentrer dans les détails techniques, sachez que les objets en 3D n'auront plus grand-chose à voir avec les formes géométriques habituelles de la plupart des simulateurs. Au lieu qu'elles soient remplies d'une couleur



*Ultima 7 en VGA.*

uniforme, des graphismes bitmap classiques (insignes, impacts de balles...) seront projetés sur les faces 3D. Du pur délire au niveau



**Votre ennemi, le gardien.** programmation ! D'ailleurs, le jeu aura bien besoin d'un PC 486 pour rendre une animation suffisamment fluide...

Mais, en contrepartie, on assiste à un véritable film interactif. Pour tout dire, *Strike Commander* est encore plus impressionnant que *Wing Commander 2* car, cette fois, vous n'êtes plus dans l'espace profond mais au dessus d'un paysage en 3D hyper-réaliste qui n'est pas sans rappeler ceux des

simulateurs destinées à l'armée. Lorsque les micros rattrapent leurs ainés surpuissants, ça fait mal ! Pour soutenir l'éblouissant côté visuel des combats aériens, les auteurs ont ajouté un aspect psychologique intéressant. En effet, le joueur dirige une troupe de mercenaires volants, chacun ayant ses propres affinités et problèmes. Le jeu ne se résumera donc pas à tirer sur tout ce qui bouge mais demandera aussi de la diplomatie... A mon avis, *Strike Commander* sera un grand hit de l'année 92 et tous les heureux possesseurs de PC très puissants peuvent déjà commencer à économiser (date de sortie encore inconnue, sur PC uniquement).

Dogue de Mauve

## Sierra Online : l'aventure sur toute la ligne

**Restés assez discrets ces derniers temps, les gens de Sierra reviennent en force avec de nombreuses nouveautés et autres adaptations...**

annoncé depuis un certain temps déjà, **Police Quest 3** devrait enfin être disponible pour PC à la fin du mois d'octobre. Le jeu reprend le principe des précédents en insérant dans la trame principale (l'enquête que mène le joueur sur l'assassinat manqué de sa femme) de nombreuses péripéties

de la routine... Le jeu utilise la nouvelle interface Sierra à base d'icônes et dispose de la même qualité graphique que les derniers *King Quest* ou *Heart of China*. Mais contrairement aux autres, l'aventure n'est pas linéaire et pas moins de cinq fins différentes sont prévues. A noter que la musique du jeu a été conçue par le compositeur des musiques de la série TV *Miami Vice*, Jan Hammer. Au niveau des adaptations, on annonce l'arrivée de **Space Quest IV**. Le quatrième volet en date des aventures de Roger Wilco, le balayeur le plus célèbre de l'univers, devrait arriver sur Amiga, Mac et CD-ROM pour la fin du mois. Au menu, des scrollings, une bande sonore très rock et, bien sûr, le nouveau look Sierra. Les amateurs de **King Quest** ne seront pas déçus



**Police Quest III.**

annexes. Arrestation de malfaits, de chauffards et autres vandales feront partie

non plus. Le numéro 5 devrait déjà être disponible sur Amiga et il « imminé » sur Mac. Si les adaptations sont à la hauteur de la version PC, le jeu devrait rejouer les passionnés du genre...

Au sommaire des prochains mois, on devrait voir arriver **Conquests of the Longbow**, basé sur les aventures de Robin des Bois ainsi que



**Défoncez la porte...**

plusieurs produits orientés « éducatif » (**Mixed up Fairy Tales**, **The castle of Dr. Brain** et **Eco Quest**).

Mais Sierra touche aussi à l'action avec son label **Dynamix**. **Nova 9**, la suite de *Stellar 7*, est prévu sur PC VGA pour la fin novembre. Un shoot'em-up stratégique qui s'annonce assez spectaculaire. Annoncé pour la même date, **Red Baron** sera un simulateur de vol basé

sur la première guerre mondiale. Enfin, Sierra se lance dans les utilitaires. Oui, mais pas n'importe lesquels : **The Laffer Utilities v 4.01**.

Ces utilitaires d'un genre bien particulier (ils portent le nom du héros de *Leisure Suit Larry*, ne l'oublions pas) sont destinés à tous ceux qui veulent tout faire au bureau sauf travailler. Bizarrement,



**...avant d'intervenir.**

tous les journalistes de *Tilt* cherchent déjà à se procurer une préversion... Prévu sur Amiga et PC (version française) pour novembre/décembre.

Indubitablement, Sierra redémarre sur les chapeaux de roues. Et leurs nouveaux produits devraient ravir les aventuriers de tous poils, les anciens poils et ceux qui ont un poil dans la main.

Dogue de Mauve

# Expose Software : les programmeurs s'exposent !

Après le génial *Audio Sculpture* (disponible sur toute la gamme Atari, prévu sur Amiga et envisagé sur Mac et PC), le nouvel éditeur-fonctionneur *Expose Software* se lance dans la production de jeux sur 16 bits et consoles. Esquisse des titres à venir...

Lancement réussi pour *Expose Software*, nouveau venu chez les éditeurs français. Quelques mois après sa création, le voilà qui signe de multiples accords avec plusieurs sociétés. Avec



Grimpez aux échelles dans *No Buddies Land*.

Loricel, tout d'abord, qui distribuera désormais *Audio Sculpture*, l'excellent soundtracker sur ST. Avec Eclipse, ensuite, dont *Expose* assurera la diffusion en France (*Lethal Xcess* arrive !). Et enfin avec les programmeurs suédois de Team 17, ainsi qu'avec Atreid Software, la nouvelle société bordelaise qui monte. Sans oublier les nombreux projets personnels développés aux quatre coins de l'Europe par des programmeurs recrutés chez *Expose*. Pour la mi-novembre, nous aurons droit à *No Buddies Land*, un sympathique jeu de plates-formes sur ST et Amiga. Le héros du jeu devra grimper le long d'arbres immenses ou de

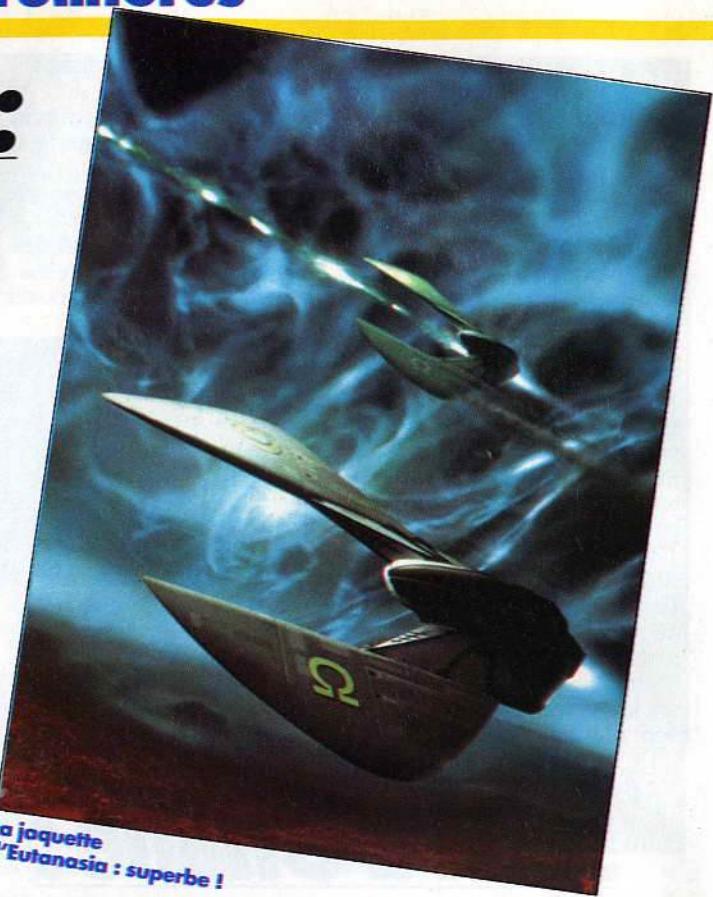
tours gigantesques en évitant toutes les bestioles qui tenteront de l'arrêter. Il lui faudra surtout faire preuve de rapidité et d'habileté car, au bas de l'écran, l'eau monte rapidement.

Le jeu propose de nombreux bonus à collecter ainsi que des boutiques où l'on peut acheter de l'équipement supplémentaire. Sur ST, la réalisation est de très bonne qualité avec une animation des plus fluides (50 images/seconde), un scrolling vertical plein écran, de nombreux sprites (quoique assez petits) et une excellente musique « soundchip ». Les programmeurs hollandais (Eternal Software & Synth Dream), venus du monde de la démo, utilisent au mieux les capacités du ST. Reste à juger de la jouabilité du jeu dont la préversion m'a parue un peu « molle ». Nettement plus trépidante est



*No Buddies Land : l'eau monte !*

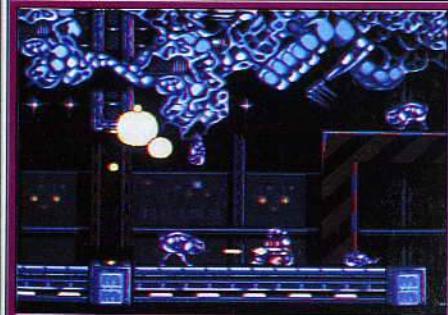
l'action d'*Eutanasia*, le shoot'em-up de Synchron Assembly. Prévu en novembre



La jaquette d'*Eutanasia* : superbe !



*Eutanasia : destruction !*



*Atlantis : ambiance très « alien ».*

sur de nombreuses machines (du ST au C64 en passant par le TT) et reprogrammé pour profiter pleinement des possibilités de chacune d'entre elles, *Eutanasia* s'annonce comme un grand jeu... dans le genre. Une fois encore, la réalisation est impressionnante. Malgré un nombre parfois incroyable de

sprites à l'écran (sur ST), l'animation oscille toujours entre 25 et 16 images/seconde. Le seul point qui m'aît un peu déçu sont les graphismes, soignés mais parfois confus. A noter aussi la qualité de la jaquette du jeu, une des plus belles qu'il m'aît

jamais été donné de voir dans ma courte mais néanmoins palpitante existence. Les gens d'*Expose* restent assez discrets sur les autres produits en préparation.

Pour avril 92, nous devrions voir débarquer

*Atlantis*, un

shoot'em-up dans le style de *Turrican*

(sur tous formats). D'autre part, les développeurs se lancent sur consoles et nous concoctent un méga projet très ambitieux (3D, fractales et ray-tracing en temps réel) pour le Mega CD de la *Megadrive*. Mégalomanie ? Il nous faudra attendre l'année prochaine pour le savoir...

Dogue de Mauve

# Electronic Zoo fait monter la pression

Une nouvelle créature s'est échappée du zoo électronique. Dogue de Mauve, grand dompteur devant l'Eternel s'est immédiatement lancé à sa poursuite.

Il était près de minuit. J'étais tranquillement en train de siroter mon [censuré] sans glaçons après le bouclage du numéro 94 de *Tilt* lorsque retentit la sonnerie du téléphone. La voix de mon correspondant était sourde et volontairement étouffée mais son accent british le trahissait... Au bout de cinq secondes de conversation, mon verre allait s'écraser contre le mur. Quelques battements de cœur plus tard, j'obtenais de mon informateur

le nom des auteurs du crime... ou plus exactement d'**Under Pressure**.

C'était Eldritch the Cat, responsables du fameux *Projectyle* et de plusieurs conversions (*Chuck Yeager ST* et *Amiga, Shadow of the Beast ST*, etc.). Utilisant ma profonde connaissance du milieu, j'appelais Mark McCubbin pour l'interroger sur leur nouvelle « créature » (prévue pour la fin novembre). **Tilt : Allez, Mark, dis-moi tout sur Under Pressure !**



Le héros du jeu, un immense robot de combat, doit bondir pour éviter les pièges qui sortent du sol et affronter des hordes d'adversaires parmi les plus coriaces. Admirez la taille des sprites !

ses rêves ? - *NDLA*).

**Tilt : Ça, c'est l'histoire. Mais comment avez-vous réalisé votre coup ?**

**Mark : Steve Wetherill et moi nous occupons de la programmation. Nous avons fait**

appel à une équipe de quatre graphistes : Andy Jones, Martin Celvert, Jimmy Savage et Dave Price.

**Tilt : Sur quelle machine développez-vous ?**

**Mark : Sur Amiga, pour l'instant. Cela nous permet d'avoir un jeu très coloré et un scrolling parallaxe horizontal**

## SILENT SERVICE



Simulation de sous-marin. "Richesse et maniement", "Qualité graphique excellente, et animation réaliste". "C'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs". *Tilt*. **SILENT SERVICE** © Microprose

## GUNSHIP



"La meilleure simulation d'hélicoptère de combat à ce jour." *Tilt*. Maniabilité excellente, nombreuses missions variées, graphismes et bruitages soignés, une simulation réaliste!

**GUNSHIP** © Microprose

## CARRIER COMMAND



"Graphisme de grande qualité usant avec brio de la technique du 3D sur faces pleines. *Tilt*. "Attention chef-d'œuvre"! *Micronews*. **CARRIER COMMAND** © Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc.

## P47



"Sur le plan visuel la réussite est totale avec l'utilisation intensive des dégradés, une animation vive et coulée et un scrolling parfait". *Amstrad 100%*. **P47** © Microprose. John Romeo from © 1988 Jumbo

ATARI ST



**F-15**

"Je vous garantis des missions ludiennes à 100%". *Tilt*. Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

**F-15 Strike Eagle** © Microprose

En AG, *F-15* est remplacé par **WINGS**. **WINGS** Revivez l'action, la gloire et l'audace d'un pilote de combat allié de la deuxième guerre mondiale! **WINGS** © Chicanware/Micromedia

AMIGA



ST/AG/PC et compatibles.

CPC

En AG, *F-15* est remplacé par **WINGS**.

Devenez maître du ciel et des mers!



**AIR/SEA SUPREMACY**



Screen shots on different formats may vary.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore International Inc. U.S.A.  
Microprose America is a trademark of Amstrad U.S.A. Commodore Electronics Limited, Rainbird Software  
is a registered trademark of Amstrad U.K.  
Commodore America is a trademark of Commodore Electronics Limited, Rainbird Software  
is a registered trademark of Amstrad U.S.A.

**UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE**

8,10 rue de Vabry 93100 Montreuil-sous-Bois. Tel: 48.57.65.52

**3615 UBI**

fluide (25 images/seconde). Les sprites sont assez gros (jusqu'à 160 x 160 pour les plus massifs et 80 x 96 pour le personnage central) mais cela ne devrait pas ralentir l'animation.

#### Tilt : Même sur ST ?

**Mark** : Théoriquement, non. La version ST sera peut-être un peu moins colorée mais elle devrait également tourner à 25 images/seconde.

#### Tilt : Quel est le style graphique du jeu ?

**Mark** : Les graphismes sont assez variés car chaque artiste a pris en charge un ou plusieurs niveaux. Les monstres seront tous animés et, pour le personnage principal, il a plusieurs

dizaines de sprites différents.

#### Tilt : Et pour le son ?

**Mark** : La musique sera faite par Tim Wright, Steve Wetherill et Will Davis. Sur Amiga, nous aurons droit à douze morceaux « funky » en quatre

voies digitales. Sur ST, ce sera probablement du « soundchip » et sur PC, nous exploiterons les cartes son. Les bruitages sont également digitalisés (*le son du robot qui se déplace me rappelle*



**A la fin de chaque niveau, vous devrez défaire un immense gardien. Ici, un grotesque mutant cracheur de feu que vous aurez du mal à anéantir. Une seule solution : utilisez vos armes les plus puissantes.**

beaucoup Robocop - NDLA).

#### Tilt : Autre chose ?

**Mark** : En fait, nous avons développé *Under Pressure* à l'aide de notre nouveau système de création de jeu qui devrait nous permettre de mettre rapidement au point de nouveaux titres d'action du même genre. Enfin, je tiens à préciser que c'est Tim White (dont les illustrations ont souvent été utilisées par Psygnosis - NDLA) qui a fait le packaging et le logo du jeu. Superbe !

Mon enquête touchait à sa fin. J'avais réuni tous les éléments. Il ne restait plus qu'à attendre la version finale prévue pour novembre.

Dogue de Mauve

# Vixit... ou le Nom de la Rose revisité

**1922. Une mort mystérieuse dans une petite abbaye de Provence. Frère Maximilien vient d'être retrouvé écrasé sous l'armoire de son bureau. Un jeune inspecteur de la sûreté mène l'enquête... Ambiance « médiévale monastique » garantie pour ce nouveau jeu d'aventure de chez Atreid Concept.**

Lorsque j'ai entendu parler pour la première fois de *Vixit...*, ce sont surtout les

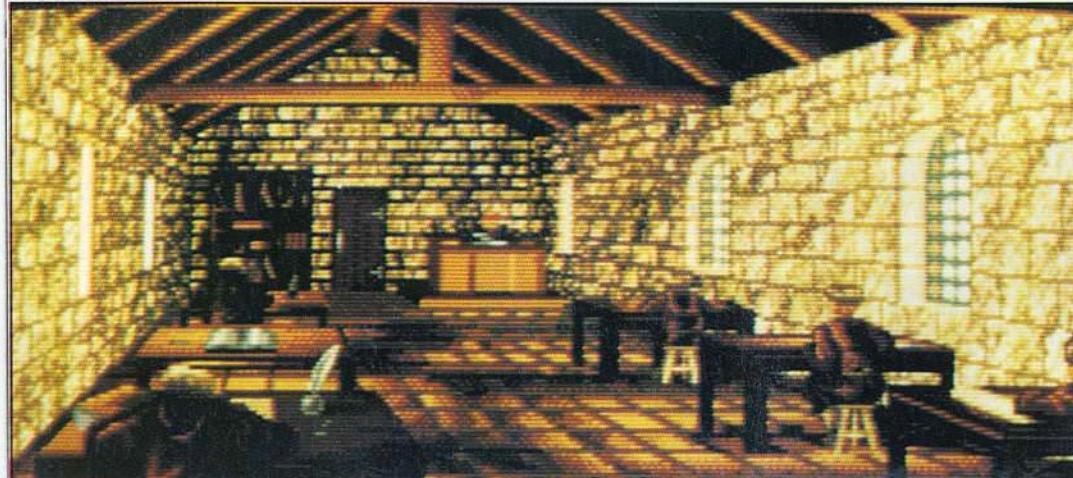
Cependant, le jeu ne se limite pas à quelques belles pages écran. Les auteurs ont aussi

événements se produisent, que notre enquêteur en soit témoin ou non. L'action n'est



Le lieu du crime : une abbaye.

de réflexion. L'inspecteur aura la possibilité de dialoguer avec les moines de l'abbaye. De plus, toutes les informations glanées seront automatiquement reportées par l'ordinateur dans un « carnet de notes » consultable à tout moment. Une idée simple mais géniale ! Et l'ergonomie générale du soft est du même niveau. *Vixit...* est à ma connaissance le premier jeu



Le scriptorium n'est pas sans rappeler certains passages cruciaux du Nom de la Rose.

graphismes qui ont retenu mon attention. Réalisés sur ST en 320 x 200 et 16 couleurs par Cyrille Fontaine, ils sont vraiment magnifiques.

tenu à soigner le scénario et l'interactivité. L'histoire elle-même n'est pas linéaire. La vie du monastère poursuit son cours, de nombreux

donc pas centrée sur le joueur et ne se résume pas non plus à une collecte d'objets. Pour mener l'enquête, il faudra une bonne dose de logique et



Les graphismes sont superbes.

d'aventure sans texte, ni icônes, ni même curseur de souris. Alors comment cela fonctionne-t-il ? A l'aide d'une interface vidéo/audio. Vous choisissez d'abord l'endroit où l'objet qui vous intéresse en le faisant clignoter à l'aide du joystick puis une voix digitalisée vous propose un certain nombre d'actions (ouvrir, entrer, regarder...). En appuyant sur le bouton, vous déclenchez l'action. Un

## LES HITS, LES NOUVEAUTES DISPONIBLES ET MOINS CHERS

**MONTPELLIER**  
C.C Le Triangle-Ni-Bas 34000 Montpellier

Tel 67 58 58 88

**GRENOBLE**  
8, cours Berriat 38000 Grenoble

Tel 76 50 99 41

**PARIS ETOILE**  
41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine

Tel (1) 45 00 69 68

**PARIS REPUBLIQUE**  
13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf

Tel (1) 43 55 63 00

**MARSEILLE**  
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

Tel 91 33 69 83

### LES CONSOLES

La console de tes rêves au meilleur prix ?  
Appelle vite le 16.(1).43.38.79.65.

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGAFX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur	SEGA MASTER SYSTEM II
990 F	1190 F	1290 F	490 F

MEGADRIVE	NEC	GAMEBOY
ALIEN STORM	399	1941 SGX
NHL HOCKEY	490	F1 CIRCUIS 91
OUTRUN	445	FINAL MATCH TENNIS
PHANTASY STAR III	599	FINAL SOLDIER
ROAD RASH	490	HIT THE ICE
SONIC	389	PC KID 2
STORMLORD	499	SKWEEK
STREET OF RAGE	395	SUPER LONG NOSE GOBLIN
TOE JAM AND EARL	449	WORLD JOCKEY
WRESTLE WAR	445	QUINTUPLEUR
		190
		THE SIMPSONS

LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DE SUPERS PRIX  
AU 16.(1).43.38.79.65.

### LES MICROS

#### ATARI ST      AMIGA      IBM PC

3D CONSTRUCTION KIT	325	3D CONSTRUCTION KIT	395	AVVENTURE EXTRAORDINARIE	349
CROCHET POUR UN CADAVRE	285	BATTLE ISLE	295	EYE OF THE BEHOLDER	295
FINALIGHT	245	CROCHET POUR UN CADAVRE	285	F117 ANGELHAWK	395
Gods	245	DELIROS	285	GUNSHIP 2000	395
MAGIC ROCKETS	249	EYE OF THE BEHOLDER	285	LEISURE LARRY 5 VGA	395
RAILROAD TYCOON	295	Gods	245	MIG 29 SUPER FULCRUM	379
SECRET OF MONEY BAND VF	285	MAGIC ROCKETS	249	PLANET ABITUDE	345
TERMINATOR 2	239	SECRET OF MONEY BAND VF	285	SECRET OF MONEY BAND VF	295
THE SIMONS	239	SILENT SERVICE II	325	THE MORTAL	249
VROOM	235	THUNDERHAWK	295	WING COMMANDER 2 AT VGA	395

**AMIGA 500 +, 1 MEGA RAM  
NOUVEAU WORKBENCH  
2990 F**

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.  
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 12 H 30 ET DE 13 H 30 À 19 H.

<b>Nom :</b> .....	BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À :	
(en majuscules)	<b>COCONUT VPC</b>	
<b>Adresse :</b> .....	13, BOULEVARD VOLTAIRE	
	75011 PARIS	
<b>Code Postal :</b> .....	TITRES	
<b>Ville :</b> .....	PRIX	
<b>Tel :</b> .....		
<b>Votre machine :</b> NOVEMBRE 91 Tilt 95	<b>Frais de port</b>	+ 20 F
	<input type="checkbox"/> <b>chèque</b>	
	<input type="checkbox"/> <b>contre remboursement</b>	+ 30 F
	<b>Console (forfait de 100 F)</b>	

système novateur qui devrait faire parler de lui (c'est le cas de le dire !). Outre les voix, le jeu disposera d'une ambiance sonore très développée (qui me rappelle fortement celle du film « *Le Nom de la Rose* ») et les graphismes plein écran seront complétés par une centaine d'animations en tous genres. Bref, si le scénario est à la hauteur de la réalisation,

Vixit... devrait être l'un des jeux d'aventure français phares de l'année à venir. Pour l'instant, le soft n'a pas trouvé d'éditeur, mais de nombreuses sociétés françaises aussi bien qu'étrangères sont déjà intéressées. Sortie prévue sur ST, Amiga, PC (VGA) et Macintosh couleur pour la fin 91/début 92.  
Dogue de Mauve

## Simulmondo : l'Italie à l'heure de l'Amiga

Décidément, les sociétés italiennes arrivent en force sur le marché. Après Idea, dont nous vous parlions dans le précédent numéro, c'est Simulmondo qui prend la relève avec deux nouveaux softs sur Amiga.

Le premier des deux titres annoncés par Simulmondo s'intitule **Football Champ**. Comme vous l'aurez deviné, il s'agit d'un jeu de football, un de plus. Mais l'originalité de celui-ci provient du mode de visualisation. En effet, le terrain, la balle et les autres joueurs sont représentés en 3D (fil de fer pour le sol et sprites pour les personnages).

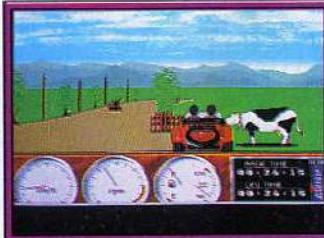


Football Champ : le match en 3D.

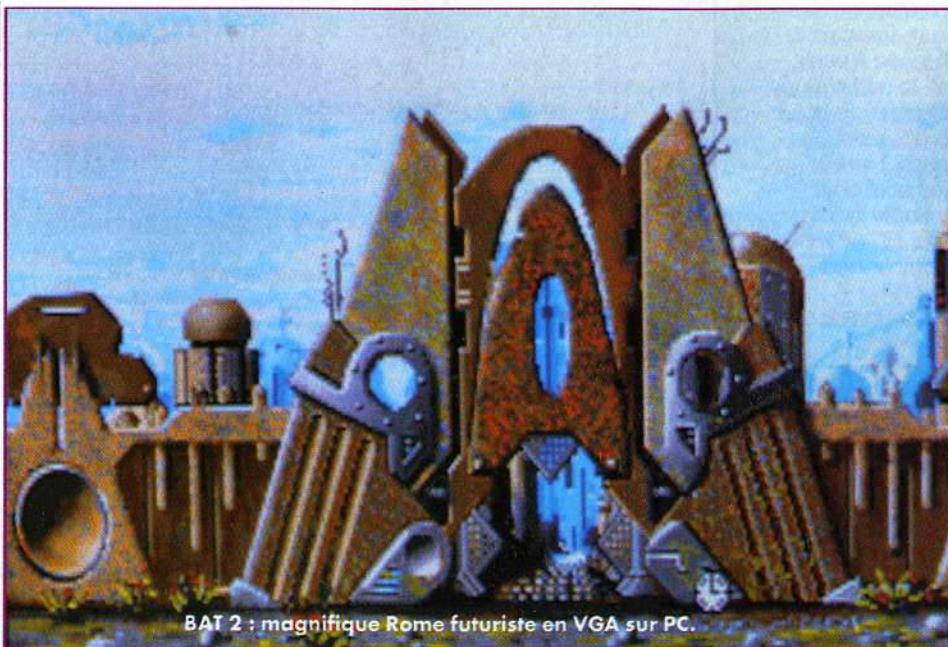
Reste à voir si ce système original et bien réalisé s'avèrera agréable d'utilisation ou non. Les graphismes sont honnêtes, sans atteindre des sommets et l'animation 3D est plutôt souple. Un soft qui intéressera sûrement les passionnés du ballon rond et dont la sortie est prévue aux alentours de novembre sur Amiga.

On reste dans le domaine du sport avec le second titre :

**1000 Miglia**. Il s'agit cette fois d'une course de voitures. Mais plutôt que les sempiternelles F1, on vous propose ici de piloter de vieux bolides des années 30. Si les graphismes de présentation sont de bonne qualité, ceux de la course proprement dite sont des plus médiocres. J'espère sincèrement que ce ne sont que des esquisses... Cependant, une fois oubliées les vaches qui bordent le bas-côté, la course elle-même s'avère très réussie. La route monte, tourne et serpente avec une fluidité que ne renierait pas Vroom (et, dans ma bouche, c'est un superbe compliment !). **1000 Miglia**, annoncé pour novembre, est un soft à guetter du coin de



l'œil... en espérant que les graphismes seront améliorés dans la version finale.  
Dogue de Mauve



BAT 2 : magnifique Rome futuriste en VGA sur PC.

homologues étrangers. Après *Celtic Legends*, testé dans ce numéro, découvrez BAT 2 et Starush.

On reprend les mêmes... et on améliore ! En effet, **BAT 2** n'est pas une simple resucée du premier soft de Computer's Dream (les auteurs). Si le jeu conserve son excellente ambiance sonore (grâce à la carte MV16, conçue spécialement pour le jeu) et le système du « dynorama » (souris et multi-fenêtrage), il s'améliore sur de nombreux points. Les graphismes, tout d'abord, qui exploitent les 256 couleurs du mode VGA sur PC. Jetez un œil aux photos, c'est superbe ! Le côté « bio-game » (les individus agissant de leur propre chef au gré des événements) est toujours présent, avec deux cents personnages indépendants. BOB, l'ordinateur implanté dans l'avant-bras des agents du BAT, a lui aussi été amélioré. La programmation se

fait à l'aide d'icônes d'une manière très simple et plus complète que précédemment. De plus, le programme comportera plusieurs types de jeux différents dont des simulateurs divers, (vaisseau spatial, véhicule blindé ou foreuse minière). La 3D que nous avons pu voir sur PC était de bonne qualité, avec de multiples vues disponibles, un zoom réglable, etc. Lors des déplacements en ville, le joueur sera amené à utiliser la « Via Express ». Cette phase se traduit par une sorte de course de voiture des plus rapides, dotée d'une animation fluide malgré la taille de certains sprites. D'autre « jeux dans le jeu » ont été prévus comme *Quattro* (un casse-briques futuriste), *Chidam* (les dames chinoises) et *Tubular* (un casse-tête original). Les amateurs de « baston » n'ont pas été oubliés non plus, puisque plusieurs types d'affrontement au corps-à-corps sont prévus (duel entre gladiateur ou combat de rue). Le combat de gladiateurs, vu sur ST, était d'une réalisation assez convaincante, bien

que la difficulté n'ait pas encore été réglée... L'histoire elle-même tourne autour d'une multinationale sans scrupules, la Koshan, qui détient le monopole de l'Echiatone 21, un matériau extrêmement précieux. Le Bureau des Affaires Temporelles (BAT) envoie un de ses meilleurs agents, Sylvia Hadford, avec pour mission de

satellite naturel de Shedishan (le plus gros gisement d'Echiatone 21). Alors qu'elle s'oppose à la Koshan, Sylvia est victime d'une tentative d'assassinat. Le BAT dépêche alors un nouvel agent, Jehan Menasis, incarné par le joueur... Mais, attention, l'aventure ne sera pas faite que de diplomatie, loin de là. Au programme : combats, hold-



BAT 2 (ST) : les gladiateurs.

**BAT 2 : BOB**, le micro-ordinateur intégré dans le bras des agents du BAT permettra au joueur de vérifier l'état de santé de son personnage.



faire tomber le trust de Koshan. Elle se fait passer pour la fille d'un ancien noble, possesseur de titres de propriété sur le

up, exploration spatiale, incarcération... Un véritable film d'espionnage ! De fait, avec *Dune*, BAT 2 est probablement l'un des projets français les plus ambitieux jamais mis en chantier, avec

## UBI Soft : le retour des Bat-people !

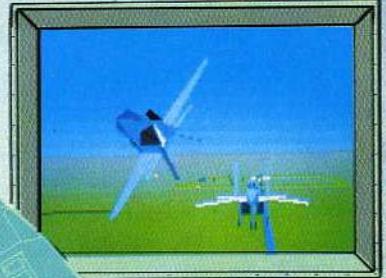
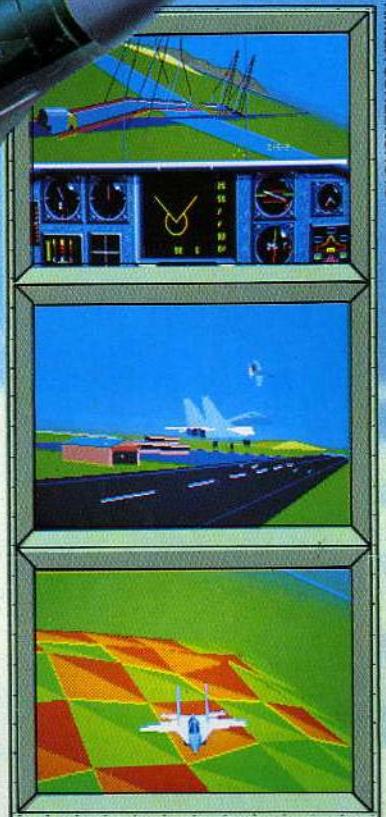
Si UBI Soft est l'un des distributeurs les plus actifs en France, c'est également un éditeur avisé. Ses jeux 100 % français arrivent et ils soutiennent fort bien la comparaison avec leurs

# MiG-29M

## SUPERFULCRUM



AMIGA SCREENSHOTS



**PIOLEZ LE  
CHASSEUR  
LE PLUS  
MORTEL DU MONDE DANS UN  
CHAMP DE BATAILLE TRÈS  
RÉALISTE. UNE EXPÉRIENCE QUE N'OUBLIEREZ JAMAIS!**

**L**e MiG 29 "Fulcrum" est l'appareil de combat le plus avancé de l'Union Soviétique. Actuellement en projet top-secret et financé par le secteur privé, le Mikoyan Design Bureau a poussé le développement du chasseur encore plus loin. Le résultat en est le puissant MiG29M SUPERFULCRUM.

Un nouveau système de contrôle par fil digitalisé quadruplex, une aérodynamique supérieur et un moteur plus puissant vous donnent une marge de manœuvrabilité beaucoup plus grande. Ces caractéristiques combinent avec cockpit transparent moderne et un affichage d'instruments CRT pour faire du SUPERFULCRUM une machine de chasse phénoménale.

Vous faites partie d'une force multi-nationale dont la mission est d'aider une nation alliée à se débarrasser d'une armée d'envahisseurs. Vous aurez besoin de beaucoup de talent et de présence d'esprit pour venir à bout de l'ennemi au sol et dans les airs. La manière dont vous affronterez les diverses opérations dépendra de la tournure que prennent les événements dans cette campagne militaire à grande échelle.

**DOMARK**

Available on: IBM PC, Amiga, Atari ST.



Programmed by  
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.  
Published by Domark Software Ltd., Ferry House,  
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.  
Tel: +44(1) 81 780 2224

# avant-premières



**Starush : combat avec le Cancer... Admirez la beauté du décor et la taille des sprites.**

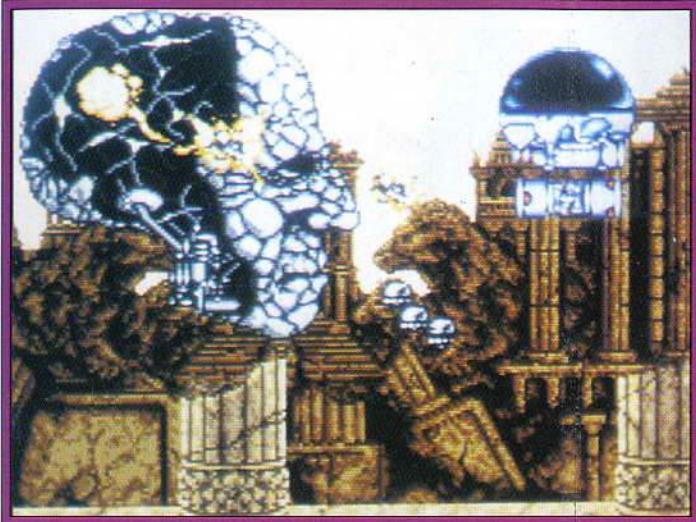
**Starush : l'un des Gémeaux, pas facile à abattre ! Pour en venir à bout, une seule solution : utiliser un maximum de super-armes.**

une envergure quasi-cinématographique. Le jeu est annoncé sur *ST, Amiga et PC* (VGA/EGA) pour Noël. Dans un genre complètement différent, voici venir **Starush**. Programmé par les développeurs d'*Elipse*, ce shoot'em-up endiablé (et difficile) propose une séquence d'introduction et des graphismes absolument

magnifiques (sur *Amiga*, pour l'instant). Le graphiste, Laurent Cluzel, s'impose immédiatement comme l'un des meilleurs artistes français sur micro. Et croyez-moi, je ne dis pas ça à la légère... Graphisme mis à part, la réalisation a de quoi séduire. La préversion présente un scrolling horizontal parallaxé parfaitement fluide (50 images/

seconde) avec un nombre honnête de sprites simultanément à l'écran. A noter que l'on peut jouer à deux simultanément...

Capricorne), l'Air (Gémeaux, Balance, Verseau) et l'Eau (Cancer, Scorpion, Poisson). Malheureusement, l'horoscope de ces entités n'annonce que



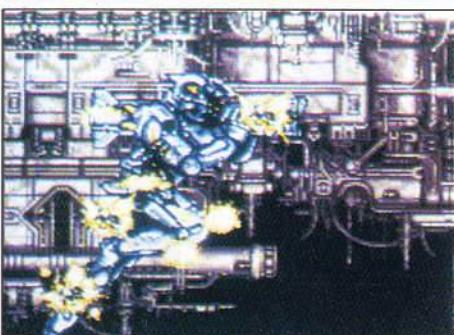
Le scénario, un poil plus développé que celui du shoot'em-up type, met en scène les signes du zodiaque sous la forme de créatures maléfiques et coriaces. Le joueur devra traverser quatre « sphères » différentes, chacune comportant ses propres gardiens : le Feu (Bélier, Lion, Sagittaire), la Terre (Taureau, Vierge,

mort et destruction. Et le jeu étant pour l'instant des plus difficiles (ici non plus, la jouabilité n'a pas été réglée), de nombreux efforts seront nécessaires pour contrecarrer leurs sombres prédictions... Si ce challenge vous intéresse, guettez **Starush** pour décembre, sur *Amiga* et *PC*.

Dogue de Mauve



**BAT 2 : un super jeu, Quattro.**



**Starush : le terrible Verseau !**



**BAT 2 : l'un des simulateurs.**



**BAT 2 : une rue de la ville.**

## Hudson Soft : la bombe

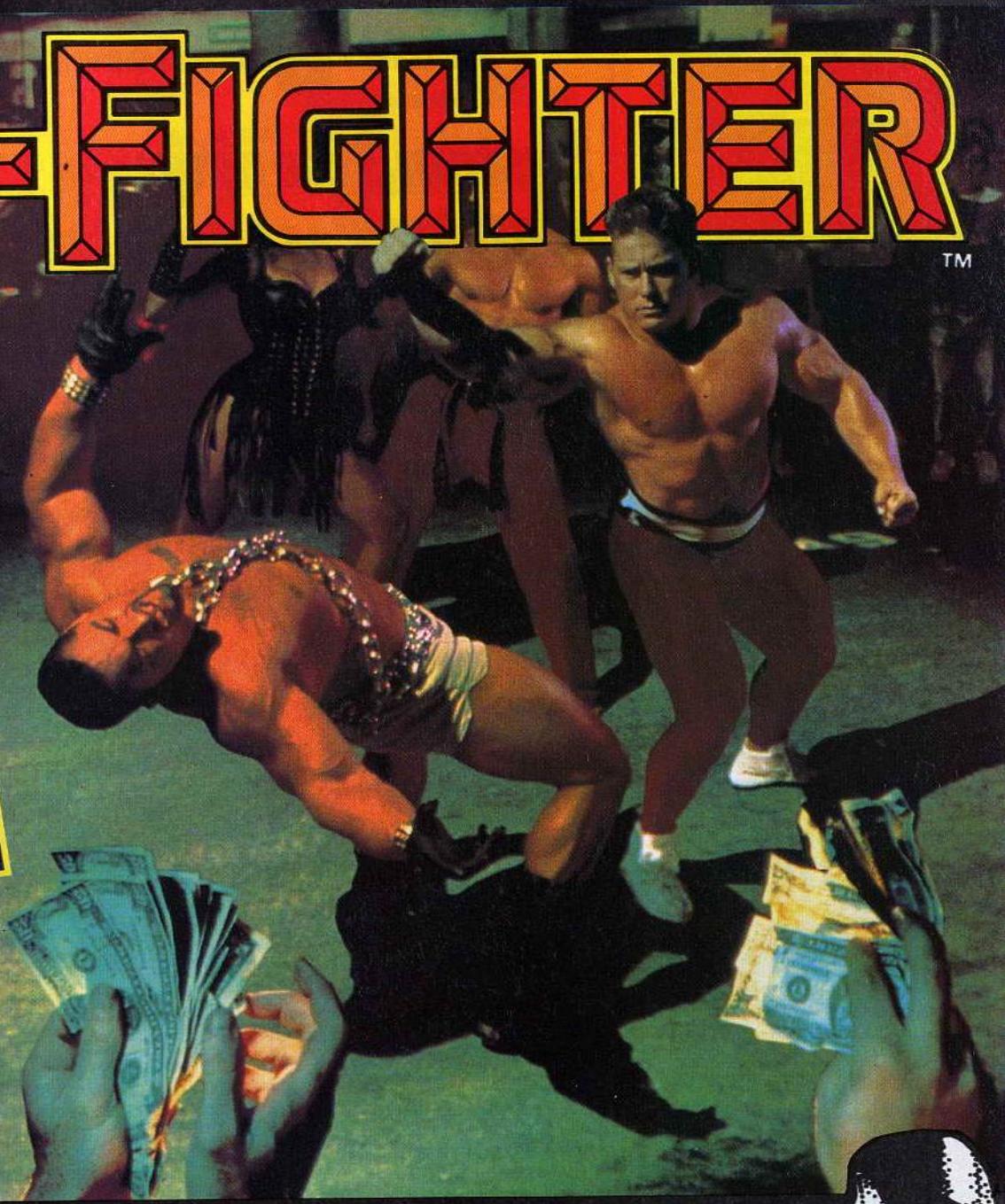
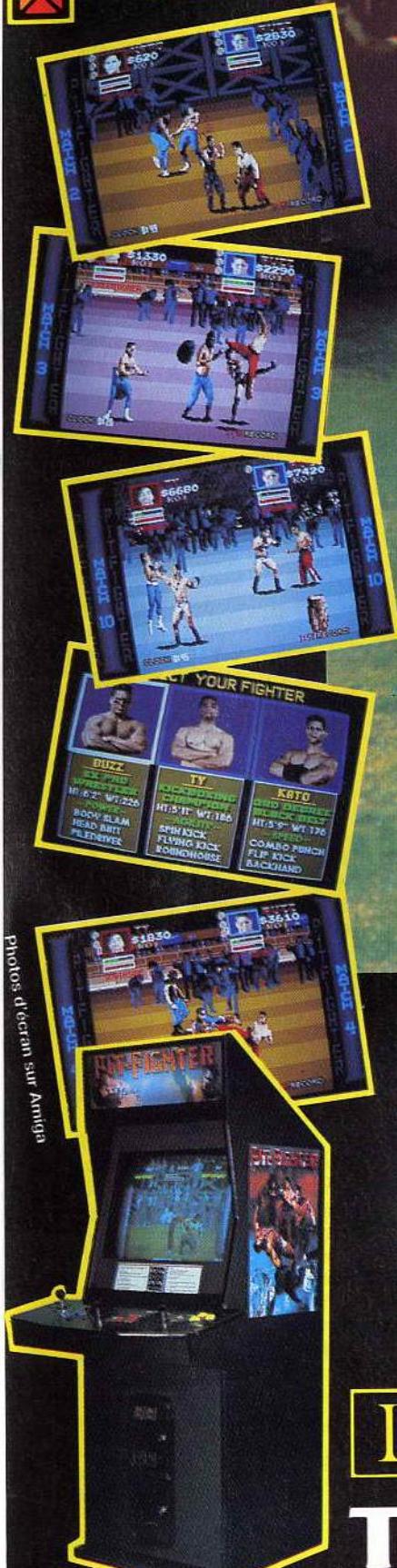
**Le Bomber Man arrive sur nos micros ! Ou peut-être devrais-je dire les Bomber Men...**

Ce nouveau jeu au look très « console » permet de jouer à cinq simultanément grâce à un connecteur spécial pour deux joysticks supplémentaires fourni avec le logiciel. Chaque joueur dirige un **Bomber Man**, petit personnage qui doit se frayer un chemin à travers un labyrinthe et trouver la sortie. Pour cela, il devra tout simplement faire sauter quelques parois... et les monstres (pas bien méchants) qui hantent l'endroit. Sur *Amiga*, la réalisation est

LE JEU ARCADE NO. 1.

# PIT-FIGHTER

TM



**N**ous sommes heureux de vous présenter le moyen le plus méchant, le plus rude de gagner votre vie!  
Entrez dans le monde de Pitfighting - combattez pour de l'argent.  
Pensez-vous que vous avez vos chances dans un combat libre, où tous les coups sont permis mais à mains nues?

Vous devrez faire face à des brutes telles que The Executioner, Heavy Metal et Chain Man Eddie. Utilisez tous les types de combat - pratiquez les arts martiaux, la boxe américaine, donnez des coups de couteau, lancez des tabourets de bar, des barils de bière et tout ce que vous aurez sous la main.

N'oubliez pas que vous n'êtes jamais en sécurité - même dans la foule - si vous y êtes jeté, il est probable que vous n'en sortez pas vivant.

Des graphiques fantastiques, établis à partir de combats réels et les incroyables, mouvements du combattant en temps réel, vous apportent la transformation parfaite du jeu d'Arcade Atari No. 1.

*Un jeu violent dont vous ne vous fatigueriez jamais et dont vous ne pourrez vous passer!!*

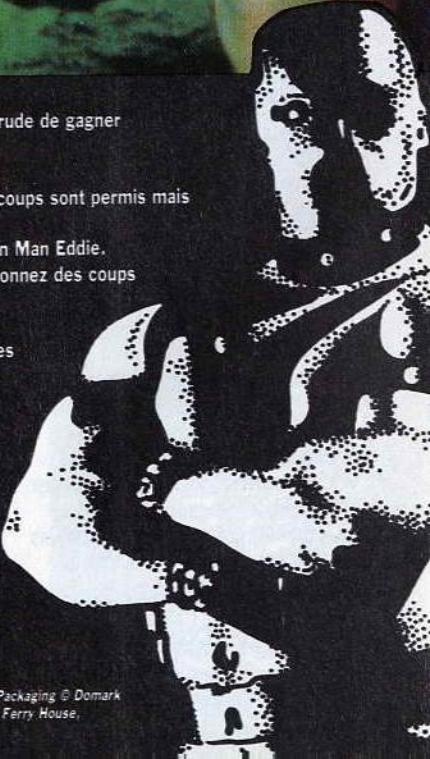
**DOMARK**  
**TENGEN**

© 1991 Tengen Inc. Tous droits réservés.

TM Atari Games Corporation.

Programmé par TEQUE Londres. Artwork and Packaging © Domark Group Ltd, Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR

Photos d'écran sur Amiga





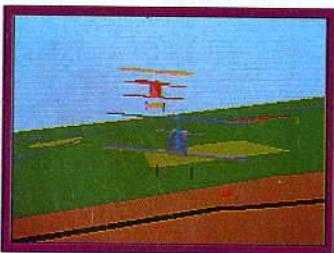
Jouez à cinq simultanément.

correcte, mais ce type de jeu (avec peu de sprites et sans scrolling) ne réclame de toute façon pas beaucoup d'effort de programmation. Les graphismes de la préversion, dans le style des jeux japonais, sont assez moyens. On peut espérer qu'ils seront améliorés dans la version finale. Le jeu lui-même m'a semblé assez amusant, surtout à partir de trois joueurs ou plus. Il devrait être déjà disponible sur Amiga et est prévu pour novembre sur ST et PC.

Dogue de Mauve

## Microprose

Ça y est, **Knights of the Sky**, célèbre simulateur de combats aériens sur PC, est annoncé sur Amiga. Si la fluidité de la 3D n'est pas des meilleures, elle a l'avantage d'être assez



Une 3D bien détaillée.

détaillée. Le jeu lui-même semble jouable et assez prenant. De nombreux appareils de la première guerre mondiale sont disponibles, ainsi qu'un vaste choix d'as du ciel que vous pourrez choisir d'affronter en combat singulier... Guettez le ciel pour repérer les vieux coucous de *Knights of the Sky* aux alentours de novembre.

Dogue de Mauve

## System 3: le ninja mythique est de retour !

*La société anglaise revient en force et, cette fois, son ambassadeur est... un ninja. The Last Ninja, pour être exact. Presque aussi légendaire que les créatures qui peuplent Myth. Sans oublier Fuzzball, un lointain cousin de Skweek...*



**Last Ninja III** : après la déception causée par le second volet, on l'attendait au tournant. Il arrive et il semble à la hauteur de nos espérances. Test complet très bientôt...

annoncé depuis longtemps déjà, **Last Ninja 3** arrive enfin ! Nous avons pu voir la version quasi finale mais nous avons préféré attendre le prochain numéro pour vous en présenter un véritable test. Le jeu, qui semble avoir conquis la presse anglaise, est un savant mélange de beat'em-up, de jeu de plates-formes et de jeu d'aventure. Le joueur guidera son ninja au travers de six niveaux, les quatre premiers représentant les quatre éléments et les deux derniers introduisant le héros dans un étrange univers : le vide. Le jeu aurait presque pu s'intituler « *Ninja in Space* ». De nombreuses surprises et des énigmes intelligentes laissent présager d'un très bon jeu, d'autant que l'aspect sonore a été extrêmement soigné. Fan du dernier ninja, préparez-vous... Pour ceux qui préféreraient la Grèce des légendes au Japon

médiéval, voici venir **Myth**. Dans cette aventure, le joueur dirigera un héros à travers



**Myth** : un jeu d'arcade-aventure qui vous convie à un voyage à travers la mythologie.

quatre niveaux particulièrement vastes, chacun étant découpé en trois parties. Vous devrez affronter toutes sortes de créatures mythologiques, du diable à l'hydre, en passant par la chimère et la gorgone. Mais le jeu n'est pas un simple beat'em-up. Pour vaincre certains monstres, il vous faudra récupérer des objets

bien précis sur la dépouille de vos ennemis. Le personnage central (au double sens du terme puisque le scrolling multidirectionnel est toujours centré sur lui) peut utiliser différentes armes et des objets magiques.

Techniquement, le jeu n'est pas grandiose mais les sprites sont bien animés et les graphismes de bonne qualité, avec une ambiance sonore digne de ce nom. Le jeu deviendra-t-il un mythe ?

Vous connaîtrez la réponse en fin d'année (sur Amiga et ST). Dans un tout autre genre, voici venir **Fuzzball**. Le héros, Fuzzball, est une petite boule de poils qui se nourrit de fruits



**Fuzzball** : un casse-tête amusant où l'action n'est cependant pas oubliée.

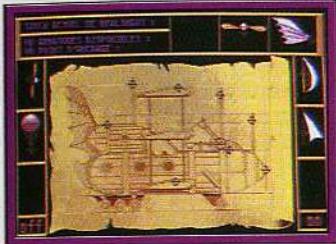
et de joyaux. Ce genre de régime revenant assez cher, il est parti chercher ses plats préférés chez les « fiendish fluffies », une espèce cousine de créatures caractérisées par leur petit bonnet et leur masque de voleur.

C'est un jeu de plates-formes un peu dans le style de *Rodland*. Ici, lorsqu'on tire sur un fiendish fluffy, il rétrécit. Mais si on ne le fait pas rapidement tomber, il se transforme en une variété plus aggressive de monstre qui vous pourchasse... Le jeu est composé de plus de 50 tableaux différents et doté de nombreux bonus et d'écrans cachés. La musique elle-même « rebondit » au rythme du jeu et accompagne bien l'action. Annoncé à un prix réduit (moins de 200 francs), il arrivera en novembre sur Amiga. Enfin, j'ai appris de source sûre que System 3 a bien d'autres projets, dont une course de voiture à la *Out Run*. De plus amples détails très bientôt...

Dogue de Mauve

# Silmariis : en VF

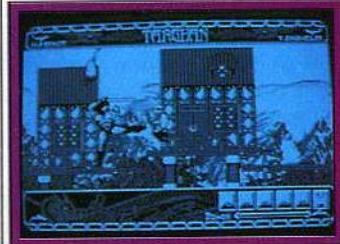
**Une société qui porte bien son nom : la plupart de ses produits sont de petits joyaux. Sera-ce le cas de Targhan sur Macintosh et de Storm Master sur 16 bits ? Doguy vous en dit plus...**



**Targhan : superbe.**

Possesseurs de Mac, réjouissez-vous, **Targhan** arrive sur vos machines pour la fin de l'année ! Si les couleurs ont disparues, il semble que le graphisme ait gardé toute sa finesse. Enfin un jeu d'action français sur Mac, voilà qui fait plaisir... Silmarils annonce également un nouveau produit, sous le titre (provisoire) de **Storm Master**. Il s'agira d'un jeu de stratégie et de gestion, pimenté de scènes d'arcades et de réflexion aussi nombreuses qu'originales (dont une scène de cérémonie religieuse à laquelle il vous faudra donner le maximum d'intensité).

Plusieurs scénarios seront disponibles, avec la même trame de base. Le pays de Vents se porte mal et c'est au joueur auquel on fait appel pour redresser la situation. Il lui faudra harmoniser les richesses du pays, la religion, l'armée, la science, le commerce, la police secrète



**Storm Master.**

et les arts pour redonner de l'élan à une civilisation qui se meurt. Tout un programme ! Le jeu se jouera entièrement à la souris et devrait comporter de nombreuses musiques. *Storm Master* est attendu pour novembre sur PC, ST, Amiga et Macintosh.

Dogue de Mauve

## Access Software : en route pour Mars

**Les auteurs de Mean Streets et Countdown récidivent avec Martian Memorandum. Une jeune fille kidnappée, la planète Mars et un complot bien plus important qu'il n'y paraît. Tex Murphy aura fort à faire pour mener à bien cette nouvelle enquête...**

Le troisième volet des aventures de Tex Murphy, **Martian Memorandum**, reprend le même principe que les précédents. Le joueur y incarne un détective du futur engagé par un puissant industriel dont la fille a été enlevée. Pour la retrouver,

notre enquêteur devra voyager jusqu'à la planète Mars où se déroulent d'étranges événements... Le scénario peut paraître assez banal mais il y a fort à parier que les gens d'Access nous réservent bien des surprises. L'interface

**TILT présente**

**le GUIDE 92**

**sortie le 4 décembre 1991**

**un casting fabuleux :**

**Les TILT D'OR rédaction**

**Les TILT D'OR lecteurs**

**Tous les jeux de l'année**

**Toutes les consoles**

**Tous les micros**

**50 joysticks au banc d'essai**

**Les adresses utiles**

**LA référence de la micro ludique**

**à ne pas manquer !**

**ON VA VOUS FAIRE DU CINEMA**

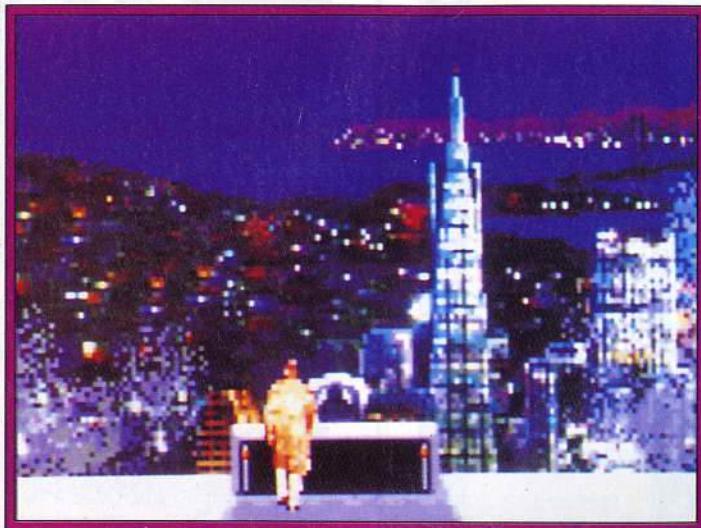
**Pop!!!**



**Gnniii...**



**OUVREZ GRAND VOS YEUX**



**L'introduction du jeu : rencontre au sommet entre Tex Murphy et le père de la jeune femme kidnappée.**

images digitalisées et animées avaient la part belle, complétées par des voix et des sons « samplés » de très bonne qualité (avec une carte AdLib). Ce nouvel épisode ne semble manquer ni de charme ni d'humour et les aficionados des deux premiers titres devraient être comblés... Le jeu est annoncé sur PC pour la fin de l'année.

Dogue de Mauve



**Faites jouer votre séduction...**

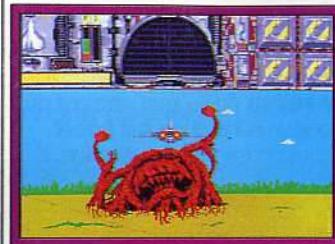
graphique du jeu s'est encore améliorée. Dans les prévisions que nous avons eues (sur PC VGA), les

## Loriciel: le vol de l'aigle



**Comme promis, la suite de l'Aigle d'Or arrive, intitulée l'Aigle d'Or, le retour (eh oui !). Alors, en route pour de nouvelles aventures !**

**L'Aigle d'Or 2** est un jeu d'aventure action non linéaire qui autorise trois fins différentes. Le héros est l'ancien gardien de l'Aigle d'Or volé par Nahmur, le grand prêtre d'une secte maléfique. Transformé en esclave et libéré par des mutants avides de pouvoir qui pensent l'utiliser



**Thunder Burner sur Atari ST.**

à leurs fins, le héros devra essayer de survivre et de reconstituer la statuette de l'Aigle d'Or. La partie aventure tient dans l'exploration des lieux mais aussi dans la récupération d'objets divers et dans le dialogue avec les personnages clefs de l'histoire (au travers de bornes interactives disséminées dans le labyrinthe). Les graphismes semblent soignés et l'animation se réclame d'une parenté avec *Tennis Cup*, *Prince of Persia* et *Panza Kick Boxing*. Voilà qui promet !

Annoncé pour la fin novembre sur ST, Amiga, PC et CPC. **Thunder Burner**, pour sa part, est annoncé pour la fin

traverser 12 niveaux (sur la terre et dans les airs) pour détruire une base ennemie. Au programme, de nombreux décors en 3D (à la *Space Harrier*) et des monstres de fin de niveaux aux gabarits impressionnantes.

La préversion que nous avons pu voir sur ST était bien réalisée avec une animation assez convaincante. A paraître pour la fin octobre sur ST, Amiga et CPC.

Loriciel annonce aussi un nouveau produit : **Bizzy Bros.** Ce sera un jeu d'action où le joueur dirigera les cinq frères Bizzy pour exploiter la mine de leur vieux père. De nombreux obstacles les séparent de l'or



**Paraplane : excellent scrolling.**

tant convoité et le joueur aura fort à faire pour parvenir à ses fins...

Pour les amateurs de sensations fortes, l'éditeur prévoit **Paraplan**, le premier jeu de parapente. La préversion que nous avons pu voir sur PC disposait d'un scrolling plein écran particulièrement fluide. Prévu sur ST, Amiga et PC et développé par Atreid Concept. A noter également la parution de deux compilations. **Top 3** réunit *Moonblaster*, *Tennis Cup* et *Pinball Magic* sur Amiga, CPC, ST et PC. Cette nouvelle compil devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes.

**Les Stars** rassemblera *Skweek*, *Bumpy*, *Superskweek* et *Bulderland*, quatre sympathiques jeux d'action-réflexion sur Amiga, ST et CPC pour la fin octobre.

Le prix de ces compils devrait avoisiner les 250 francs. Bref, Loriciel ne reste pas inactif. Et soyez certains que nous vous donnerons de plus amples détails sur ces nouveaux produits dans nos prochains numéros...

Dogue de Mauve



**Bizzy Bros sur Amiga. Aidez les frères Bizzy à exploiter la mine léguée par leur père.**

**L'Aigle d'Or : ça y est, le héros du premier épisode revient dans de nouvelles et palpitantes aventures.**

octobre. Il s'agit d'un shoot'em-up à base de sprites 3D. Le joueur sera aux commandes du Thunder Burner, un robot « transformé » qui devra

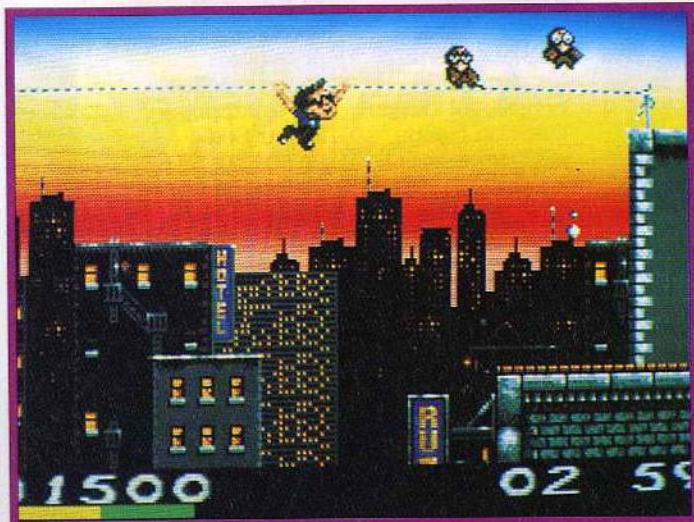


Smash TV sur Amiga.  
Le Prix du Danger.

## Ocean

Après la sortie de Terminator 2, Elf et autres Simpson, Ocean aurait pu se reposer un peu. Pourtant il n'en est rien et cet éditeur a encore plusieurs projets dans ses cartons.

**Smash TV** est l'adaptation du jeu d'arcade, inspiré de l'émission télévisée *Le Prix du Danger*. Le jeu est traité sur le mode shoot-them-up. J'avoue que la préversion que j'ai pu voir ne m'a pas laissé une impression inoubliable. Les graphismes sont moyens et l'action semble vraiment très répétitive. Attendons cependant la version finale



Hudson Hawk, où la vie difficile du cambrioleur.

pour juger équitablement. **WWF** est une simulation de catch, sport assez peu adapté sur nos micros depuis un bon moment. Si vous aimez le catch et que vous suivez régulièrement les combats présentés en clair sur Canal +, ce jeu devrait vous séduire. Vous pourrez en effet retrouver tous les monstres sacrés qui font

de ce sport un véritable spectacle aux Etats-Unis. Le jeu est loin d'être terminé mais ce que nous avons pu en voir est prometteur. L'accent a été mis sur l'ambiance avec les grimaces des joueurs qui se présentent, les manchettes et autres coups de poing donnés hors du ring et les vols planés spectaculaires.

Dans les combats, chacun dispose de ses attaques particulières, reprenant celles des vrais catcheurs. L'animation est rapide et le jeu pourra se jouer à deux.

**Hudson Hawk** vous met dans la peau d'un cambrioleur de grande classe, un peu à la manière de notre Arsène

## LA COMPIL MICRO



AVEC,  
DANS LES ROLES  
PRINCIPAUX:



La corde renvoie l'adversaire de Mister Perfect : de toute évidence, ce dernier nous prépare le célèbre coup de « la corde à linge », à moins que cela ne soit la prise du sommeil...

Lupin national. Le but est pour le moins original puisqu'il va s'attaquer au trésor du Vatican, évidemment bien gardé. Cette aventure/action se compose de trois niveaux gigantesques où l'ennui ne risque pas de survenir. Si vous devrez quelquefois faire le coup de poing, ce n'est qu'en résolvant les nombreuses énigmes (ouverture de coffres à combinaison, déconnexion d'alarme, mise hors service de caméra de surveillance, etc.) que vous progresserez réellement. La réalisation s'annonce excellente, avec des graphismes mignons et travaillés, une animation fluide et surtout une bonne jouabilité.

Ces trois jeux sortiront avant la fin de l'année sur Atari, ST et Amiga. Jacques Harboun



CA VA  
CHAUFFER!!

## L'or américain

US Gold se prépare à mettre sur le marché toute une série de titres prometteurs.



**The Godfather** : rien à redire, c'est bô !



**The Godfather** : on retrouve ici l'ambiance des films. L'action du jeu sera-t-elle à la hauteur de ses modèles ? Vous le saurez en lisant notre test dans un prochain numéro.

**The Godfather** (le Parrain) est un jeu d'aventure/action dont la trame est tirée des scènes principales de chacun des trois épisodes. Ce qui frappe d'emblée dans le logiciel est le soin apporté pour mettre l'ambiance. Les graphismes sont absolument superbes avec une grande richesse de détails et une mise en couleur contribuant parfaitement à rendre l'atmosphère noire des films.

Il faut dire qu'ils sont dus à la plume de Pete Lyon, qui n'en est pas à son coup d'essai. Divers bruitages digitalisés complètent le tout. Ce jeu sortira sur PC, Amiga et Atari ST.

L'autre grand titre d'US Gold, écrit en collaboration avec SSI, est **Eye of The Beholder II : Legend of Dark Moon**. Le premier volet, superbement réalisé et doté d'une interface aussi naturelle que *Dungeon Master* ne péchait en fait que par un

scénario trop facile. Les programmeurs, tout en conservant les points forts du premier volet, ont évité de tomber dans les mêmes travers. Le scénario est nettement plus étoffé. En particulier, l'aventure ne se déroule pas uniquement en intérieur, même si les donjons constituent tout de même le plat de résistance. Outre les combats toujours importants, la recherche du chemin (passage secret, clés, pièges à contourner) et la récupération de renseignements apportent une dimension supplémentaire au jeu. Le jeu sortira sur PC 256 couleurs ce mois-ci et sur Amiga 32 couleurs au début 92.

La saga d'*Outrun* continue avec **Outrun Europa**. En fonction des sept niveaux, vous serez aux commandes d'une Yamaha GP, d'une Porsche 911, d'une Ferrari F40 ou d'un hors-bord turbo. Sortie prévue sur Atari ST, Amiga et 8 bits.

**Alienstorm**, le grand succès d'arcade déjà adapté sur

**Les concepteurs d'US Gold ont sans doute regardé tous les films avant d'entamer le jeu.**



Megadrive, va faire son apparition sur ST, Amiga et 8 bits.

Les écrans que nous avons pu voir laissent présager d'un excellent travail des graphistes.

**Bonanza Bros.** propose pour ST, Amiga et CPC un jeu

d'action pouvant se jouer seul ou à deux, l'écran étant alors scindé en deux horizontalement. Vous y incarnez deux voleurs qui doivent s'entraider pour voler des objets de valeur dans différents lieux. Sortie prévue ce mois-ci. Jacques Harboun.

## Electronic Arts

**Electronic Arts mène une offensive tous azimuts.**

Les amateurs de gestion de monde vont être comblés avec la sortie prochaine de **Populous II**. Les graphismes sont véritablement de toute beauté et de nombreuses possibilités supplémentaires ont été apportées au jeu. Sortie prévue sur ST et Amiga à la fin de l'année.

Quant aux fous de **Powermonger**, ils vont pouvoir s'éclater avec un data disk, **The World War I**.

Comme son nom le laisse présager, l'histoire se place en pleine première guerre mondiale. Vous contrôlerez toujours des hommes (ici armés de fusils), mais aussi différents engins de guerre et des fabriques d'armes.

Les graphismes sont encore plus réussis que pour le premier volet, ce qui n'est pas peu dire ! Sortie prévue sur ST et Amiga pour la fin 91.

Mais l'événement, c'est **Black Crypt**, un jeu de rôle à la

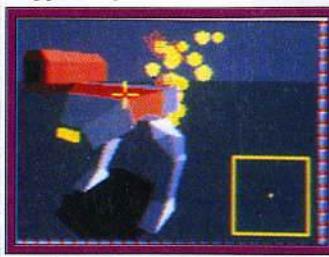


**Powermonger World War I** : le renouveau.



**Black Crypt** : un air de *Dungeon Master*.

déroule intégralement en intérieur, devrait être gigantesque. Il se compose de pas moins de douze donjons, chacun d'eux étant aussi complexe que *Dungeon Master*. Quant à la réalisation, c'est un petit chef d'œuvre. Les graphismes pseudo 3D sont somptueux, l'animation fluide et rapide et les bruitages plongent complètement le joueur dans l'ambiance. L'ergonomie tout souris est sans défaut. Quant aux monstres et aux effets des sorts (très diversifiés), ils sont impressionnantes. Le match risque d'être passionnant face



**Cyberfight** : quelle 3D, quelles couleurs, quelle animation !

# LA COMPILE MICRO

DISTRIBUE PAR UBI SOFT  
8 - 10, Rue de VALMY  
93100 MONTREUIL

36 15  
TOP FUN

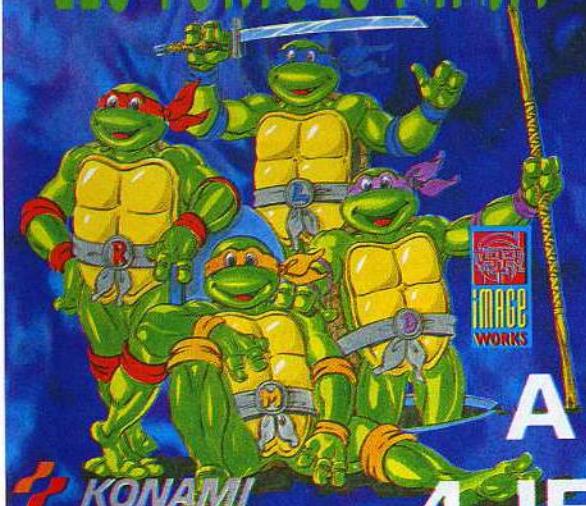
3615 UBI

# FUN

Radio

COWABUNGA!!

"LES TORTUES NINJA"



KONAMI

GREMLINS 2

BACK TO THE FUTURE II

topo

Thunder



MINDSCAPE INTERNATIONAL

A L'AFFICHE:  
4 JEUX GEANTS!

DISPONIBLE SUR TOUS FORMATS.

UBI SOFT  
Entertainment Software

elite

disponible dans les fnacs et les meilleurs points de vente.

COWABUNGA!

Salut, c'est moi,  
LEONARDO.  
Fais la collection  
des PIN'S  
TORTUES NINJA!!  
Quand tu verras ce sticker  
sur La Compli Micro  
FUN RADIO,  
mon PIN'S sera à l'intérieur

Les Tortues Ninja: ©1991 Mirage Studios, USA.  
Published under licence from Mirrsoft Ltd.  
under sub licence from Konami and under sub licence  
from Mirage Studios, USA. Konami is a registered  
trade mark of Konami Industry Co Ltd.  
©1989 Konami ©1990 Mirrsoft Ltd.  
Gremlins 2: ©1990 Warner Bros. Tous droits réservés.  
Back to the Future: ©1989 UCS & Amblin  
©1990 Mirrsoft Ltd. Tous droits réservés.  
Days of Thunder:  
©1990 Paramount Pictures.  
Tous droits réservés.  
©1990 Mindscape



**Populous 2 : encore meilleur que le premier.**

à *Eye of the Beholder II*. Sortie prévue sur Amiga pour fin 91. **Cyber Fight** (titre provisoire), pour sa part, est un shoot-them-up/stratégie très sophistiqué. Vous allez construire pièce par pièce des robots qui vont ensuite s'affronter dans une arène close. La réalisation est de très haut niveau : 3D surfaces pleines avec ombrages en VGA 256 couleurs, complétée d'une animation

fluide, d'une mise en image cinématographique et de bruitages évolués grâce à la gestion des différentes cartes sonores. Sortie prévue à la fin de l'année sur PC. Citons encore **Starflight II**, un superbe space opera, parvenu trop tard à la rédaction pour que nous le testions ici, mais que vous découvrirez dans *Tilt 96*.

J. H.

## Gremlin

**Loin de s'endormir sur ses lauriers après Utopia et Lotus II, Gremlin continue son effort pour nous mitonner de nouveaux titres.**

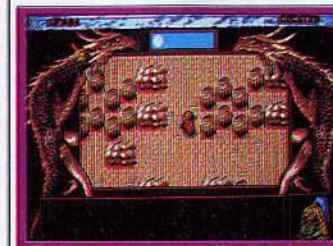
**Harlequin** est un jeu de plates-formes classique. Il se singularise toutefois par certains décors superbes et une animation de qualité. **Video Kid** est un shoot-them-up qui tire son originalité d'un scrolling changeant, horizontal ou vertical, et cela même au sein d'un même niveau. Les



**Video Kid : visite au Far West.**



**Harlequin : jolis graphismes.**



**Daemonsgate : un jeu très riche.**



**Suspicious Cargo sur Amiga.**

graphismes agréables sont rehaussés par un scrolling différentiel pour le fond.

**Daemonsgate** est un jeu de rôle original à plus d'un titre. Il recourt à une représentation aérienne avec sensation de relief, introduit des notions de

wargame dans les combats et surtout fait accompagner votre héros-leader de compagnons gérés par le programme. Chacun a son propre caractère et agit donc en conséquence.

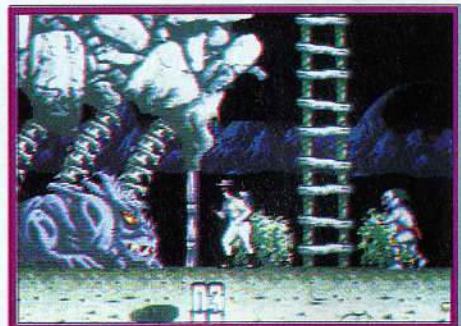
Tous ces jeux devraient être disponibles pour la fin de l'année sur ST et Amiga. Nous avons reçu juste au moment du bouclage **Suspicious Cargo**, un jeu d'aventure spatiale qui semble fort prometteur. Vous découvrirez son test approfondi dans le prochain numéro.

Jacques Harboun

## Psygnosis

**Psygnosis continue de travailler sur les nombreux titres en cours de réalisation que nous vous avions déjà présentés :**

**Agony, Amnios, Ork** (nouveau nom d'*Infiltrator*), **Leander**, sans oublier deux autres jeux aux titres non déterminés, une course de moto et un jeu de rôle/aventure à quatre joueurs simultanés ! Mais la surprise



**Shadow of the Beast III : superbe !**



**Shadow of the Beast III : la fin du premier niveau.**



**GOLDEN IMAGE®**

SERVICE REVENDEURS : TEL. (1) 47.91.06.25

vient de **Shadow of the Beast III**, qui est déjà bien avancé. Le premier volet, vraiment superbe, péchait par un scénario trop simpliste. Le second volet, plus étoffé de ce côté, n'était pas aussi beau. Ce troisième volet combine les avantages des deux autres. Les graphismes sont excellents avec un large usage du scrolling différentiel pour renforcer l'impression de profondeur. Mais surtout, il s'agit désormais d'un véritable jeu d'aventure/action. S'il faut toujours combattre

quelques monstres (très impressionnantes au demeurant) et sauter juste, la priorité a été mise sur le côté réflexion.

Les astuces à trouver sont plus délirantes les unes que les autres. Ici un interrupteur détruirea un monstre intouchable, là un objet indispensable, ailleurs encore un trajet rigoureux, seul moyen de ne pas attirer tous les monstres vers vous... bref, on ne s'ennuie pas. Sortie prévue en décembre sur *Amiga*.

Jacques Harbon

# Infogrames

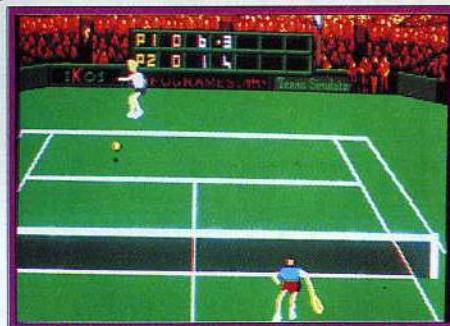
**Infogrames nous concocte deux nouveaux titres, aussi alléchants l'un que l'autre.**

Le premier, **Eternam**, est un jeu d'aventure animé, entièrement géré à la souris. Vous allez enquêter sur une série de faits pour le moins étonnantes dans un contexte tout aussi étrange, l'Archipel, où le temps passe d'une manière différente suivant les îles. Le scénario, plutôt réservé aux adolescents et aux adultes, est complètement délirant et fait la part belle à l'humour. La réalisation exploite pleinement les capacités du *PC*. Ce jeu devrait ensuite être transposé sur *Amiga*.

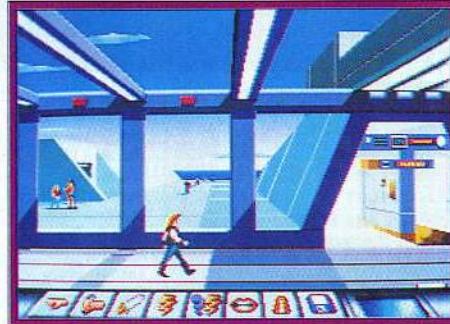
### **Advantage Tennis**

est un nouveau tennis pouvant se jouer seul ou à deux. Si les graphismes ne sont pas extraordinaires au premier abord, en revanche la qualité de l'animation et la richesse de la simulation sont exceptionnelles. La jouabilité n'est pas en reste avec une gamme de coups très variés, la possibilité de laisser

le programme gérer les déplacements pour se consacrer à la finesse et la précision de chaque coup, surfaces, comptabilité des points ATP, visualisation sous différents angles, ralenti, et bien d'autres choses encore. Ce programme sortira sur *PC* d'abord, puis sur *ST* et *Amiga*. Jacques Harbon



Advantage Tennis : une excellente 3D.



Eternam : superbe aventure animée.

### **SCANNER MULTIDIRECTIONNEL**

*Le scanner à main intelligent !*



Ce scanner GOLDEN IMAGE assure en temps réel l'assemblage de l'image scannée. La méthode en "U" (voir schéma) permet de saisir textes et images, jusqu'au format A3 en une seule opération. Il génère des images au format TIFF et permet tous les traitements ultérieurs à l'aide des logiciels courants... et peut être utilisé comme souris lors du traitement d'image. Directement compatible Windows 3. 256 niveaux de gris, résolution maximale de 400 points par pouce. Livré avec support de scannage, carte adaptatrice et disquette 3 1/2 et 5 1/4.

Modèle IBM PC et compatibles : 2.995 F TTC

### **SOURIS OPTIQUE**

*Une souris pas comme les autres !*

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les pannes! Elle ne s'use quasiment pas, ne s'encre pas, et vous offre une précision extraordinaire! En effet rien n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.

Modèle ATARI ou AMIGA (250 dpi) : 495 F TTC

Modèle PC XT/AT (100/800 dpi) et PS/2 (port DB 25) : 595 F TTC



### **STYLO-SOURIS**

*Un stylo très futé !*

Précis, rapide, très facile d'utilisation, sympa, le stylo-souris GOLDEN IMAGE est le résultat d'une miniaturisation extrême des composants électroniques. Un look d'enfer pour un outil qui révolutionne l'utilisation de l'ordinateur! Livré avec tapis. Manuel technique en français. Notice du logiciel en anglais.

Modèle ATARI, livré avec logiciel DELUXE PAINT ST : 695 F TTC

Modèle AMIGA, livré avec logiciel DELUXE PAINT II : 695 F TTC



**GOLDEN IMAGE**  
chez tous les revendeurs  
et les grands magasins  
spécialisés.

NOUVEAU

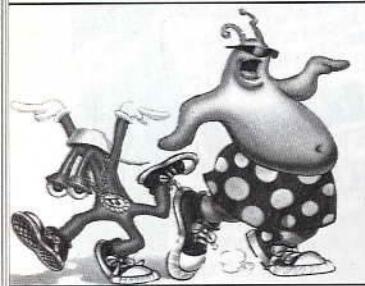
949F

# La CONSOLE MEGADRIVE (française) avec 1 manette de jeux



VERSION FRANÇAISE  
OFFICIELLE

Garantie par le constructeur



La nouveauté  
délirante  
**TOE JAM  
& EARL**  
449F



## ACCESOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER	
SYSTEM/MEGADRIVE	329F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

## DEMENT !!!

CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

## TITRES A VENIR

Road Rash (Moto)	449F
Bonanza Brothers (Arcade)	449F
Killing Game Show (Platef.)	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arcade)	449F

## TOP 20 MEGADRIVE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Street of Rage (Arcade)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Turrican (Arcade)	395F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
Wrestler War (Sim. Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
J. Buster Boxing (Sim.)	449F
Populous (Stratégie)	475F
J. Madden Foot. (Foot Amér.)	475F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F

## Accessoires

ABRAMS BATTLE TANK (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblastar (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Batman (Plateforme)	449F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	315F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaïaress (Arcade)	449F

3615 MICROMANIA  
2 MEGADRIVE  
A GAGNER



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

N°2

## LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !

et 30 nouveautés présentées sur cassette vidéo !

+ Alex Kid + 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTÉS  
Speedball  
Spiderman  
Strider  
Pacmania  
Summer Games  
Ace of Aces

## OFFRE SPÉCIALE

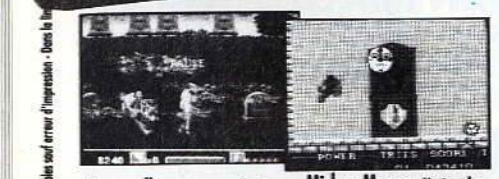
Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

## CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(+ pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPÉCIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

## TOP 15 SEGA

After Burner	325F
Alex Kidd in Shin. World	345F
Alex Kidd Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F



Moonwalker. Incarnez Jackson

Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.

Gain Ground (Arcade) 389F  
Ghostsbusters (Action) 395F  
Golden Axe (Arcade) 395F  
Golf (Sim.) 475F  
Ghouls n' Ghosts (Plateforme) 475F  
Harball (Baseball) 449F  
Hard Drivin (Course Auto) 449F  
James Pond (Plateforme) 475F  
Joe Montana Football (Foot. Amér.) 395F  
Kings Bounty (Jeu de Rôle) 425F  
Last Battle (Arcade) 395F  
Might and Magic 599F  
Midnight Résistance (Arcade) 449F  
Moonwalker (Arcade) 395F  
Musha (Arcade) 449F  
Mystic Defender (Arcade) 395F  
PGA Tour Golf (Sim. Golf) 475F  
Powerball (Arcade) 449F  
Rai-den (Arcade) 449F  
Rambo 3 (Action) 315F  
Saint Sword (Arcade) 449F  
Shadow Dancer (Arcade) 475F  
Shining and Darkness (Dungeons) 449F  
Super Basketball (Sim.) 395F  
Super Hang On (Sim. Moto) 395F  
Stormlord (Action) 449F  
Strider (Arcade) 475F  
Super Baseball (Sim.) 395F  
Super Thunderblade (Arcade) 395F  
Super Volleyball (Sim.) 449F  
Sword of Vermillion (Arcade) 599F  
Valis 3 (Arcade) 449F  
Wardner Forest (Plateforme) 449F  
Wings of War/Gynoug (Arc.) 449F  
Wonderboy 3 (Plateforme) 395F

# LES NOUVEAUTES D'ABORD !



# MICROMANIA

**MICROMANIA ROSNY 2**

**Centre Commercial Rosny 2** **Tél. 48 54 73 07** **NOUVEAU**

**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DEFENSE**

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

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niveau -2 Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**

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

Ouvert  
7 jours / 7

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

**Commandez par téléphone ! 92 94 36 00**

(Attention! Depuis Paris composez  
le 16 92 94 36 00)

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA**

**NOUVEAU**

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

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**  
**OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI**

Nom .....  
Adresse .....

Code postal : Ville :

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

Commandez  
par Minitel  
3615 MICROMANIA

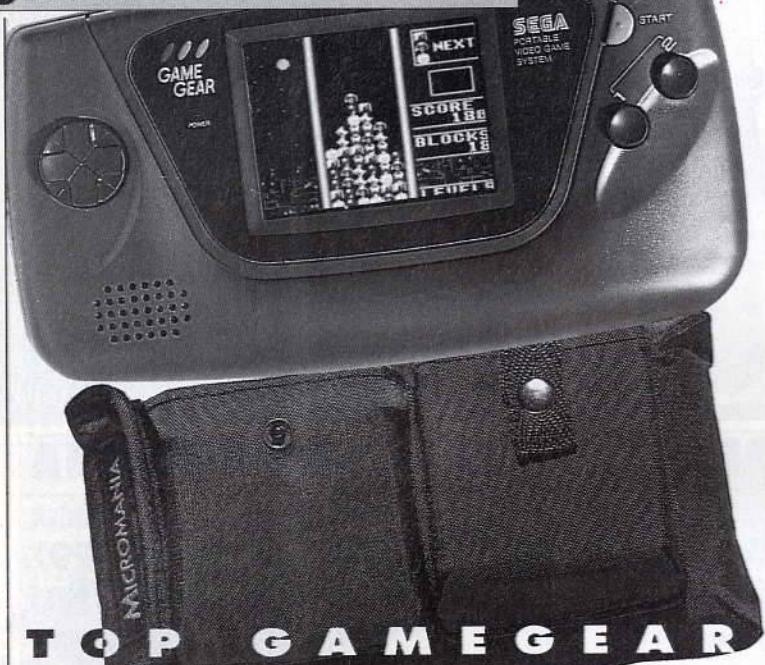
**Règlement:** je joins    Chèque Bancaire    CCP    Mandat-lettre

le préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) \_\_\_\_\_

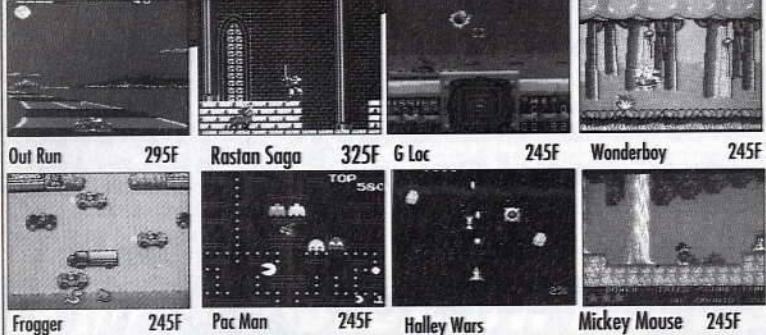
Entourez votre ordinateur de jeu :  Série  PC COMP  Atari ST  Amiga  NeXT  Lynx  Gameboy  Megadrive  Gamegear

OFFRE SPECIALE

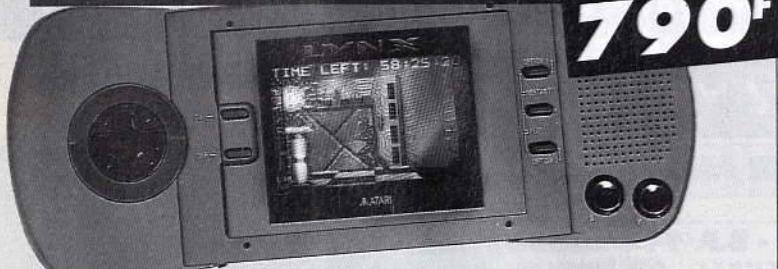
La GAMEGEAR  
la portable couleur SEGA  
+ le jeu Columns  
+ la sacoche Micromania  
gratuite



### TOP GAMEGEAR



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



### Les Nouveautés

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

### ACCESSOIRES LYNX

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

# MICROMANIA

NOUVEAUTE !

D'ABORD !

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

### Titres disponibles

Chas HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sqweek	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Woody pop	215F

### Titres à venir

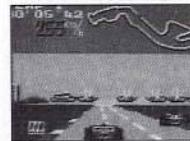
Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Shinkinyo (Cartes)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Seg  
Master System sur votre  
console Gamegear



Fantasy Zone 295F



Super Monaco GP 215F



Shinobi 245F



195F

Adaptateur Cartouche  
MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

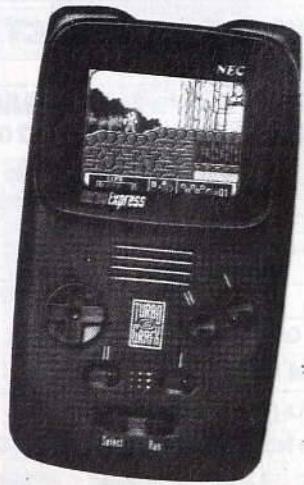
**La Turbo GT de NEC**  
Un graphisme époustouflant !

2390F  
+ 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles  
à partir de 299F

### Les Nouveautés

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



### TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatster House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F

NOUVEAUTES A VENIR	
Teenage Mutant Turtles 2	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basket)	275F
Popeye 2 (Plateforme)	275F
Soccermania (Football)	275F
Marble Madness (Arcade)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

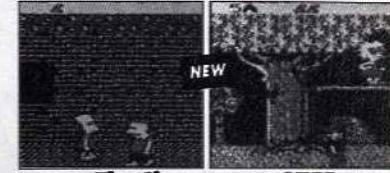
## MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

# MICROMANIA



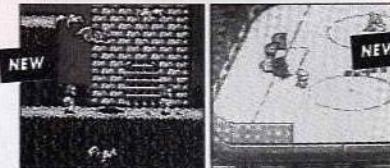
Teenage Mutant Turtles 2 275F



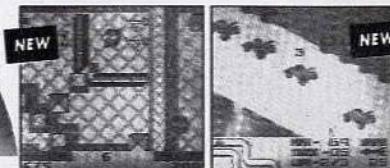
The Simpsons 275F



Popeye 2 275F



Nascar 275F



Beetle Juice 275F



Blades of Steel 275F



Gauntlet 2 275F



RC Pro Am 275F



Robocop 275F



WWF Superstars 275F



Battle Unit Zeoth 275F



R Type 175F



NBA All Star Chal. 275F

OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA

590F

La Console Gameboy  
+ Super Mario Land  
ou F1 Race ou Tetris<sup>(\*)</sup>

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

Game Boy est une marque déposée de Nintendo • Prix visible sauf erreur d'impression • \*Offre valable dans la limite des stocks disponibles



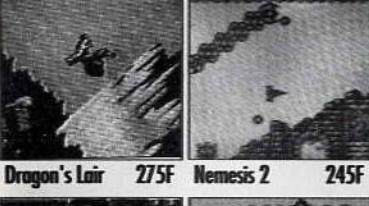
Megaman 275F Castlevania 2 275F



Punisher 275F Choplifter N°2 275F



Mickey Dang. 275F Rescue of Princess 275F



Dragon's Lair 275F Nemesis 2 245F



Navy SEALs 275F F1 Race 195F



Cycle Grand prix 275F



Norstar Ken 275F



Contra/Oper. C 275F



F1 Spirit 275F



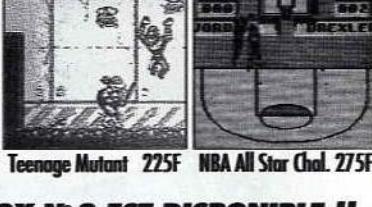
Sword of Hope 275F



Hunt for Red Oct. 245F



Mickey Mouse N°2 275F Gremlins 2 275F



Teenage Mutant 225F



NBA All Star Chal. 275F



Pacman 245F



Soccerboy 175F



R Type 175F

NOUVEAU

SMART  
BOY 119F  
Etui de protection  
en plastique rigide



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



NOUVEAU



LIGHT  
PLAYER  
175F  
Agrandit l'image  
et vous permet  
de jouer dans le  
noir.

NOUVEAU

LIGHT  
PLAYER  
175F  
Agrandit l'image  
et vous permet  
de jouer dans le  
noir.

NOUVEAU

2 MEGADRIVES A GAGNER  
PAR SEMAINE

Chaque mercredi vers 18h  
sur FR3 MICROMANIA vous  
dévoile tout  
sur les jeux  
dans  
l'émission



MICROS CONSOLES

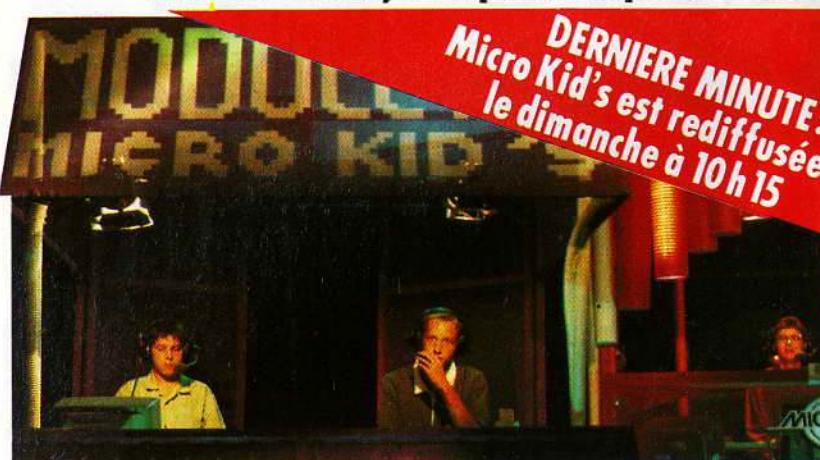
**TILT**  
MICROLOISIRS

**SUR** **FR** 

# GAGNEZ 2 MEGADRIVE PAR SEMAINE

Retrouvez chaque mercredi à 18 h sur FR3 toute l'actualité consoles et micros.

Micro Kid's, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour les amateurs de bidouilles ou de jeux d'aventure. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks de la démo. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels et de cartouches, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

## Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clé...  
Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

## Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans ce numéro.

## Des démos !

Envoyez sans tarder vos démos à Tilt. Les meilleures seront diffusées dans Micro Kid's. Les téléspectateurs de l'émission seront les seuls juges de ce grand challenge hebdomadaire.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :  
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

match des champions      Je désire participer au :      concours de scénarios      concours de démos

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_

Ma console : \_\_\_\_\_

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F. (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR 3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.

**ONSOLES** 

**TILT**  
MICROLOISIRS

**MICROMANIA**

**FR** 



## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	259/259F
Deuteros	299/299F
Gauntlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Out Run Europa	259/259F
Master Golf	349/349F
Negalomania	309/309F
Powermonger Data Disk	149/149F
Tip Off	249/249F
The Simpson's	249/249F
WWF Super Stars	259/259F

## TOP 20 ST/AMIGA

Silent Service 2 (1 Meg)	349/349F
Space Quest 4	ND/399F
if	249/249F
Thunderhawk	299/299F
Light of Intruder	349/349F
Oki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Hunter	299/299F
Terminator 2	249/249F
Thunderjaws	129/129F
Timed Whistle	249/249F
Room	349/349F
Midwinter 2	249/249F
Centurion	249/249F
ID Construction Kit	399/499F
Railroad Tycoon	349/349F
Kick Off 2	249/249F
Wimmin Tactics	79/79F
Spirit of Excalibur	299/299F

## AUTRES NOUVEAUTES

3D Master Golf	ST/Amiga 349/349F
ADS+ Sherman M4	289/289F
Avantage Tennis	249/249F
Baby Jo	289/289F
Beast Buster	259/259F
Bonanza Bros	259/259F
Centurion	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
G Loc	259/259F
Hudson Hawk	259/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Mod TV	249/249F
Noscar	349/349F
Obitus	259/ND
Ork	ND/259F
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
R Type 2	259/259F
Robozone	259/259F
Rugby World Cup	249/249F
Smash TV	259/259F
Shadow Sorcerer	279/279F
UMS 2	ND/299F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

**PROMOTION SPECIALE  
MANETTE  
SPEED KING  
75F**

## NOUVEAU LES JUSTICIERS 3 299/299F

+ SHADOW WARRIORS + ROBOPC 2  
+ BATMAN LE FILM

## LES MAITRES DE L'AVENTURE 299/299F

+ Maupiti Island + Les Voyageurs du Temps + Opération Stealth

## PROMOTIONS MICROMANIA

Turrican 2	ST/Amiga 99F/ND	Switchblade 2	ST/Amiga 179/179F	Monkey Islands	ST/Amiga 179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monty Python	99/99F
Super Cars 2	179/179F	Lemmings	149/149F	Spellbound	99F/ND
Barbarian 2	199/199F	Lemmings	149/149F		
Beast 2	199F/ND	Utopia	199/199F		
Pegasus	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F		
Lemmings Data disc	99/99F	Fate / Gates of Dawn	249/249F		

Amos Compiler	ST/Amiga ND/299F	F 15 Desert Storm Sce. Disc	159/159F	Return to Europa	ST/Amiga 79/79F
Architecture 1	ND/199F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Return of Witch Lord	149/149F
Architecture 2	ND/199F	F29 Retaliator	249/249F	Rise of the Dragon	ND/399F
Bard's Tale 3	ND/249F	Final Fight	259/259F	Robin Hood	259/259F
Bottle of Brit. Miss. Disc.	159/159F	Life and Death	259/259F	Rodlands	259/259F
Billiards Sim. 2	ND/259F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Sim City + Populous	299/299F
Blues Brothers	299/299F	Magic Pockets	259/259F	Snooker	299/299F
Cadaver	249/249F	Manchester Un. Europe	259/259F	Super Monaco GP	249/249F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Megatraveller 1	349/349F	Ultima V	ND/299F
Chuck Rock	249/249F	Min 29 M Fulcrum	399/399F	Wild Wheels	249/249F
De Luxe Paint François	599F/ND	PGA Golf	ND/249F	Wings (1 Meg)	ND/299F
De Luxe Paint IV franc.	ND/899F	Powermonger	299/299F	Wolf Pack	299/299F
15 Strike Eagle 2	349/349F	Prehistoric	269/269F	Zone Warrior	259/259F
RBI 2	299/299F	RBI 2	299/299F		

## AMSTRAD 464/6128

## LES JUSTICIERS 3 169/199F

+ Shadow Warriors + Robocop 2  
+ Batman le Film

## JAMES BOND 007 149/249F

+ L'espion qui m'aimait + Vivre et laisser mourir + Permis de tuer

NRJ 2 ND/249F  
+ Mystical + Light Corridor  
+ Crazy Cars 2 + Shufflepuck  
Café + Pinball Magic

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	299F
Captive	299F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Speedball 2	299F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

## TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander N2	399F
Immortal	299F
F117A Night Hawk	399F
Gunship 2000	399F
Castles	349F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Wing Commander	349F
Jeffighter 2 (Français)	399F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
King Quest V (VGA)	449F
Links	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F
Shadow Sorcerer	309F

## AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Avantage Tennis	299F
Baby Jo	289F
Bard's Construction Set	299F
BattleTech 2	359F
Bloodwych	299F
Brainies	269F
Coslles Data Disk	149F
ESS Mega	349F
Falcon 3.0	499F
Heimdall	349F
Heroe Quest	299F
Lemmings data disk	149F
Magic Cindle 2	299F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Police 3	449F
Race Drivin	299F
Robozone	259F
Shanghai 2	359F
Super Space Invaders	299F
Team Suzuki	299F
Terminator 2	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

## AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS + Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistoric	140/180F
Roadland	119/159F
Robozone	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F
Tresor d'Alligator	ND/149F

## TOP 10 AMSTRAD

Terminator 2	109/159F
Manchester United European	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Kick Off'2	139/179F
Total Recall	109/159F
F16 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugifif	ND/229F
Pirates	ND/145F

Alive	ND/199F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Art de Guerre	ND/249F	Mokowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Adv. Destroyer Sim.	169/229F	Mystical	149/199F	Super Sqweek	149/199F
Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Gozza 2	140/180F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Return of Witch Lord	59/79F	Targhan	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	RBI 2	109/159F	Tetris	ND/149F
La Secte Noire	ND/179F	Saga	ND/199F		
Le Manoir de Morteville	ND/199F	Sdow	ND/149F		

## OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	99/149F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	DEMENT DEMENT
CRACKDOWN	ND/99F	THE ELIMINATOR	59F/ND	CHASE HQ + NARC
CABAL	59F/ND	NIGHTBREED	ND/99F	GOULSN GHOST + MARCHO/99F

LA COLLECTION ND/175F  
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

LES 100% A D'OR 59/99F  
+ Opération Wolf + Afterburner  
+ R Type + Titan

LES VAINQUEURS ND/99F  
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

Une correspondance de l'AFP rapporte que l'étourderie d'un technicien a entraîné la destruction d'une fusée militaire lancée dans le cadre du programme IDS. Ce sympathique personnage a tout simplement chargé dans l'ordinateur de bord un programme d'essais au sol et non de vol...

Résultat : 10 millions de dollars en fumée. Des contrôles ont été effectués sur une seconde fusée. Gag : les paramètres de son programme indiquaient une trajectoire opposée à celle prévue !

Cette histoire assez comique illustre bien l'une des faiblesses de l'informatique. Demandez à un ordinateur de faire quelque chose, il le fera. Alors, la prochaine fois que l'on vous dit que c'est de la faute de l'ordinateur, ne croyez pas votre interlocuteur. C'est plutôt la faute de quelqu'un... M.B.

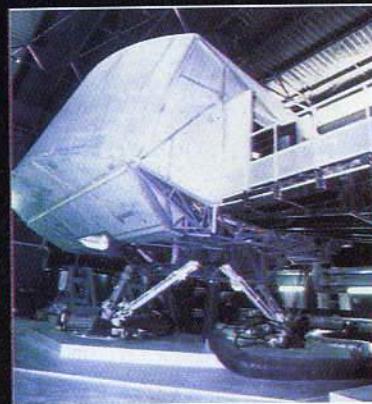
16

D'architecture « industrielle », le bâtiment abritant le Cinax est au cœur du parc de la Villette.



15

Trois paires de verrins de 270 kWh en crête, cabine d'une capacité de soixante sièges et pesant pas moins de quatorze tonnes : des chiffres sacrément impressionnantes.



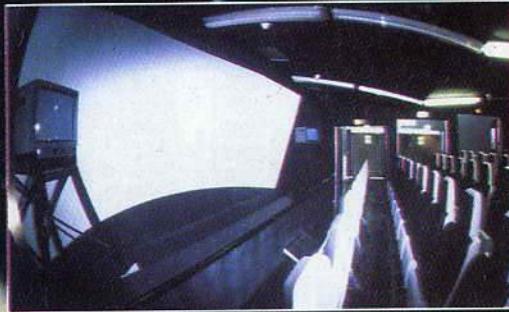
14

En guise d'introduction à l'univers du Cinax, un jeu de mémoire.



13

Côté images, la salle offre un écran de cinéma panoramique de belle taille ainsi que deux moniteurs vidéo utilisés pour les consignes de sécurité.



12

Sièges design High-Tech et ceintures de sécurité.



11

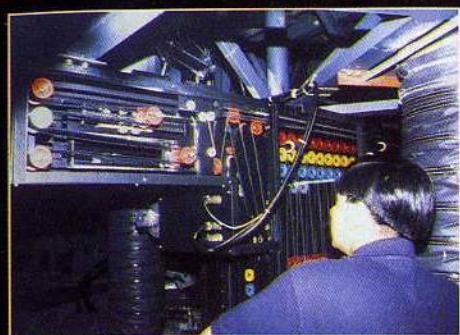
Véritable cœur de l'ensemble, le poste de contrôle du Cinax.



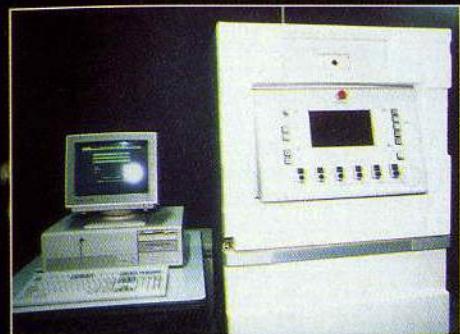
10

Supportant la bande son, les séquences image de sécurité ainsi que des interventions d'acteurs dans le déroulement du film projeté, le lecteur de vidéodisque est raccordé à la chaîne de restitution des sons ainsi que aux monteurs utilisés dans la salle de projection.

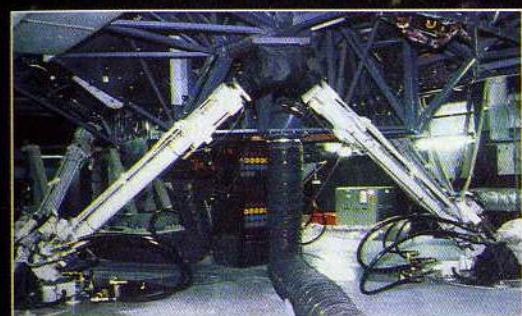




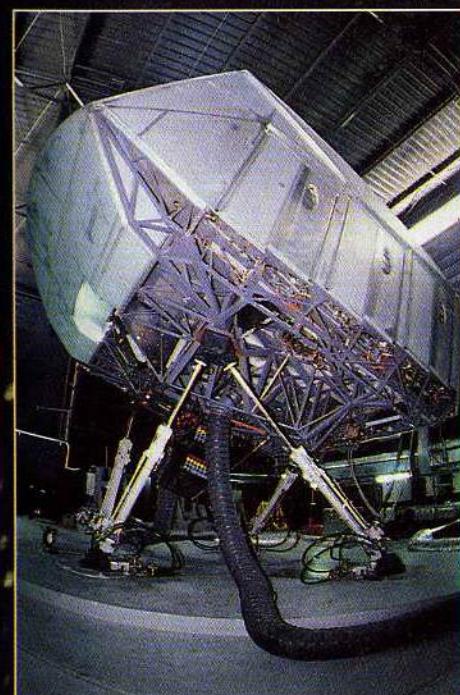
9  
Contrairement à ce que l'on trouve dans les salles de cinéma classiques, les films projetés au Cinaxe se déroulent en continu. Ainsi, les séances s'enchaînent sans temps mort.



8  
Par détection des perforations du film, l'ensemble informatique que l'on voit ici synchronise les mouvements de la cabine avec le déroulement du scénario.



7  
Les dessous du Cinaxe révèlent le dérouleur de film ainsi que les vérins utilisés pour les mouvements de l'ensemble.



6  
Vue de l'extérieur et en pleine action, la salle de projection est en mesure de générer des effets d'accélération de l'ordre de 2G. Toutefois, lors des projections, il est rare que ce niveau soit atteint. Le public n'est en effet pas pleinement familiarisé avec de telles sensations. Signalons d'autre part que les facultés de mouvement de la cabine sont telles qu'elle requiert pas moins de 2 500 mètres carrés pour assurer ses évolutions. Enfin, précisons que la consommation de l'engin est de 170 kWh.

# Cinaxe Ecran total

*Salle de cinéma montée sur vérins, le Cinaxe est une première européenne signée de la patte de la Cité de Sciences et de l'Industrie de la Villette. Le but du jeu et d'apporter à tout un chacun les sensations que l'on peut connaître dans les simulateurs de vol professionnels. Ceux sur lesquels les pilotes s'entraînent.*

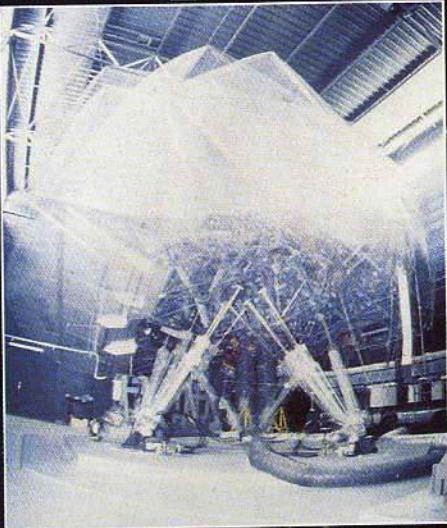
*Premier verdict : c'est réussi...*

Inventé à l'orée du 20<sup>e</sup> siècle par les frères Lumière, le cinématographe est désormais un élément banal de notre vie de tous les jours. Pourtant, les débuts de cette technique furent un peu chaotiques. Ainsi, on se souvient que, lors de la première projection de l'arrivée d'un train en gare, des spectateurs ébahis quittèrent la salle précipitamment, effrayés par la perspective de mourir écrasés par la locomotive. C'est dire l'effet de réalisme saisissant que représentait l'image animée pour les spectateurs de l'époque. Par la suite, des perfectionnements comme la sonorisation, le Technicolor, le Cinemascope, puis le relief tentèrent de renforcer un peu plus l'effet de réalisme. Mais tous ces efforts ne sont en fait pas grand chose par rapport au phénomène auquel l'on assiste désormais : le croisement entre cinéma et simulateur... L'idée n'est en soi pas très nouvelle puisqu'elle remonte à 1983. A l'époque, l'entreprise canadienne InterActive Entertainment

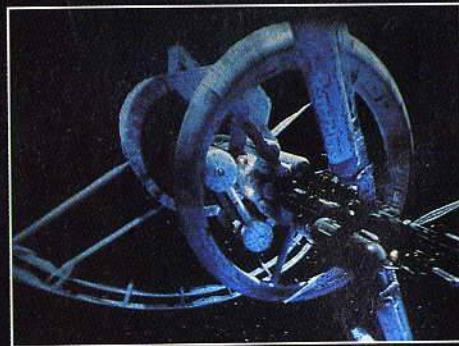
lance sur le marché un dérivé d'un simulateur de vol de Boeing 747. Grosse différence par rapport à ce dernier : l'engin nommé MMM40 est destiné à divertir les foules en associant film et mouvement. Au menu donc, une qualité d'image améliorée par rapport au simulateur original, une sonorisation plus poussée et surtout la possibilité d'accueillir pas moins de 40 personnes à bord ! Les premiers à s'intéresser de près à ce système furent les parcs d'attractions d'outre-Atlantique avec l'installation d'une vingtaine de simulateurs – notamment à Disneyland, Disneyland Tokyo et Epcot Center. 1991 est à marquer d'une pierre blanche puisque ce genre de système arrive enfin en France...

## Le Cinaxe

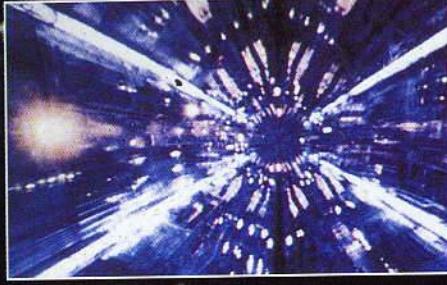
Installé dans le parc de la Villette, non loin de la Cité des Sciences et de l'Industrie, le Cinaxe se propose de faire découvrir de nouvelles sensations au public. En fait, il



5  
4  
Vu du dehors, la cabine en action a de quoi donner des sueurs froides... Toutefois, généralement, on ne la voit qu'après... Histoire de ne détourner personne, peut-être ?



2  
Au décollage, la navette est propulsée dans un couloir avant d'émerger dans l'espace.



1  
On se trouve projeté à une vitesse où la lumière se comporte extrêmement bizarrement...



3  
Sur ce document, l'accélérateur qui permet à la navette de rejoindre à grande vitesse la proche orbite de Jupiter.

s'agit d'un modèle amélioré du MMM40. Construit en Grande Bretagne par la société Rediffusion Simulation Limited qui s'est associée à InterActive Entertainment, le Motion Magic Machine 60 se distingue de son ancêtre par une capacité augmentée de 20 places. De la même manière, l'écran se distingue par une taille qui est double de celle des modèles précédents et la qualité des mouvements est améliorée. Tout au long du film, donc, on est balancé comme dans un avion au milieu de la tempête. Roulis, tangage, virages serrés, piqués et autres ascensions fulgurantes sont vraiment « comme pour de vrai ». C'est d'ailleurs assez impressionnant. Pour la petite histoire, sachez que la MMM60, pardon, le Cinaxe peut simuler une force d'accélération d'environ 1G. C'est-à-dire, que le poids du corps est doublé. Le Cinaxe est posé sur trois vérins hydrauliques d'une puissance de 170 kW disposant d'un débattement d'un mètre cinquante ! La cabine pèse elle-même pas moins de 14 tonnes et requiert un espace de 2 500 mètres carrés pour assurer ses déplacements.

## Au programme, ce soir

On se doute bien que les films projetés n'ont pas grand chose à voir avec *Le Grand Bleu* ou *Danse avec les loups*. D'ailleurs, au Cinaxe, on préfère utiliser le vocable de Simfilm... Toujours est-il qu'il existe pour le moment un nombre limité de programmes. Pour sa part, le Cinaxe en offre trois mais nous n'avons eu l'occasion de n'en voir qu'un seul (les autres n'étaient pas encore en projection). Nommé *Le tour de l'univers*, le Simfilm dont nous avons été spectateur propose un petite excursion du côté de Jupiter. L'action se déroule au 21<sup>e</sup> siècle, dans une navette spatiale qui, visiblement, est passée à côté de la dernière révision. Présenté en 1986 à Toronto, ce film a été l'un des premiers

**Cinaxe**  
**Ecran total**



0

Privilège des plus rares, le spectateur du Cinax se trouve confronté à la beauté de l'espace.

disponibles pour les Motion Magic Machines mais n'en reste pas moins impressionnant. Le second programme se nomme *Entre rêve et réalité*. Il s'agit d'une promenade dans un parc d'attractions et on nous promet de belles émotions... Le troisième du lot (*A toute vitesse*) se révèle être un montage de Simfilms

mettant en scène des circuits automobile et des trains. Est-ce un clin d'œil aux Lumière ? Mystère ! Toujours est-il qu'il semble privilégier effets et sensations. Signalons tout de même que la majeure partie des Simfilms sont d'origine canadienne mais qu'une société française nommée Dynacine compte bien pro-

duire ses propres œuvres. Nous les attendons avec impatience.

## On se paye une toile

Au programme donc, *Le tour de l'univers*. J'acquitte le prix des billets (27 F au tarif normal, 22 F pour le tarif réduit) et patiente quelques minutes. Sachez que l'on attend rarement car la durée totale d'une séance est d'environ 20 minutes. Après quelques minutes, l'embarquement commence. On se voit attribué une carte qui définit la place que l'on occupe dans la cabine, par rangée. Elle porte aussi un numéro qui est utilisé à l'occasion d'un jeu précédent l'entrée dans le simulateur. Enfin, je pénètre dans la cabine. Rangée numéro 2. Petit truc. J'étais le premier de ma file et me suis retrouvé excentré par rapport à l'é-

cran. La solution est de se placer au milieu de la file. C'est toujours bon à savoir. Une fois assis dans le siège genre avion, on boucle sa ceinture de sécurité. Début de la séance : la navette dans laquelle nous nous trouvons, mes compagnons de voyage et moi, semble donner des signes de faiblesse. Elle houquète dans tous les sens. L'intervention du pilote me rassure cependant. Nous sommes dans un gigantesque hangar dans lequel le trafic semble intense. La navette se déplace jusqu'à l'aire d'envol, un tube vertical. L'engin lève le nez et, gaz à fond, nous décollons. Quelle accélération ! Tout d'un coup, les moteurs cessent de fonctionner. On se sent tout léger, nous sommes dans l'espace. La navette se dirige alors vers une catapulte électro-magnétique destinée à accélérer l'engin afin de rejoindre très rapidement l'orbite de Jupiter. A nouveau, une accéléra-

ARMÆTH est une nouveauté mondiale : ARMÆTH est un Moteur de Jeux de Rôles.

ARMÆTH gère un royaume fantastique en Quatre Dimensions : de vrais reliefs 3D en couleurs EGA plus une gestion réelle du temps, la Quatrième dimension.

ARMÆTH est un authentique Jeu de Rôle, ARMÆTH gère des personnages autonomes, chacun a sa propre logique, ses buts, un comportement personnel et des caractéristiques variables. Tout personnage va et agit en tous lieux selon ses objectifs et sans souci de votre partie. Vous prenez le rôle d'un de ces personnages, sans prérogatives particulières.

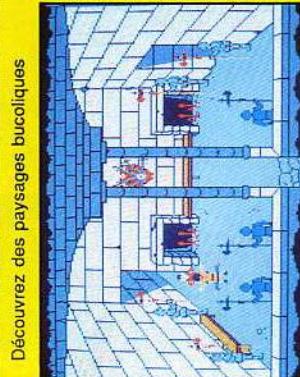
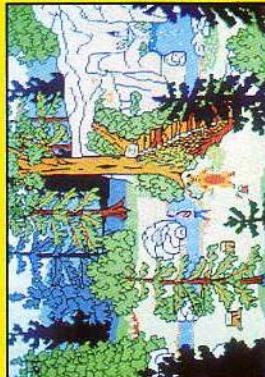
ARMÆTH gère les événements, la magie, les mécanismes secrets, les attaques, le temps, etc, mais ce jeu n'intervient aucunement sur la partie en cours. Ce sont vos actes et ceux des autres personnages qui créent et radéfinissent la partie à chaque instant.

Nul ne peut prédire qui vous rencontrerez, ni où, ni quand, ni en quelles circonstances. Les réactions des personnages dépendront de leurs objectifs et de leur état à cet instant. Nul ne peut dire comment se terminera la partie... à vous de jouer... une infinité de parties toutes différentes.

### UN MOTEUR DE ROLE, EN VRAIE 4D, EN FRANÇAIS



Parcourez un monde réel en 4D



Découvrez des paysages bucoliques

Liez des amitiés durables

UNE NOUVEAUTÉ MONDIALE - ARMÆTH I - UN MOTEUR DE JEU DE ROLE

ARMÆTH I requiert un PC compatible avec 480K Ram et une carte EGA 128K Ram

Nom	Prénom	
Adresse	Ville	
Code Postal		
Format de disquette PC désiré (biffer la mention rejetée) :		
5"1/4	ou	3"1/2
Prix unitaire : 499 F, frais de port et emballage 20 F, frais de Contre Remboursement ajouter 30 F		
Paiement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre des Editions du Dolmen, 2 Rue de l'Eglise, 89760 Varennes		

## Cinaxe, écran total

tion sensationnelle puis, non loin de la planète destination, des problèmes de fonctionnement interviennent. Je savais bien que la navette avait besoin d'une révision. Avant l'inévitable « ajout de temps » en catastrophe, la terre intervient et, comme par miracle, on se retrouve en train de rentrer dans l'atmosphère. Flammes, mouvements puis l'on rejoint la base de départ située dans une ville gigantesque. Les portes s'ouvrent et laissent sortir les spectateurs. Le retour à la réalité est surprenant. On vient d'être soumis à une telle dose de sensations que l'on ne voit même pas les bornes d'arcade situées non loin de la sortie. Certes, le Cinaxe n'est pas parfait. En fait, on peut lui adresser trois gros reproches. Le premier concerne la mise en condition. Le jeu n'est pas bien passionnant et nombre de spectateurs n'y participent pas. Second gros reproche : les sièges. Ils disposent d'une bonne assise mais manquent de soutien

latéral. En cas de virage vraiment serré, certains spectateurs en cognaient d'autres, bien involontairement bien entendu. Le troisième point m'a été soufflé par Gwendoline, 11 ans, qui m'accompagnait. Dès la sortie, elle m'a expliqué que c'était vraiment trop court. Il faut savoir que la durée de projection est de l'ordre de cinq minutes : le jeu la précédent s'avérait bien long en comparaison. De plus, l'action est tellement forte, la sensation tellement présente que l'on ne pense à rien d'autre. Surtout pas au temps qui passe. Les responsables du Cinaxe m'ont expliqué que, pour diverses raisons, il était difficilement concevable d'allonger la durée des projections. On nous promet en effet des films où l'action est encore plus forte ce qui oblige les concepteurs à limiter leur durée. C'est un point de vue raisonnable mais qu'adviendra-t-il lorsque le public sera véritablement familiarisé avec ce genre de spectacle? Mathieu Brisou

sœur, cette compilation est pour CPC, ST et PC.

Passons à Ubi Soft, maintenant. *Air Combat Aces* regroupe trois simulateurs de combats aériens absolument fabuleux. *Falcon*, le grand classique de Mirrorsoft, met l'utilisateur aux commandes d'un F16. *Gunship*, un simulateur d'hélicoptère de combat de Microprose, est particulièrement réussi et *Fighter Bomber* propose de piloter un bombardier. Pour la version CPC, ôtez

*Gunship* et ajoutez *Spitfire 40*, *Gee Bee Air Rallye* et *Flight Simulator* (pas celui de Microsoft, celui de Alternative Software!). Une compilation exceptionnelle, disponible sur ST, Amiga, PC et CPC disques et cassettes. (prix : D pour 16 bits, C pour CPC).

*Air/Sea Supremacy* est une autre compilation fabuleuse. Elle comporte l'excellent simulateur de sous-marin *Silent Service*, *Gunship*, *F15 Strike Eagle* (bien !) et le génial *Carrier Command*. La version Amiga offre *Wings* (Cinemaware) en lieu et place de *F15 Strike Eagle*. Cette compilation est elle aussi disponible pour ST, Amiga, PC et CPC Disk/K7. La dernière venue d'Ubi se révèle en fait la moins intéressante du lot. Disponible pour ST, Amiga, PC et CPC disk (prix C) et CPC K7 (prix B), elle regroupe cinq jeux de combats : *Double Dragon 1* et *2* (jeux laids et sans grand intérêt), le très intéressant *Last Ninja 2* réalisé en 3D. *Oriental Games* (très moyen) et enfin *Saboteur 2*, un beat'em-all sans grand intérêt. Espérons que les prochains mois verront ce genre de compétitions se raréfier.

Jean-Loup Jovanovic



Moon Blaster sur ST.



Bumpy sur ST.

## Le retour des compilés

Commencez par Loriciel et sa *Success Story* destinée aux CPC, ST et PC. Au menu, nous trouvons *Bumpy*, la petite boule qui rebondit, ainsi que le très sympathique *Crazy Shot* pour faire du tir dans une fête foraine. La très futuriste course de moto *Space Racer*, *Skweek* (la petite bestiole jaune que l'on ne présente plus) et la très bonne course de voiture avec vue de 3/4 arrière qu'est *Turbo-Cup* sont aussi au rendez-vous.

Toujours chez Loriciel, voici *Top Action*. Elle regroupe *Skweek* (...), *Moonblaster* (qui propose un duel avec des E.T. en 3D surfaces pleines), ainsi que *Lode Runner* (que l'on ne présente plus non plus). Comme sa

Désormais déclinées sur pratiquement toutes les machines disponibles, les compilations récentes nous réservent bien des surprises. Elles ont en effet de plus en plus tendance à intégrer des jeux récents ainsi que des hits. Le tout pour un prix très modéré...



Total Eclipse sur CPC, un des jeux de Virtual Worlds...

### EN BREF

● A propos de compilés, une petite info de dernière minute au sujet de *Virtual Worlds* de Domark que nous avons déjà évoqué. Elle se compose de quatre jeux en 3D :

*Castle Master*, un *Dungeon Master* surfaces pleines, *The Crypt*, qui en est une suite inédite, *Driller*, un jeu d'action-réflexion étrange mais réussi et, pour finir, de *Total Eclipse* dont nous publions une photo sur CPC. Disponible sur PC et compatible, Atari ST, Amiga, Amstrad, Spectrum et Commodore 64 (Prix C pour les versions 16/32 ; B pour les versions 8 bits). Conclusion : pourquoi s'en priver ?

● Le Tam Tam Soft n'est plus les bons à découper publiés dans cette rubrique. Ils seront désormais dans les pages du *Tilt Journal*.

# La rentrée des kid's : Vocabulearn, niveau 2

Le second volet de *Vocabulearn/CE* (Penton Overseas) n'apporte pas de modifications particulières par rapport au premier de la série testé dans le précédent numéro de *Tilt*. En effet, la révision de plus de 1 300 mots ou expressions anglaises se présente de la même façon : la combinaison entre l'oral (deux cassettes audio) et l'écrit (une disquette 3"1/2 ou deux de 5"1/4) offre un apprentissage riche et varié. Grâce à diverses options paramétrables par l'intermédiaire de menus déroulants, l'utilisateur est libre d'adapter le logiciel à ses compétences. Ordre aléatoire de parution des mots, statisti-

ques des bonnes réponses, temps d'affichage de la réponse réglable, aides sont autant d'options offertes.

En fait, la grande différence entre ce programme et son prédecesseur réside dans le fait que ce niveau 2 s'adresse surtout à ceux qui ont déjà quelques notions d'anglais. Le système de bloc-notes facilite l'organisation du travail et l'inté-

gration de nouveaux mots dans la base. Enfin, il est possible d'importer des fichiers texte pourvu qu'ils soient au bon format. Cette opération se révèle cependant difficile vu le peu d'explications fournies par la notice. Malgré cela, on ne peut que féliciter les auteurs de *Vocabulearn* qui savent parfaitement lier oral et écrit. (disquette Penton Overseas pour PC)

« sous-vocabulaires » qui sont automatiquement mis en œuvre lorsque l'on prononce une commande. En outre, le *Micro Introvoice* peut associer jusqu'à 1 000 caractères à chaque commande reconnue. Comme il est désormais de tradition en ce domaine, le *Micro Introvoice* nécessite une phase d'apprentissage pour chaque locuteur. A noter qu'il offre divers paramétrages, notamment au niveau du taux de rejet, et qu'il est en mesure de travailler dans un contexte relativement bruyant (85 dB). Soulignons aussi qu'il est en mesure de synthétiser la parole à partir d'un texte. Bref, un produit séduisant dont le principal défaut est d'être inaccessible au plus grand nombre eu égard à son prix situé aux alentours de 16 000 F HT. Son importateur, Net Connexion, annonce de plus la venue prochaine d'une carte de contrôle d'accès par empreinte vocale ainsi qu'un système de pilotage par l'œil, pour PC et compatibles.

Mathieu Brisou

-FALCON

“Un classique du genre, une référence!”.



FALCONIC MIRRORSOFT

## -GUNSHIP

“La meilleure simulation d'hélicoptère à ce jour. Tilt



GUNSHIP © MICROPROSE

## FIGHTER BOMBER

Un monde en 3D comme vous ne l'avez encore jamais vu! Tout y est: "Des reconnaissances de terrain: géniales, des impressions en vol: flippantes, une rapidité: foudroyante et des vues extérieures: géantes..." Micronews.

Screen shots on different formats may vary.  
SPITFIRE 40 © Alternative Software LTD. GEE BEE AIR RALLY © Alternative Software Ltd. FLIGHT SIMULATOR © Alternative Software

Screen shots on different formats may vary.  
SPITFIRE 40 © Alternative Software LTD, GEE BEE AIR RALLY © Alternative Software Ltd, FLIGHT SIMULATOR © Alternative Software

ST/AG/PC et compatibles/CPC

En plus sur CPC

- FLIGHT SIMULATOR
- GEE BEE AIR
- RALLY
- SPITFIRE 40

**3615 UBI**



**UBI SOFT  
ENTERTAINMENT SOFTWARE**

UBI SOFT  
8-10, rue de Valmy  
93 100 Montreuil-Sous-Bois  
Tel.: 48.57.65.52

## INFO

En micro, les traditions sont plutôt rares... Pourtant, il en est une à laquelle les rédactions de *Tilt* et de *Consoles +* restent très attachées. Vous l'avez certainement deviné, c'est des Tilt d'Or/Canal + dont nous vous parlons. Cette année, nous décernerons, en association avec Canal +, notre partenaire habituel et prestigieux, dix récompenses sur micro, remises par la rédaction de *Tilt* et dix sur consoles, attribuées par les journalistes de *Consoles +*.

Innovation de taille : pour la première fois, le sacro-saint jury des Tilt d'Or a décidé de faire appel aux joueurs pour l'attribution de deux Tilt d'Or spéciaux, remis avec la complicité de l'émission Micro Kid's. Téléspectateurs, lecteurs de *Tilt* et de *Consoles +*, tous les passionnés voteront pour un Tilt d'Or/ Micro Kid's micro et un tilt d'Or/Micro Kid's consoles. Vous pourrez bien évidemment voter dans les deux catégories, en nous retournant avant le 10 novembre le bon à découper dûment rempli que vous trouverez dans nos pages P.A. Attention, respectez bien la date limite d'envoi. Des cadeaux, des invitations à la soirée de remise des Tilt d'Or, et, peut-être une interview dans Micro Kid's pour les premiers à répondre...

## Les bons comptes...

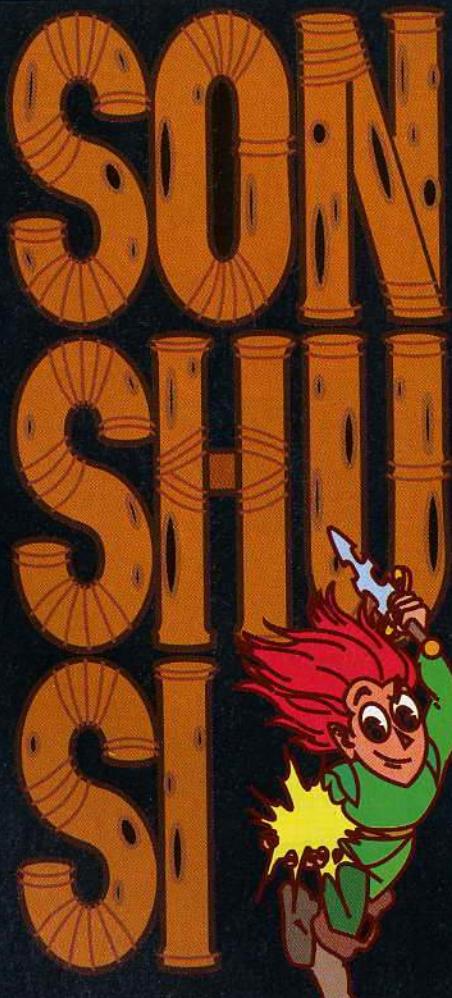
**Nous vous avions présenté, il y a quelques temps, un programme de gestion de comptes bancaires sur Atari ST nommé Gescomptes. Le voici désormais en version 2...**

Par rapport à la précédente, cette nouvelle version apporte un grand nombre d'améliorations, tout en res-

tant toujours aussi simple d'emploi. Elle est disponible sous deux formes : version classique ou améliorée avec possibilité de

connexion à un serveur bancaire par l'intermédiaire du Minitel (câble fourni). Tout comme le programme original, *Gescomptes 2* est multicomptes : il peut traiter autant de comptes que voulu, chacun disposant de ses propres fichiers. La principale amélioration de cette version porte sur la définition des opérations automatiques (prélèvement, virement, etc.) de rythmicité paramétrable (mensuelle à semestrielle), avec possibilité de pointage automatique ou de demande de confirmation. L'écriture des opérations dispose de nouvelles facilités pour les opérations répétitives. Ainsi, lors de la saisie des chèques du mois, le code mouvement (émission de chèques) n'est demandé qu'une fois et le numéro du chèque est automatiquement incrémenté. De plus, les écritures peuvent être pointées directement à leur création, sans qu'il soit besoin de repasser par le module visualisation/validation comme auparavant. On peut aussi enregistrer en

une opération le virement d'un compte à un autre. D'autres facilités concernent les modifications/suppressions d'une entrée ou leur consultation. Le module statistiques s'enrichit de nouveaux graphiques, avec en particulier la possibilité de zoomer sur une période pour obtenir des informations plus précises. Le module prévisionnel, nouveau lui aussi, permet de comparer les budgets alloués aux différentes rubriques et les dépenses réelles et de les ajuster aux besoins. Certaines opérations (solde, statistiques) peuvent s'effectuer simultanément sur plusieurs comptes. Un programme de conversion se charge du transfert des fichiers de la version 1 à la version 2, pour une compatibilité parfaite. *Gescomptes 2* est vraiment un excellent logiciel de gestion de comptes bancaires, toujours aussi simple d'utilisation, tout en corrigeant certaines faiblesses de la première version (disquette Log-Access pour Atari ST ; Prix : nc). Jacques Harboun



# Langages : **les armes de Microsoft**

**Jusqu'à l'arrivée de Borland, Microsoft était leader incontesté en matière de langages de programmation. Les Turbo (Pascal, Basic et C) ayant envahi la place, la société de Bill Gates a décidé de contre-attaquer avec les « Quicks ».**

**C**ommençons par *Quick Basic* dont la partie interpréteur est désormais livrée avec la version 5.0 de MS-DOS. Ce Basic est un produit simple et relativement performant. Il interprète et compile vos programmes, possède des fonctions complexes de gestion de tableaux et d'affichage graphique dans la plupart des modes. Cela ne l'empêche pas de manquer d'une certaine souplesse qui permettent aux GFA

et autres *Power Basic* de faire des émules ! Ainsi, le développement d'une application complexe mêlant plusieurs modules ou intégrant des routines écrites dans un autre langage nécessite des acrobaties syntaxiques sur la ligne de commande. L'interface laisse elle aussi à désirer : une seule fenêtre est disponible (et donc un seul texte !) et le choix des couleurs est discutable. Ce langage, parfait pour l'initiation, permet aussi de

développer des applications DOS conséquentes et sera sans doute (MS-DOS 5 oblige) le standard des Basic sur PC... Microsoft a prouvé avec *Visual Basic* qu'il était capable de créer des langages vraiment innovateurs. Il ne manque que ce vent de modernisme pour faire de *Quick Basic* le basic des années 90.

*Quick Pascal* n'a, à mon avis, guère de raison d'exister. Plus cher et moins puissant que *Turbo Pascal*, il présente une interface plus austère que son concurrent. Certes, menus déroulants et fenêtres sont au rendez-vous mais, pendant ce temps, Borland intègre la programmation orientée objet et l'interface programmable. Un certain nombre d'améliorations apportées par *Turbo Pascal* sont présentes (comme les « uses » pour l'utilisation des unités) et sont, du reste, certainement les bienvenus pour les utilisateurs. La documentation, bien qu'assez réduite, est bien faite et permet de prendre contact avec ce langage.

Contrairement à *Quick Basic*, l'éditeur permet de travailler sur plusieurs textes simultanément. Utile seulement à ceux qui veulent s'initier au *PDS Pascal* à moindre coût...

*Quick C* est dans une situation un peu différente. Même s'il ne s'agit que d'un sous-ensemble du *PDS C 6.0* (il est du reste fourni avec celui-ci), il permet une approche simple du langage C. Ce n'est pas le cas des produits Borland qui, pour cause de programmation objet et d'accès à Windows, sombrent quelques peu dans la confusion : l'interface est similaire à celle du *Quick Pascal* (guère stimulante !) et la documentation pour une fois insuffisante présente des lacunes étonnantes. En guise de conclusion, de ces trois produits, seul *Quick Basic* s'avère réellement intéressant et il risque de s'imposer comme référence. *Quick C* est un produit satisfaisant pour l'initiation, mais ne permet guère d'aller plus loin. *Quick Pascal*, enfin, est un bien piètre concurrent pour *Turbo Pascal*... J.-L.J.



**HOLLYWOODIEN!**  
6 niveaux, près de 70 monstres avec pour chacun d'entre eux des caractéristiques particulières, scrolling différentiel en 32 couleurs, full-screen et 50 images seconde pour la version Amiga.

Des salles de bonus, des passages secrets, des magasins d'armes, d'enormes sprites, une musique d'enfer. Son Shu Si, une superproduction Expose Software.

Depuis les génériques des superproductions hollywoodiennes, on n'avait jamais vu ça ! Sur votre Amiga ou votre ST, vous allez découvrir le grand jeu de cette fin d'année. Son Shu Si part délivrer son père, accrochez-vous, chaque dollar dépensé est visible à l'écran ! Comme à hollywood !



**EXPOSE**  
SOFTWARE

INVENTEUR DU CONCEPT :  
UN JEU DE CONSOLE DANS VOTRE MICRO.

## TEL LE PHÉNIX, LE SICOB RENAIT DE SES CENDRES,

le prochain se tiendra du 5 au 9 octobre 1992 au parc des expositions de Paris-Nord à Villepinte. Au programme, un grand thème fédérateur : la communication d'entreprise avec un salon orienté télécommunications, informatique et bureautique. Cela sera-t-il suffisant pour déplacer les foules ? Rien n'est moins sûr.



## UNE GRANDE PREMIÈRE EN MATIÈRE DE PRESSE MICRO SE CONCRETISE AVEC PC REVIEW,

le premier magazine dédié PC orienté vers l'univers du loisir. De plus, cette nouvelle revue innove puisqu'il s'agit du premier magazine multilingues de grande diffusion. En effet, PC Review existe en Grande-Bretagne, en Allemagne, en Espagne, en Italie, et bien entendu, en France. Proposé aux alentours de 30 F, il se propose tout au long de sa bonne centaine de pages de faire le point des jeux sur PC, de les tester, de donner des trucs et astuces, etc. Bref, tout ce dont le joueur sur PC rêve est dans PC Review. Pour la petite histoire, soulignons que l'idée de base vient du groupe de presse britannique EMAP et que la rédactrice en chef se nomme Christine Hariskin.

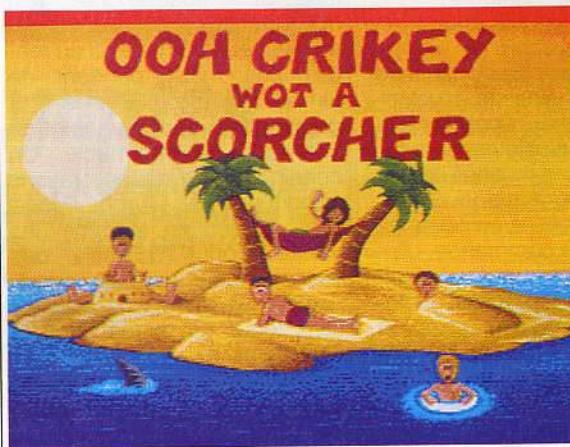


## PEU APRÈS APPLE EXPO, LA FIRME DE CUPPERTINO

annonce six Mac dont trois portables et un nouveau Classic à base de 68030. Destiné à compléter l'actuelle gamme et à remplacer le SE/30, il est proposé à un tarif comparable à celui du LC. Nous vous présenterons ces machines le mois prochain. On se demande malgré tout pourquoi Apple n'a pas présenté ces nouveaux modèles à l'occasion d'Apple Expo.

# Seconde International Coding Conference : whaou !

Dédiée au ST et organisée par le groupe de démos allemand Delta Force, la seconde International Coding Conference (ICC) s'est tenue du 1<sup>er</sup> au 4 août dans la petite ville de Leutenbach près de Stuttgart en RFA.



La Ooh Crikey des Lost Boys était la demo vedette de la ICC. Ici la page d'intro réalisée par Spaz, le graphiste du groupe. Sous les disquettes, la plage !

L'ICC a réuni la fine fleur du monde de la démo sur ST, avec des gens venus des quatre coins de l'Europe pour dévoiler à leurs pairs leurs toutes dernières réalisations et prouver que le ST n'a pas encore craché sa dernière disquette. Les jeux n'étaient pas pour autant oubliés puisque plusieurs programmeurs utilisaient leur savoir-faire à la création de nouveaux softs prometteurs sous l'œil attentif de représentants des sociétés Eclipse et Thalion Software...

Comme dans tous les meetings « démos », l'ambiance est sympathique, voire relâchée, et on ne dénombre pas moins de quatre-vingt participants. Après paiement du droit d'entrée, nous découvrons un gymnase reconvertis en « salle des machines ». Les allemands sont à l'honneur : Delta Force mais aussi TEX (le premier grand groupe de démos sur Atari) et les Respectables, récemment imposés sur la scène du ST. Les Lost Boys étaient là, également, au complet, avec leurs membres anglais, allemands et hollandais. Luxembourgeois d'ULM, suédois d'Electra, Islandais d'Animi Dux, Tanis et Gogo,

Ambiance très décontractée et Coca-Cola étaient au rendez-vous... Mais le coding n'était pas moins présent.

(graphistes de TCB, le groupe de référence sur ST) sont aussi de la partie. N'oublions pas les français : mes confrères et amis de ST-Connexion, le groupe Naos (vainqueur d'un grand concours de démos en 90), les

Erik Simon, graphiste de Thalion Software, fait une démo du jeu Trex Warrior sur TT. Fabuleux !



Vegetables, les Overlanders, Legacy et bien d'autres... La démo vedette est la très british Ooh crikey wot a scorcher des Lost Boys, dont nous vous présentons quelques images. On a pu également voir une pré-version bien avancée de la Transbeauce Demo 2, production française très attendue... A noter la première démo d'Alcohólica, le groupe le plus « destroy » du monde ST. Et beaucoup prient pour que ce soit la dernière ! Si cette chose porte un nom, il ne m'a pas été possible de l'apprendre au milieu

du vacarme assourdissant déversé par le moniteur et des rires de hyène des trois membres du gang. Les Delta Force, pour leur part, ont terminé plusieurs écrans qui constitueront les fondements de Punish your Machine, leur prochaine mégadémo, à laquelle participera la majorité des groupes présents. Les préversions laissent augurer un ensemble de très bonne qualité. Chaos Inc., l'un de leurs programmeurs, a également profité de l'occasion pour diffuser la toute dernière version (2.25) de NeoChrome Master, probablement le meilleur utilitaire de dessin sur ST à l'heure actuelle... A moins qu'il ne soit détrôné par Crack Art, un programme réalisé par Detlef Roettger et Jan Borchers. Il offre



**Fabriqué par la société Truedox et importé par Bus +, de Trackball pour Amiga et ST se distingue par sa souplesse et la qualité de ses commandes. Son prix est de moins de 400 F.**

une grande variété d'outils très puissants et autres effets novateurs (comme courbes de Bézier, déformations dans tous les sens, etc.). Fort bien réalisé et doté d'une bonne ergonomie, il est de surcroît diffusé sous forme de shareware. Bref, *Crack Art* semble promis à une brillante carrière... La ICC#2 a également été le théâtre de plusieurs compétitions. Outre les quelques écrans de démos programmés en moins de 24 heures destinés à être inclus dans la *Punish your machine*, les Delta Force ont organisé le concours du meilleur « screen ». Chaque groupe propose un écran de son choix, réalisé sur place ou non, en espérant être élu « meilleure démo de la ICC#2 ». Un jury composé de « sommités » a ainsi dû départager une dizaine de « screens ». Le prix, un magnifique triangle translucide marqué du sigle de la ICC, a finalement été décerné à... un absent ! En effet, le grand gagnant n'est autre que DIM, l'un des programmeurs du groupe français Overlanders (cocorico !), qui n'a malheureusement pas pu venir. Ce sont donc ses camarades qui ont célébré cette victoire.

Les deux derniers jours de la convention ont vu se dérouler un gigantesque championnat de *Midi Maze 2*, une version améliorée du fameux jeu en réseau sans lequel une « coding conference » n'en est pas vraiment une « coding conference ». Six concurrents déchaînés accrochés à leurs manettes respectives s'affrontaient par

manches éliminatoires à travers un labyrinthe mortel. Dans la tourmente du combat, au milieu de la plainte angoissée des perdants (dont celle de votre serviteur, qui a rapidement dû s'incliner devant plus fort que lui) et du cri de guerre des vainqueurs, une silhouette s'est dessinée comme étant celle du maître incontesté de *Midi Maze* : -ME- le programmeur de *Tex*. Avec un calme olympien, sans un seul mot plus haut que l'autre, il a su triompher des guerriers les plus hargneux, entre autres Tanis de TCB. Indéniablement, cette seconde International Coding Conference a été un franc succès. Et je ne souhaite qu'une chose : être là pour la ICC#3 !

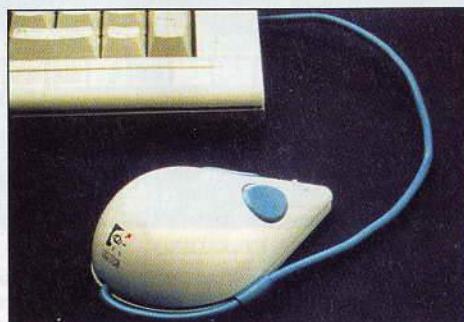
Dogue de Mauve  
P.S : *Alcoholica* a débauché un certain nombre de groupes célèbres pour la mise en œuvre d'une anti-démo composée des écrans les plus laids et les plus mal programmés de l'univers, on n'ose imaginer le résultat.

Les Allemands ont la réputation d'être professionnels et de voir grand. Ils l'ont prouvé une fois de plus avec la cinquième Atari Messe qui s'est déroulée du 23 au 25 août 1991 à Düsseldorf. Plus de 20 000 mètres carrés consacrés à Atari ! Première impression : le gigantisme de l'exposition. Certes les allées sont larges, mais tout de même ! Plus de 200 exposants ( principalement allemands, mais aussi hollandais et américains) se côtoient pour tenter de séduire les Ataristes. La plupart des compagnies germaniques présentes sont celles hébergées par Atari au CeBIT de Hanovre. La différence est qu'ici, elles disposent de stands correctement proportionnés. Mais le plus important, tient au fait que les démos vues en mars dernier à Hanovre sont à présent remplacées par des produits finis... Personne ne viendra s'en plaindre.



### **UNE SOURIS VRAIMENT POUR LES ENFANTS...**

Disponible pour PC, la Kidz Mouse Logitech est destiné aux 3-11 ans. Son prix est cependant élevé : un peu moins de 600 F (versions ST, Amiga et Mac prévues).



## **A l'Est, pas grand chose de neuf**

**Malgré des pertes financières importantes, Atari garde un moral au beau fixe. Et si les nouveautés annoncées par les Tramiel au dernier CeBIT arrivent au compte-gouttes, elles témoignent d'une maturité bienvenue. Un professionnalisme qui touche aussi les développeurs extérieurs qui proposent des produits dignes de l'univers Mac ou PC. Bravo !**



**320x200x256 Colors (IBM VGA)**

Ce perroquet digitalisé est affiché sur carte VGA en 256 teintes avec une résolution de 320 par 200...

### **Des logiciels de qualité**

Attendu depuis un an et demi, le logiciel de PAO *Calamus SL* de DMC est enfin disponible. Principales améliorations par rapport aux anciennes versions : séparation des couleurs et étroïtisation et inclinaison des caractères (qui ne pouvaient se faire auparavant que grâce à *Outline Art*, du même éditeur). Mais certains utilisateurs professionnels se plaignent de la mauvaise finition du logiciel. Pour preuve, l'envoi hebdomadaire par DMC de mises à jour sur disquette. Tout le monde ne s'en plaint pas : la société 3K Computerbild, créée par un ancien de chez Atari, a lancé il y a deux ans *Didot*, un éditeur de fontes vectorielles. Fort de son expérience, il propose à présent *Didot Professional*, un programme de PAO en vectoriel qui n'a rien à envier à *Calamus* – hormis la couleur – et surtout qui ne « plante » pas. Cette compagnie édite également *Retouche* et *Sherlook* (en versions normale et pro) qui permettent, pour le premier le travail des photos scannées et la reconnaissance d'écriture pour le second. Restons dans le logiciel avec *Basic Konverter nach C* de Ci-

## INFO

IBM annonce une nouvelle version de son PS/1. Principale modification : il est à base de 386 SX. ● Upgrade organisé avec de nombreux partenaires un concours de création graphique sur Mac. Doté de plus de 400 000 F de prix, ce concours sera clos au 30 novembre 1991. ● Le Master System/Gamegear permet de connecter les cartouches SMS sur la portable Sega. Il est à moins de 200 F.

cero Innovative. Il convertit des applications écrites en GFA-Basic en sources Turbo C. Particularité de ce logiciel : il existe en version Atari ST/TT et MS-DOS. Aisha, un environnement shell est présenté sur le même stand par son auteur, Thomas Kruze. Il offre des commandes du type MS-DOS comme Dir ou Type sur ST. Suite à DC Utilities et DC Desktop, tous deux distribués en France par Arobace, la société américaine Double Click Software propose DC Shower. Au programme : toujours des utilitaires qui rendent la vie plus facile et de quoi compacter et décompresser des données.

Le nouveau ST Book ne sera disponible en quantité que quelques mois après son lancement.

mi-soft, mi-hard du type émulateurs PC et MAC sont, bien évidemment, de la partie. Ce sont les mêmes que lors du CeBIT. A savoir : ATOnce de Vortex, Super Charger Plus de Beta Systems et ATSpeed C16 de Heim Verlag pour l'émulation PC ; Club se propose de fournir plein de trucs et astuces pour les cartouches qui tournent sur Lynx. En allant à cette expo Atari, la plus importante dans le monde, on espérait bien découvrir de nouvelles machines et notamment la nouvelle gamme de PC

Spectre GCR de Gadgets by Small pour le Mac.

### De nouvelles machines ?

Quelques mots sur le domaine public. Les groupes en Allemagne sont nombreux, mais les hollandais sont également très bien représentés. Comme il est de règle, ils proposent des disks-magazines et des catalogues sur papier et disquette. Côté club, l'Internationaler Lynx

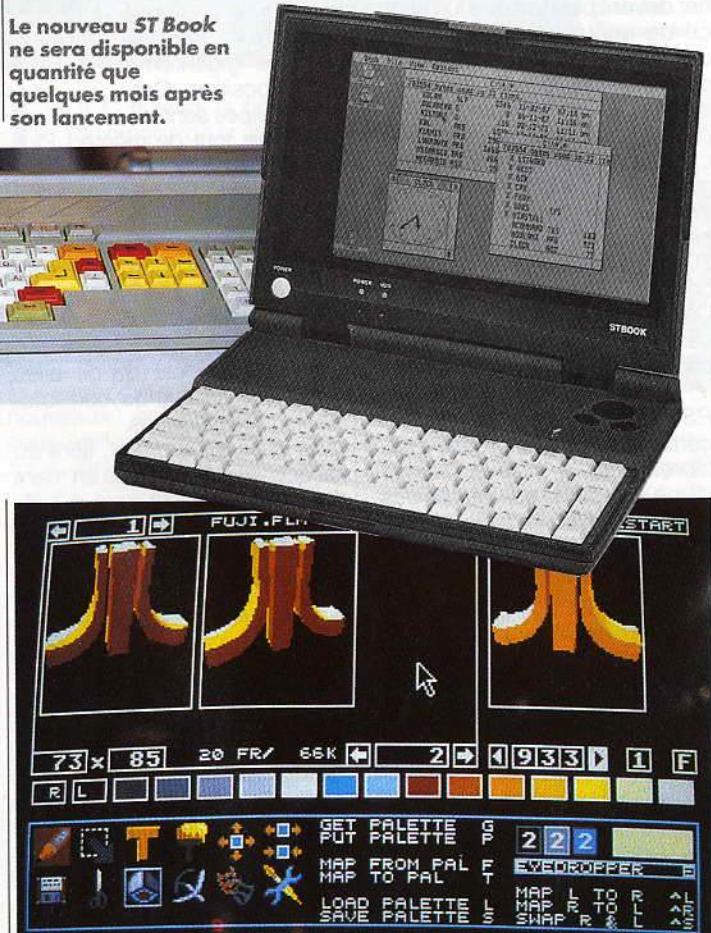
récemment annoncée. En fait de nouveautés, nous n'avons eu droit qu'à une gamme de PC dont la plupart des modèles existent déjà en Allemagne depuis un moment. Pour rassurer les fans de la marque, Sam Tramiel, le grand patron, a annoncé que le ST Book serait lancé en Europe en septembre, puis aux Etats-Unis en octobre/novembre. Le « Big Boss » a également parlé d'une super-machine très excitante sur le point de voir le jour et nous a promis d'en dire plus d'ici à quelques mois... A nos questions pour savoir s'il s'agit de la console 64 bits, Sam Tramiel s'est contenté de répondre par un large sourire et son fameux « I can't comment... » Plutôt frustrant ! Signalons par ailleurs que notre confrère anglais *New Computer Express* prétend que la firme californienne s'apprêterait à lancer un lecteur de CD-ROM compatible CD-I. Les éditeurs n'auraient pas à sortir de versions spéciales de leurs programmes comme c'est le cas actuellement avec le CDTV de Commodore. Mais, pas de confirmation pour l'instant.

### Accessoires, gadgets, etc.

« J'aime pas le clavier de mon ST, il est trop mou et pas beau » : RTS propose la solution. Un vrai clavier de professionnel avec touches de fonction en couleur à monter soi-même sur 520, 1040 ou Mega ST. Son prix : environ 350 francs. Pour sa part, Tetra présente des towers TT très professionnels avec verrouillage du clavier et des mémoires de masse par clé. Le modèle de base comprend bien évidemment un microprocesseur 68030, 8 Mo de RAM, 1 lecteur 3,5 pouces de 1,44 Mo, 1 lecteur 5"1/4 de 1,2 Mo, un disque dur de 213 Mo (SCSI) disposant d'une mémoire cache de 64 Ko et d'un temps d'accès de 15 ms. Vue au Forum Atari de l'an dernier, la société IBP propose Multiport. C'est une interface pour Portfolio comprenant notamment 512 Ko de RAM, une sortie série et une sortie parallèle. Effet de mode ? En tout cas, voici venir le temps des fax-modems. Plus de cinq sociétés en présentent ! Il s'agit de recevoir sur son Atari des fax que l'on archive ensuite sous forme de fichiers ASCII. Réciproquement,

## Atari travaille toujours sur de nouvelles machines. Peu ont été présentées cette fois.

Le nouveau ST Book ne sera disponible en quantité que quelques mois après son lancement.



Changer le clavier d'un ST ? C'est possible grâce à RTS.

Pour la fin de l'année, elle prépare en outre un logiciel de création de jeux nommé *The Game Workbench* (L'Atelier du Jeu). A priori, il contient tout ce dont on peut avoir besoin : éditeur d'animation de sprites capable d'importer des séquences animées au format Cyber, éditeur de cartes pour réaliser des plans, analyseur d'images qui en permet également la capture. De plus, près de 350 routines exploitables sous GFA Basic ou C prennent en charge l'animation, le scrolling du décor, les détections de collisions de sprites, les effets spéciaux, la gestion clavier, joystick et souris, etc. D'ailleurs, l'ensemble du logiciel est écrit avec ces fameuses routines. Les produits

*The Game Workbench* de Double Click Software : un utilitaire de création de jeux disposant de toutes les fonctions dont peut rêver n'importe quel concepteur.

■ Mais, où est passée la console révolutionnaire annoncée par Atari ? Les pontes de la firme sont plus que discrets sur ce produit dont l'objectif est de détroner les Super Famicom et autres Megadrive boostées à grand renfort de CD-ROM. En fait, il semble d'après nos informations que la Jaguar est moins avancée que prévu. En outre, les éditeurs sont très prudents lorsque l'on évoque le futur de ce produit. L'abandon par Atari d'un projet précédent (la Panther) fait mal d'autant que certains avaient déjà investis en développements et ne désirent pas forcément être à nouveau échaudés par un revirement de la firme des Tramiel.

il est possible d'émettre des fichiers créés avec un traitement de texte. L'idée est séduisante, toutefois deux problèmes se posent. D'une part, il est impossible de transmettre une page

déjà imprimée à moins de disposer d'un scanner. Cela fait se rapprocher singulièrement le prix de l'équipement (fax-modem + scanner) de celui d'un fax que l'on trouve dans le commerce. D'autre part, les modems utilisés pour transmettre les données sont loin d'obtenir l'agrément des Telecom... Pour finir et pour l'anecdote, Klaus Peters Electronik distribue un catalogue de jeux et de domaine public pour Atari... XL/XE ! Cette machine de plus de 8 ans compte toujours quelques fans outre-Rhin et peut-être plus loin, c'est-à-dire dans l'ex-Allemagne de l'Est...

Cette grande foire Atari n'aura donc rien révélé d'extraordinaire. Elle a, une fois de plus, démontré que la marque est très présente en Allemagne ainsi qu'aux Pays-Bas. De quoi encourager les sociétés américaines, qui ont affaire à un marché inexistant outre-Atlantique, à continuer de développer sur Atari pendant quelque temps encore. Quant au marché français du ST, tout dépendra des produits allemands qui seront importés dans les mois à venir.

David Téné

**La société Toshiba annonce l'Express Writer 201, une imprimante de 850 g et mesurant 303 x 80 x 44 mm. Un transfert thermique qui coûte un peu plus de 3 500 F TTC.**

prix, situé aux alentours de 15 000 F, réservent sans doute l'engin à son public désigné, les musiciens.

On le sait depuis un certain temps, Atari a décidé de se replacer dans le monde PC au niveau international. Avant le salon, Atari France hésitait. Après le salon, Atari France hésite toujours. Pas sur l'opportunité de vendre des PC : étant donné l'état actuel du marché, il eut été suicidaire de ne pas se plier à ses lois. C'est sur la configuration que les discussions vont bon train. Les bases sont cependant connues.

Il y aura deux PC Atari, tous deux des 386. Le premier, un 386SX à 20 MHz avec 1 Mo de RAM, contiendra un disque dur de 40 Mo. Même taille de disque dur pour le second, un 386DX à 40 MHz avec 2 Mo de

à ceux pratiqués généralement, mais en offrant en prime aux acheteurs un superbe Portfolio tout neuf.

Tout le monde connaît le Portfolio, ce petit PC à peine plus gros qu'une calculatrice qui fait un malheur outre-Rhin. Il paraît que les ventes en France sont loin d'être mauvaises. Couplé à un PC, il prendrait réellement toute sa valeur. Prélude à cette décision, le prix officiel du Portfolio descend à 1 790 F.

Malgré tout, les STE restent en tête des préoccupations d'Atari. Une baisse de prix substantielle touche les micros de la gamme. Le 520 perd près de 800 F et passe à 2 490 F. En même temps, un nouveau moniteur couleur à 2 290 F voit le jour. Cela met la configuration avec moniteur à 4 780 F. Le 1040, de son côté, passe à 3 290 F.

## Atari tous azimuts

**Atari France compte bien ne pas se laisser distancer par ses concurrents directs. Résultat : diverses décisions marquant une offensive sur tous les fronts...**

Malgré un nombre de nouveautés restreint, la récente Atari Messe (voir notre article dans ce numéro) a permis de faire le point sur la firme de Sam Tramiel. On le sait, Atari Corp. a subi au premier semestre 1991 des pertes importantes, pertes qui auraient été pires si la firme n'avait pas vendu sa chaîne de boutiques américaines. Le second semestre devrait être meilleur. Non que les affaires reprennent. Le résultat, s'il est positif, sera dû à la vente de l'usine qu'Atari possède à Taiwan. 60 millions de dollars cash ! Les dollars ainsi dégagés seront, investis dans la recherche et le développement. Il y aurait donc de nouveaux produits en 1992. Lesquels ?

Wait and see... En attendant ces perspectives que l'on espère glorieuses, les affaires suivent leur petit bonhomme de chemin. Un peu de pub à la télé, d'abord, pour ne pas se faire oublier, une série de baisses de prix, pour élargir la clientèle, et le retour prochain dans le giron du monde PC.

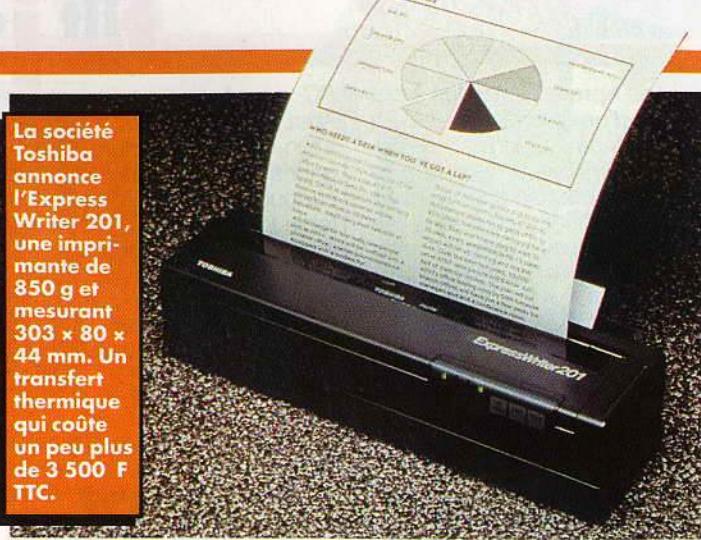
La seule nouveauté sera, début 92, la sortie officielle du ST Book, le petit portable dévoilé au dernier CeBIT de Hanovre. Ce compatible ST est crédité d'une autonomie d'une dizaine d'heures – c'est bien si on les compare aux trois à six heures des portables PC – et le rechargement complet de l'appareil s'effectuerait en seulement deux heures. Ces qualités et le

RAM. C'est tout ce que l'on sait à l'heure actuelle, c'est-à-dire peu de choses. Atari compte lancer ces machines ainsi qu'un portable à base de 386 lors du Forum PC en février 1992. Selon des sources autorisées, on discuterait également chez Atari de l'opportunité de proposer ces fameux PC à un prix équivalent



Atari met la Lynx à l'honneur. Au menu, un pin's est désormais fourni avec les cartouches Lynx. Ces dernières sont au nombre de 22.

La famille Mega STE s'agrandit avec la naissance du Mega 2 Open, qui n'est autre qu'un Mega STE2 sans disque dur. La raison d'être de ce nouveau venu est, aux yeux d'Atari, de deux ordres. Elle vise d'une part les musiciens – qui n'auraient nul besoin d'un disque dur –, et d'autre part ceux qui, pour des



raisons professionnelles, ont besoin d'un gros disque dur. En fait, le *Mega 2 Open* est une coque à remplir selon les désirs du client, qui peut se construire sa propre configuration sans se sentir obligé d'acquérir d'office un disque ou un écran dont il n'a nul besoin.

C'est le concept de machine ouverte, cher aux utilisateurs de

PC, qui pénètre ainsi le monde Atari.

Enfin, pour conclure, soulignons la venue de nouvelles cartouches pour la console portable *Lynx*.

Pas moins de huit titres sont annoncés d'ici la fin de l'année dont *Hard Drivin* (un simulateur de conduite en vectoriel) et *Ishido*. Jean-Loup Renault



Les trois documents ci-dessus le montrent bien : le 500 Plus dispose de toutes les interfaces de son précurseur (manette/joystick, parallèle, série, etc.). Toutefois, ces photos ne montrent pas que les brochages des connecteurs ne changent pas.

## Du 500 au 500 Plus

**Chez Commodore, on revient vers le grand public. Après les super configurations du genre Amiga 3000 réservées au passionnés dont le compte en banque est bien garni, on fait évoluer le bas de gamme Amiga.**

**L**Amiga 500 Plus est né. Mais rien de bien révolutionnaire dans cette nouvelle machine. Ce n'est ni plus ni moins qu'un Amiga 500 avec tout juste quelques aménagements, du reste tout à fait justifiés. Le plus considérable d'entre eux consiste en une mémoire plus importante. De 512 Ko, on passe à 1 Mo. Un certain nombre de logiciels et de jeux qui ne pouvaient pas fonctionner avec la mémoire trop faible de l'Amiga 500 lui deviennent ainsi accessibles. Ce n'est pas tout pour la mémoire. Ce méga de RAM est utilisable

indifféremment en mémoire vidéo ou en mémoire vive. Dans la gamme Amiga, ce concept n'est pas nouveau puisqu'il provient directement des A 2000 et A 3000. Il permet à l'utilisateur de gérer de manière plus souple sa machine, notamment en matière de graphismes. Du reste, cette mémoire est extensible directement à 2 Mo. Sachez que l'extension mémoire A 501 qui donne 512 Ko de plus fonctionne parfaitement avec le 500 Plus. Cependant, il serait profitable de la remplacer par un modèle de 1 Mo bien qu'un tel produit ne soit pas encore au

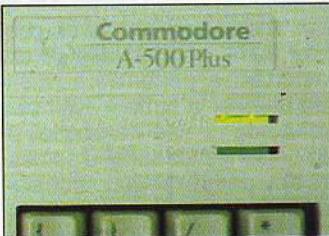
catalogue officiel de Commodore... Sachez malgré tout que le port extension mémoire du 500 Plus est identique à celui du 500 et que les extensions des sociétés tierces doivent fonctionner sans problème. En outre, il faut savoir que le 500 Plus dispose d'une horloge/calendrier sauvegardée en standard et que l'on a donc plus besoin d'utiliser celles présentes sur certaines extensions mémoire dont l'A 501 de Commodore.

Dans la suite logique de cette montée en puissance du 500, il est aussi notable que le coprocesseur graphique monté en standard soit le plus puissant de la gamme. Désormais dénommé 8375, ce qui est moins poétique que Agnus, il permet de franchir de nouvelles barrières en matière de résolution. Ainsi, le 500 Plus permet d'afficher un maximum de 1 280 par 512 points en 4 couleurs. Bien entendu, tous les modes écran classiques (et notamment le HAM) sont toujours présents à l'appel. Regrettions simplement que la palette de couleurs n'ait

pas été augmentée : cela aurait permis d'enfoncer un peu plus le clou face au STE.

Autre amélioration, l'arrivée du nouveau *Workbench*. Il s'agit en fait de la version 2.04, celle qui est livrée avec l'Amiga 3000. Au programme donc, une présentation revue et corrigée bien plus agréable qu'avec la version 1.3 du système. Il est difficile de dire si l'on y gagne en

L'écran de la version 2 du système révèle un aspect plus engageant qu'auparavant...



temps d'accès disque ; toutefois, l'ouverture de fenêtre semble légèrement plus rapide et l'ensemble s'avère infiniment plus agréable à utiliser qu'auparavant. A noter que divers utili-

## ENVOYEZ VOS ŒUVRES !

**INFO**

Tilt organise un concours permanent de dessins sur ordinateur. Jérôme Tesseyre, le génial concepteur de nos couvertures, en fera une analyse critique tous les mois dans la nouvelle rubrique qu'il vous prépare. Il vous donne le choix entre cinq thèmes :

- un monstre effrayant ;
- un vaisseau spatial ;
- une créature de rêve ;
- une voiture de course ;
- un farouche guerrier.

Si vous voulez en savoir plus, écoutez Jérôme dans *Micro Kid's*, le 20 novembre à 18 h sur FR3. Sinon, vous pouvez d'ores et déjà envoyer vos œuvres à :

Tilt Micro Kid's  
Concours de dessins  
9-13, rue du Colonel-Avia  
75754 Paris Cedex 15

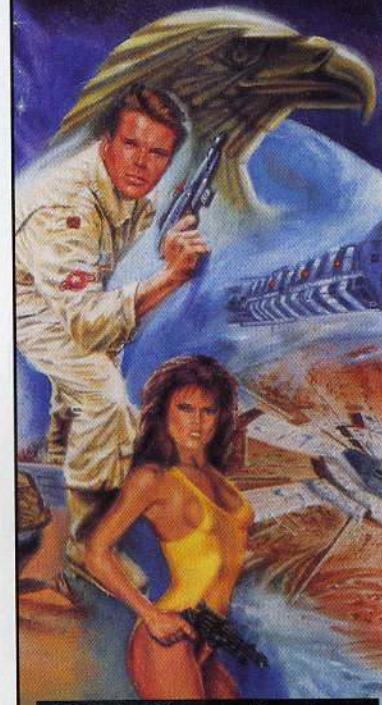
Le jeu  
de l'année



## L'AIGLE D'OR Le retour

*L'aventure  
sur grand écran!!*

Héros de tous les dangers,  
partez à la conquête de  
l'Aigle d'Or.



Dès le 20 novembre vivez  
une fantastique épopée grâce  
à ce grand jeu d'Arcade/  
Aventure aux animations  
exceptionnelles...



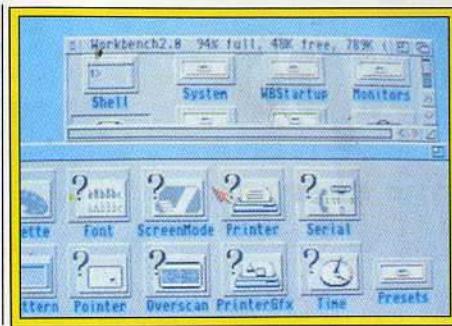
De 249 FF à 289 FF  
selon ordinateurs.

DISPONIBLE SUR CPC/CPC+  
AMIGA - ATARI - IBM PC et Comp.

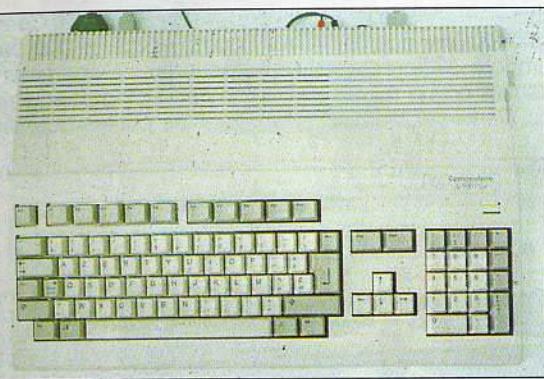
CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE  
CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF

Loricel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.

taires sont fournis avec. Ils permettent de paramétrer divers éléments de la machine et de l'interface utilisateur. Réglage de l'heure et de la date, paramétrage de la langue utilisée par l'interface, couleurs par défauts sont modifiables à loisir. Soulignons, en outre, qu'une disquette de fontes est fournie et que Commodore pense prochainement à des mises à niveau qui permettraient aux poss-



De l'ancien modèle au nouveau, les différences sont tellement ténues que le seul moyen de reconnaître un Amiga 500 et d'un 500 Plus est de regarder le logo situé en haut et à droite du boîtier.



Présentation similaire avec plastique de même couleur : plus qu'une nouveauté, le 500 Plus est une évolution logique du 500.

sesseurs d'Amiga 500 et 2000 d'accéder à l'environnement 2.0. Les modalités de ces mises à jour ne sont pas encore définitivement fixées mais elles se seront certainement prochainement.

Pour revenir au Plus, précisons que le reste ne change pas ou peu. On retrouve en effet le même boîtier, avec juste un petit logo indiquant qu'il s'agit bien du dernier bébé de Commodore. Clavier, lecteur de disquette, ports d'extension et interfaces sont les mêmes que sur 500. En fait, l'évolution est minime ce qui est regrettable mais permet d'envisager un très haut niveau de compatibilité ce qui est rare à l'occasion de ce genre d'évolution. Pour conclure, sachez que le prix officiel est fixé à 3 390 F (avec câble Péritel), mais quand on connaît la propension des revendeurs à faire des remises, il se négociera probablement entre 2 800 et 3 000 F.

Afin de mettre tous les atouts de son côté, Commodore propose en outre pour les fêtes de Noël un kit intitulé « Amiga Advantage ». D'une valeur de 3 590 F, il comprend, outre l'A500 Plus lui-même, une gestion de fichiers (Infofile), un logiciel de dessin (Fusion Paint) et cinq jeux (Spin-dizzy World, Bomber, Shanghai, Kick Off II et Cadaver). Ce n'est peut-être pas l'affaire de l'année mais, pour 200 F de plus qu'un

micro solitaire, ça permet de démarer...

### De l'avenir du 500...

Il est bien entendu que la venue de cette machine hypothèque sérieusement l'avenir de l'Amiga 500 tout court. Il continue pour le moment sa carrière mais

cela ne saurait durer malgré un prix officiel révisé à la baisse, en chutant de 3 490 F à 2 990 F. Là encore, des remises substantielles sont à attendre. Sachant que l'A500 Plus fera une concurrence acharnée à son prédecesseur, un conseil : n'hésitez pas à marchander ! Dans le même ordre d'idées, la série des kits à base d'Amiga 500 (le tout court, pas le Plus) continue elle aussi sa carrière. A côté des ensembles déjà connus (Amiga School, Amiga Starter, Amiga Home Office, Amiga Home Video et Amiga Music - ces deux derniers en deux versions -), apparaît un petit nouveau : l'Amiga P.S.G., ou en rapport avec l'équipe de football sponsorisée par Commodore, le Paris Saint-Germain. J.-L.R. et M.B.

## Appel aux clubs

**D**epuis sa création, la micro informatique domestique a engendré un nombre important de clubs, associations et autres regroupements permettant aux utilisateurs de se retrouver, d'échanger des informations, des trucs, etc. Souvent dans l'ombre, ils ont du mal à se faire connaître malgré le soutien de journaux comme *Tilt* qui annonce périodiquement leurs activités. En outre, avec l'avènement de machines relativement puissantes comme les ST, Amiga et autres, nombre de ces clubs éditent désormais des bulletins, fanzines et autres publications dont nous nous faisons l'écho. En prévision d'un prochain dossier, nous demandons à ces

clubs de nous faire parvenir un exemplaire de leur production. En outre, nous aimerions avoir tous les détails. Indiquez-nous combien de membres le composent et qui en est le président, quel est le montant de l'adhésion et ce quelle recouvre, etc. Décrivez aussi les activités principales du club ainsi que les moyens dont il dispose pour la réalisation de son bulletin (sur quelle machine, quel programme, nombre de personnes participant à son élaboration). De la même manière, nous aimerions savoir quel est le tirage des bulletins et, si possible, quels en sont les lecteurs. Enfin, n'oubliez pas de joindre les coordonnées du club.

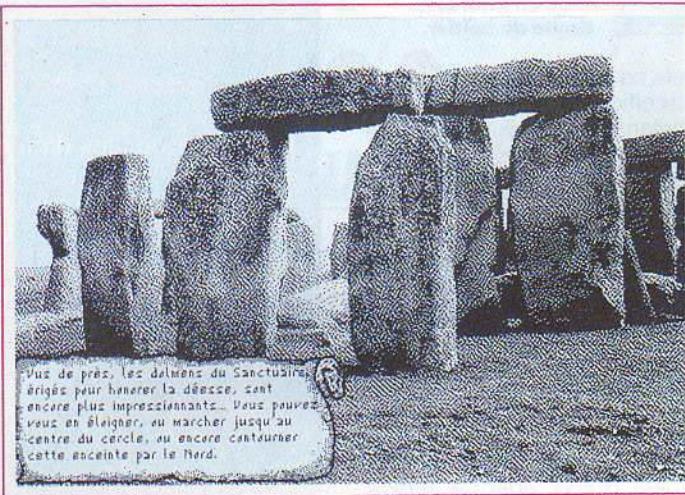
Mathieu Brisou

E  
X  
P  
O

# Apple Expo: Mac pour tous!



Depuis la venue de la nouvelle gamme et la mise en œuvre d'une politique de prix plus logique qu'avant, Apple démocratise le Mac. Mais, Classic et LC ne sont pas encore des « familiaux » au grand dam des amateurs de jeux.

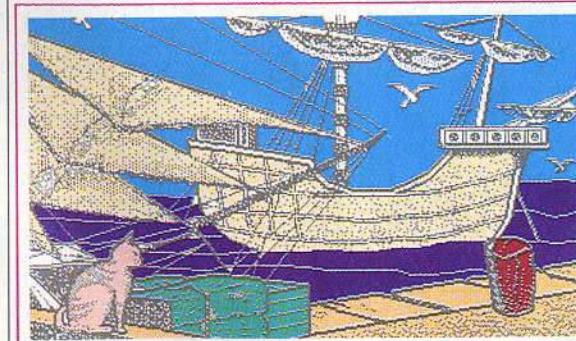


Qui dit Apple Expo, dit exposants. Or, en ce qui concerne les jeux, pas de quoi pavoiser en l'absence – remarquée – des principaux fabricants. Il restait donc au malheureux – guère passionné par le développement de la PAO, CAO et autre DAO – à compléter les files d'attente devant les rares stands de distributeurs pour se procurer les adaptations de produits déjà commercialisés depuis belle lurette dans le monde PC.

Et à dire vrai, peu de kids à se bousculer pour mettre la main sur les versions Mac d'*Indy III* (traité dans *Tilt* N° 70), *Vette* (N° 74), *Sim City* (N° 71), *F-16 Falcon* ou *Chuck Yeager AC* (N° 93). Vaste succès en revanche pour *Flight Simulator 4.0*. Il faut dire qu'en l'absence quasi générale de démonstrations – à l'exception des stands de Compose-Tel et d'Euro-CD (et bien sûr Microsoft, mais plus discrètement parmi d'autres produits), mués en labos de banc d'essai permanents – peu de chances pour le joueur potentiel de tirer autre chose que son portefeuille ! On notera tout de même quelques coups de pub intéressants comme ce *Lode Runner* proposé à 99 francs par Foxy.

Proposé par Informatique V.O., les Anneaux de Beltane est un jeu d'aventure qui vous plonge dans un univers mythique...

Quelques nouveautés cependant. D'abord le plus répandu dans l'Apple Expo, y compris chez Euro-CD, « Spaceship Warlock », une épique bataille interstellaire développée avec soin dans la plus pure tradition de ce genre de produit. Vous y visiterez des mondes lointains, mènerez des attaques planétaires, le tout avec des dessins en 3D.



De son côté, Compose-Tel propose *Tesseræ* et *Darwin's Dilemma*. Le premier se présente comme un jeu de solitaire dont le damier est composé de jetons qu'il faut faire passer par-dessus leurs voisins pour les élimer, ce qui n'est possible que si les motifs gravés sur chaque jeton le permettent. Le débutant va tenter d'éliminer autant de jetons que possible, alors que le joueur expérimenté s'efforcera de vider le damier en un minimum de coups. *Darwin's Dilemma*, allant de la compilation de jeux du domaine public à *Bruce Lee Lives* en passant par *Beyond the Black Hole* et *Chess Data Room* (plus de 50 000 parties d'échecs). Evidemment, reste l'obstacle du prix, souvent élevé pour les petites bourses,

CD, allant de la compilation de jeux du domaine public à *Bruce Lee Lives* en passant par *Beyond the Black Hole* et *Chess Data Room* (plus de 50 000 parties d'échecs). Evidemment, reste l'obstacle du prix, souvent élevé pour les petites bourses,



D'Informatique V.O., *Le Gardien du Savoir* est un éducatif pour les plus jeunes. Il s'avère moins abouti que le second produit de cet éditeur.

ma est un jeu de stratégie. Concrètement, vous êtes Darwin, le fameux naturaliste en quête de l'origine de la vie et de l'évolution des espèces. Vous vous promenez sur un tableau où sont disposées des icônes. Le jeu consiste à projeter les icônes d'une même espèce les

ce qui visiblement n'a pas empêché le stand d'attirer de nombreux acheteurs. Pour les plus jeunes, deux jeux d'aventure éducatifs proposés par Informatique V.O : *Le Gardien du Savoir* et *Les Anneaux de Beltane*. Le premier, dans un décor médiéval, fait de vous le successeur d'*Encyclopa*, gardienne du savoir, dont vous gagnerez l'abbaye, après une quête de talents et de talismans divers. Plus fourni, *Les Anneaux de Beltane* est un véritable jeu d'aventure, où à travers de plus de 160 endroits, il vous faudra retrouver et ramener dans leur sanctuaire les anneaux sacrés disparus. Point intéressant, le logiciel est conçu de manière à offrir un scénario différent à chaque utilisation.

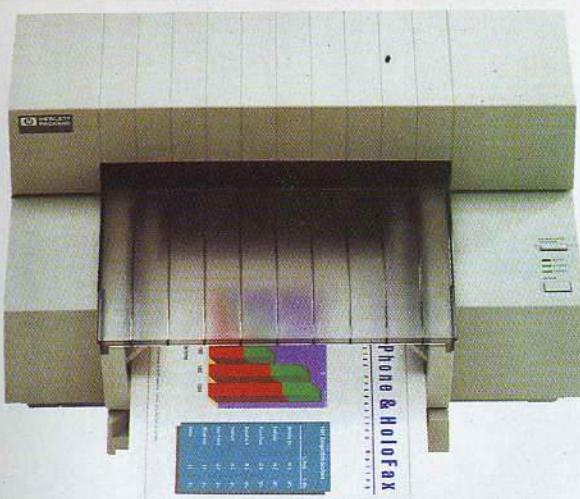
S'il est toujours délicat de décerner des lauriers, le soft qui aura obtenu le plus franc succès est bien *Flight Simulator 4.0*.

**Dompub : plein pot sur le Mac**  
Des gens comme DP Mag et Mak Fan basent leur offre sur

unes sur les autres pour qu'elles s'absorbent et, au bout du compte, se transforment en l'espèce suivante. But final du jeu : n'avoir plus qu'une icône à l'écran.

Catalogue imposant chez Euro-

Le jeu d'arcade à son top  
avec de l'action, des combats futuristes,  
du stress de folie !!



Sur base de DeskWriter, Hewlett-Packard extrapole une version trois couleurs de son imprimante vedette.

une part non négligeable de jeux allant de *MacTris* à *Asteroids* en passant par *MacJack 2.1*. Mais l'offre la plus massive est celle de Logiciels et Médias qui lance sa collection de *101 pour Mac*. Il s'agit d'une gamme de produits (404 au total) dont 101 jeux et 101 piles Hypercard par coffret de 595 F TTC. Evidemment, lorsqu'on peut obtenir pour un tel prix 10 millions d'octets d'un seul coup, on calcule vite le coût du téléchargement pour mettre la main sur autant de jeux d'arcades, de traques d'aliens de toutes les couleurs et de jeux d'échecs, Backgammon et compagnie. En plus, au-delà des affres du téléchargement (il y a parfois plus drôle comme occupation), les disquettes sont fournies et garanties sans virus, le tout en compatibilité totale avec le système 7. A 5,89 francs le jeu, il y a de quoi

réfléchir, même si certains ne sont pas forcément de toute première fraîcheur.

#### Au hasard des allées

Côté utilitaires, parmi les indispensables anti-virus, à noter la version 3.0 de *SAM* de Symantec, s'attaquant notamment à *nVIR*, *SCORES*, *INIT 29*, *WDEF* et *ZUC* ou bien la toute nouvelle version de *Viral* proposée par Compose-Tel, compatible avec le Système 7. A remarquer aussi quelques souris de différentes marques, du Track-Ball Kensington se connectant sur la port ADB, mais pas vraiment idéal pour les petits budgets, à la panoplie des incontournables suisses de Logitech : la nouvelle souris ergonomique *Mouse-Man*, la souris « stationnaire » à trois touches programmable *TrackMan* (toutes deux livrées avec le nouvel *INIT MouseKey*). Pour terminer sur une note de gaieté, rien de tel qu'un peu de couleur. D'où ce petit coup de cœur pour la nouvelle HP DeskWriter C. Partant de la classique Deskwriter, Hewlett-Packard a fait très fort avec cette version couleur la moins chère du marché qui imprime en 3 couleurs pour 7 790 F HT. Basée sur la technologie de jet d'encre thermique, la « C », qui se nourrit de papier standard, est évidemment compatible avec la quasi-totalité des logiciels *Mac*.

Jacques Borde



Destiné à la DeskWriter C, ce boîtier permet de ranger les cartouches d'encre à portée.

Photos d'écran Alan

Le jeu d'arcade à son top  
avec de l'action, des combats futuristes,  
du stress de folie !!

# THUNDER BURNER

Thunder Burner, le robot intergalactique, c'est l'arme absolue... conçue pour se transformer en avion super-puissant.

POUR EN SAVOIR PLUS, DÉCOUVREZ SANS PLUS ATTENDRE  
CE NOUVEAU JEU D'ARCADE AUX COMBATS EXPLOSIFS !!!

DISPONIBLE  
CHEZ TOUS LES  
REVENDEURS  
LE 30 OCTOBRE.



De 199 FF à 269 FF  
selon machines.  
Disponible sur  
CPC/CPC+ - AMIGA -  
ATARI.

CATALOGUE LORICIEL SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF.  
Loriciel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.



Le tableau de bord multi-fonctions



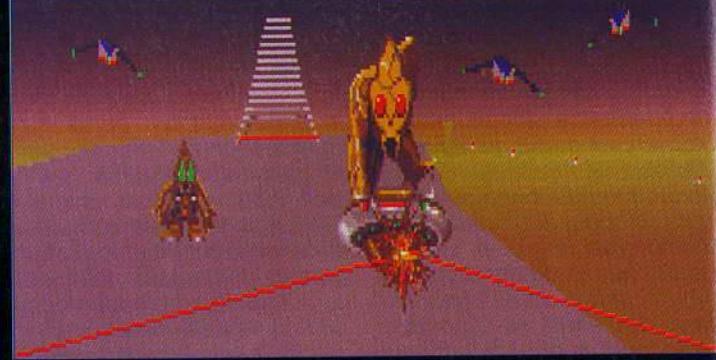
Animations 3D et Bit-map parfaitement intégrées



En mission secrète, sur la planète Kaiser, vous êtes rapidement impliqué dans les conflits tortueux qui s'y tramont: kidnapping du chef religieux rachnouiste, révolte des technorobots, guerre possible entre des factions de l'armée. Pour couronner le tout, Dale a disparu...



Le bar des Centauriens: repaire des aventuriers et de la faune exotique des confins de l'univers.

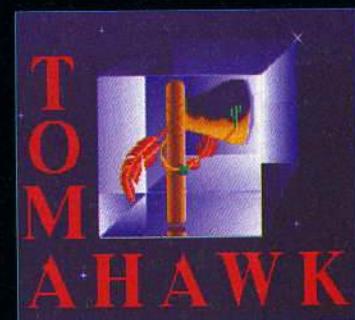


Des pièges, des émotions fortes, des séquences de vol et de combat, des mystères vous attendent à chaque carrefour de la planète...



Mise en scène cinématographique, mouvements de caméra : scrolling, travelling...

Disponible sur PC 5", 3.5", Amiga, Atari ST, PC disque dur...  
...et prochainement sur CD ROM et CD TV



N'hésitez pas à consulter notre serveur minitel : 36 15 COKTEL.  
Catalogue sur simple demande à :

**The  
multimedia  
generation**

**C.V.S**

Parc tertiaire de meudon  
5, rue J. Braconnier  
92366 Meudon la forêt



*Aux frontières de l'univers*  
**LE CHAOS**  
*étend  
son  
ombre*



# HUNTER

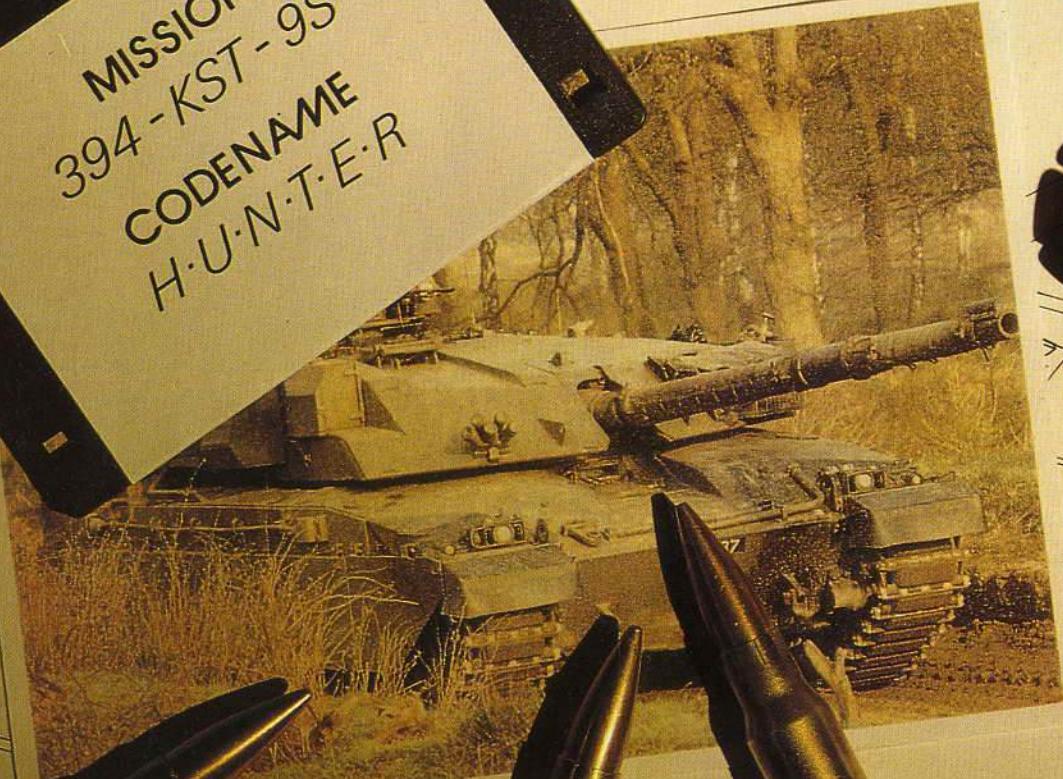
## ENTRAÎNÉ

L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il effectue des raids en territoire ennemi et y occasionne des dégâts importants. Evoluant dans un fascinant univers en trois dimensions, il peut se déplacer rapidement et silencieusement.

La rapidité, la volonté et le courage sont les trois qualités qui caractérisent l'agent Hunter.

MISSION  
394-KST-95  
CODENAME  
H·U·N·T·E·R

BIENTÔT SUR  
IBM PC



Activision

# **SURVIVRE...**

Il compte que sur lui-même. Sa mission: effectuer des maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'échouer...  
Il utilise tous les moyens pour se procurer des armes, et réussir sa mission.  
Principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?



**Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.**

# En quoi vous dégu

FORMULA ONE

## GRAND PRIX

ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment, de Jordan et Brabham à Williams et Ferrari.

Etudiez le circuit pendant l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des records, puis effectuez un tour de piste en un temps record pour vous qualifier et affronter vos rivaux sur la ligne de départ. Doublez les autres voitures en laissant dans votre sillage ou en les forçant à aller dans les coins, puis regardez-les dans vos rétroviseurs alors qu'ils essaient de vous rattraper. Soyez prudent, vous pourriez bien avoir à éviter une collision qui vient juste de se produire au prochain virage. Coriace, stimulante, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temps sec, mais un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.

• Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

*Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.*

Le logiciel de simulation de MicroProse est disponible dans tous les bons magasins de logiciels. Si l'obtention d'un des titres de MicroProse s'avère difficile, commandez-le directement à : MicroProse, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD. Tél 01453 604326.

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des



## Logiciel de simulation de MicroProse - Sans

ECRANS COMMODORE AMIGA ET ATARI ST. LES ECRANS REELS PEUVENT AVOIR UN FORMAT VARIABLE.

# serez-vous ce soir?



## MICROPROSE GOLF

Les possesseurs d'ordinateur qui aiment le golf ont eu la chance d'avoir à leur disposition un large éventail de jeux. Dorénavant, avec MicroProse Golf, ils ont aussi la simulation qui fait autorité. Si vous avez joué jusqu'à présent en dilettante, arrêtez tout et commencez une partie sérieuse.

MicroProse Golf recrée avec précision les fairways et les greens de chaque trou en utilisant une technologie tridimensionnelle époustouflante qui vous permet de vous déplacer sur le parcours. Vous pouvez même suivre la balle pendant son déplacement en l'air et assister aux événements sous de nombreux angles TV au choix.

Des clubs reproduits avec précision et la dynamique de la balle garantissent un réalisme optimal. La position de la balle et du pied et le swing y contribuent, sans modifier les conditions du parcours mais en ajoutant une large gamme d'effets inédits. MicroProse Golf est si conforme à la réalité qu'il vous permettra vraiment d'améliorer votre propre jeu !

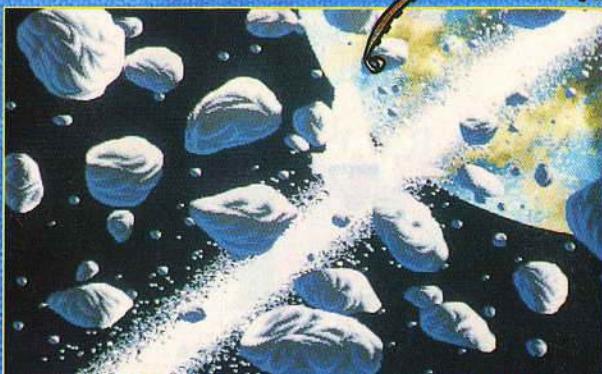
- Paysage 3-D réaliste pour une plus grande liberté de mouvement pendant tout le parcours.
- Présentation "télévisuelle" animée et positions de caméra, y compris une option unique de suivi de la balle.
- La gageure de six parcours tous d'un style différent, avec des 'links', des espaces boisés et des plans d'eau.
- Des options pour changer de position, de swing, de tee et de positions de la balle et voir les effets produits avant, pendant et après chaque coup.
- Conditions changeantes du terrain et de la météorologie.
- Des profils de joueur qui changent avec le temps, comprenant un système intégral de handicap.
- Une douzaine de types de jeux incluant les options coups, matches, meilleure balle et tournoi complet pour 1 à 4 joueurs humains.
- Adversaires informatiques personnalisables et possibilité de répétition.
- Analyse statistique et graphique trou par trou de vos performances.
- Exercices faciles à apprendre et un manuel de 150 pages avec des conseils pour vous aider à améliorer votre propre jeu.

*MicroProse Golf sera prochainement dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.*



**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

ui, il vous manque vraiment quelque chose.



*Virtual Worlds : mélange de sprites et de 3D.*



*Enigma : de superbes images en ray-tracing.*

Tous les mercredis, dans Micro Kid's, nous sélectionnons pour vous deux démos, réalisées sur *Amiga* ou *ST* par des passionnés, sur des thèmes aussi divers que variés.

# DEMOS A GOGO

**C** a y est, elle est enfin arrivée, Micro Kid's la nouvelle émission entièrement consacrée aux jeux sur consoles et micros (tous les mercredis à 18 h). Nous en sommes déjà à la huitième et nous faisons tout pour en améliorer le contenu. Surtout, n'hésitez pas à nous faire part de vos réactions... Vous pourrez aussi participer aux compétitions en équipe ou au concours de demos, plus de nombreux jeux qui vous permettront de gagner une foule de cadeaux... Micro Kid's sera votre émission ou ne sera pas. On est bien d'accord ? Alors, « ne problème » !

Dogue de Mauve

**D**ans la seconde émission, vous avez pu découvrir la démo n° 1, *Virtual Worlds* de Thomas Landsburg sur *Amiga*. Une belle 3D qui impressionne surtout par la qualité de sa scénarisation. En face, la démo n° 2 : *Enigma* du groupe *Phenomena*, toujours sur *Amiga*. Nous avons choisi l'une des phases les plus visuelles de cette démo aux multiples facettes : des boules en ray tracing qui se reflètent sur un fond calculé en fractal. Superbe ! Pour la troisième émission, ce sont deux productions sur *ST* qui entrent en compétition. La démo n° 3 est *Musical Wonder 1991* du groupe *Offbeat* (qui a récemment fusionné avec l'équipe de *Delta Force*). Bien que la démo soit essentiellement musicale, il n'en demeure pas moins que la présentation est fort bien réalisée. La démo n° 4, la *Ooh Crikey wot a Scorch* des *Lost Boys*, est l'une des plus récentes sur *ST*. Elle est dotée, entre autres, d'un excellent « main menu » en 3D fractale.

Les démos n° 5 et 6, diffusées dans la quatrième émission, sont respectivement la *Double Doozer* du groupe *Chaos* et *Gateway to Hexeland* du groupe *Avenger*. Toutes les deux mettent en scènes des boules en 3D et toutes les deux ont été concues sur *ST*. Dans la cinquième émission, vous avez pu voir la démo n° 7, *Inspiration is none* du groupe *Anarchy* sur *Amiga*. Une très jolie démo multi-parties dont nous avons choisi de vous présenter un effet de projection d'images sur

cube 3D. En face, la toute récente *Lightning Demo* du groupe *français Pendragons* sur *ST*. Un magnifique écran inspiré de *Shadow of the Beast* qui tend à prouver que les programmeurs sur *ST* peuvent en remontrer à ceux sur *Amiga*.

Enfin, dans la sixième émission consacrée à *Terranator 2*, nous ne pouvions pas ne pas vous montrer la démo n° 9, *Judgment Day* réalisée en *Amos* par le groupe *Syntex* sur *Amiga*. Un superbe travail graphique basé sur l'ambiance du film. Pas moins d'ambiance dans la démo n° 10, *Things not to do* du groupe *Inner Circle* sur *ST*. Vous pouvez dès à présent voter chaque semaine pour votre démo favorite en nous contactant sur le minitel 3615 FR3 ou en nous indiquant, sur carte postale uniquement, le numéro de la démo que vous préférez. Et si vous avez réalisé une démo que vous souhaiteriez voir présentée dans Micro Kid's, n'hésitez pas ! Faites-nous parvenir votre petite merveille sur disquette, en double exemplaire, sans oublier de préciser le nom des auteurs et la façon d'utiliser la démo.

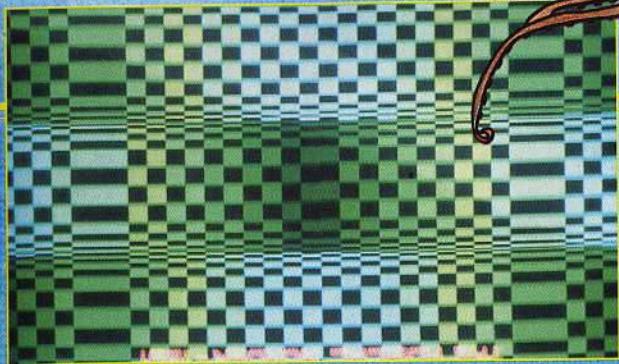
Dogue de Mauve et Eric Ramaroson

Attention : toutes vos créations devront être originales et ne devront contenir aucun graphisme, son ou code-programme tiré d'un jeu ou d'une autre démo.

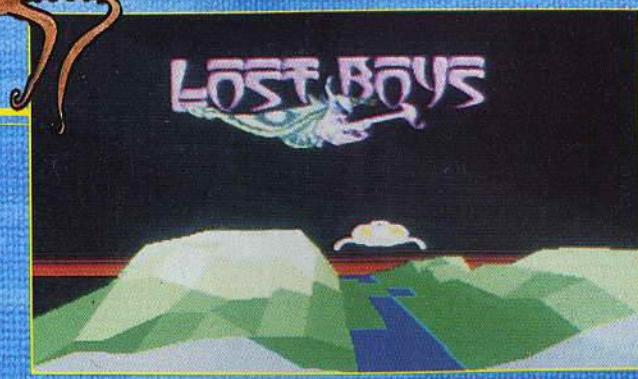
**TILT - MICRO KID'S**

**Concours de démos**

9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia  
75015 Paris.



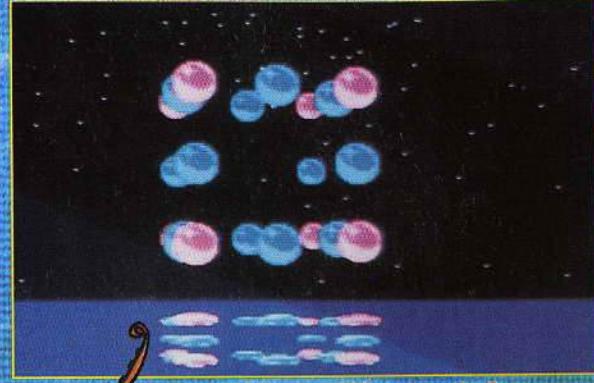
Musical Wonder 91 : le damier de présentation.



Ooh Crikey... : le main menu en 3D fractale.



Double Dozer : jolies boules en 3D.



Gateway to Hexeland : les vectorballs.



▲ Inspiration is none : une 3D très « design ».

▼ Lightning Demo : « the beast » sur ST.



Judgment Day : « Vous me reconnaîtrez ? »

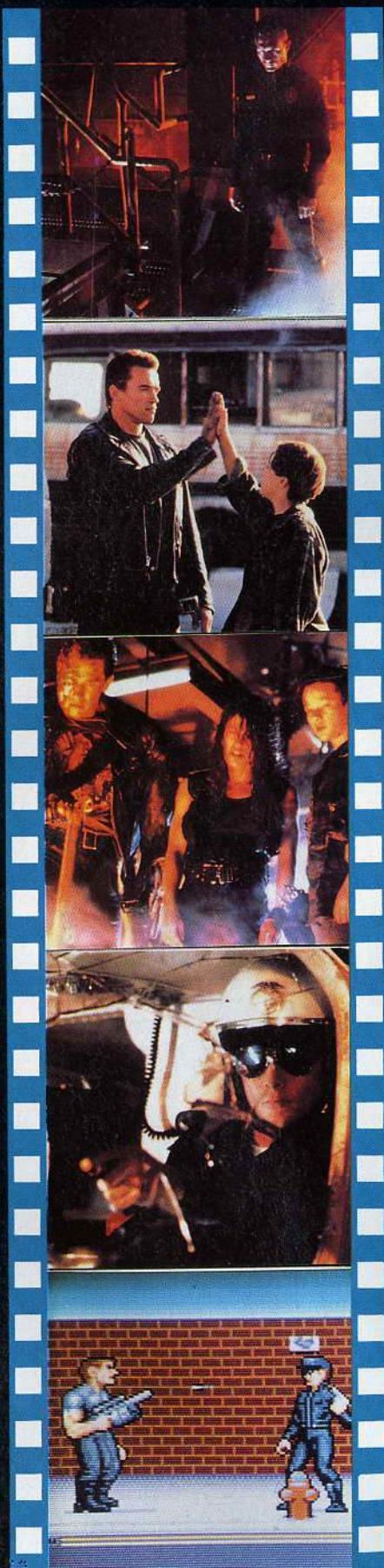
ESPECIALLY WHEN THEY BELONG  
TO A **PSYCHOPATH**...



Things not to do : c'est gore et c'est ST !

# TERMINATOR 2 : LE JUGEMENT DERNIER

Le jour du jugement, c'était le 16 octobre, date de sortie en France du film — le plus cher de l'histoire du cinéma hollywoodien : *Terminator 2*. —



*Terminator 2*, ce sont des chiffres impressionnantes (un budget de 100 millions de dollars et plus de mille personnes mises à contribution), une star (Arnold Schwarzenegger), un réalisateur non moins célèbre (James Cameron) et des effets spéciaux comme on en a jamais vu. Mais au-delà de cette débauche de moyens et du tapage médiatique qu'on a pu faire autour, il y a un film.

Un film « coup de poing » mais non dénué d'intelligence et d'humour (plutôt noir). Un film magistralement réalisé, à l'esthétisme certain. Un film d'une telle intensité que je me suis surpris à pleurer d'exaltation, de plaisir ou d'émotion. *Terminator 2*, pour moi, a déjà gagné ses galons de grand classique du film de SF. C'est 2 h 17 d'action continue. Ni longueur, ni temps mort. La mise en scène sert un scénario (quasiment) sans faille qui fait parfaitement suite au premier *Terminator*. N'attendez pas que je vous raconte l'histoire car « moins on en sait, mieux on se porte », le début étant particulièrement génial pour ceux qui ignorent tout de ce second volet.

Les effets spéciaux sont extraordinaires mais, plutôt que de vous révéler les recettes qui ont permis de les réaliser, je préfère vous laisser regarder bouche-bée Schwarzenegger sautant d'un pont à moto et atterrissant sur l'asphalte dans une gerbe d'étincelles, le tout en un seul et unique plan-séquence, ou encore voir un acteur coupé en deux qui continue à bouger. Sans oublier la fabuleuse reconstitution d'une explosion atomique, terriblement réaliste et bien plus effrayante que le staccato de toutes les armes du Terminator.

C'est là que se trouve la différence entre *Terminator 2* et un film comme *Robocop 2*. Certes, le film est un ouragan d'action violente. Certains verront même dans *Terminator 2* l'apologie de la violence. Mais la violence, ici, n'est pas totalement gratuite. Pour moi, *Terminator 2* n'est pas une incitation à la violence. Au contraire, il introduit une véritable réflexion sur le côté sombre et au-

todestructeur de l'humanité et tire la sonnette d'alarme en chacun de nous. Qui peut rester indifférent devant la fameuse explosion nucléaire qui rase en un instant la ville de Los Angeles et ses millions d'habitants ? Bien sûr, c'est une fiction, mais la réalité n'est pas loin. Et on en ressort... changé.

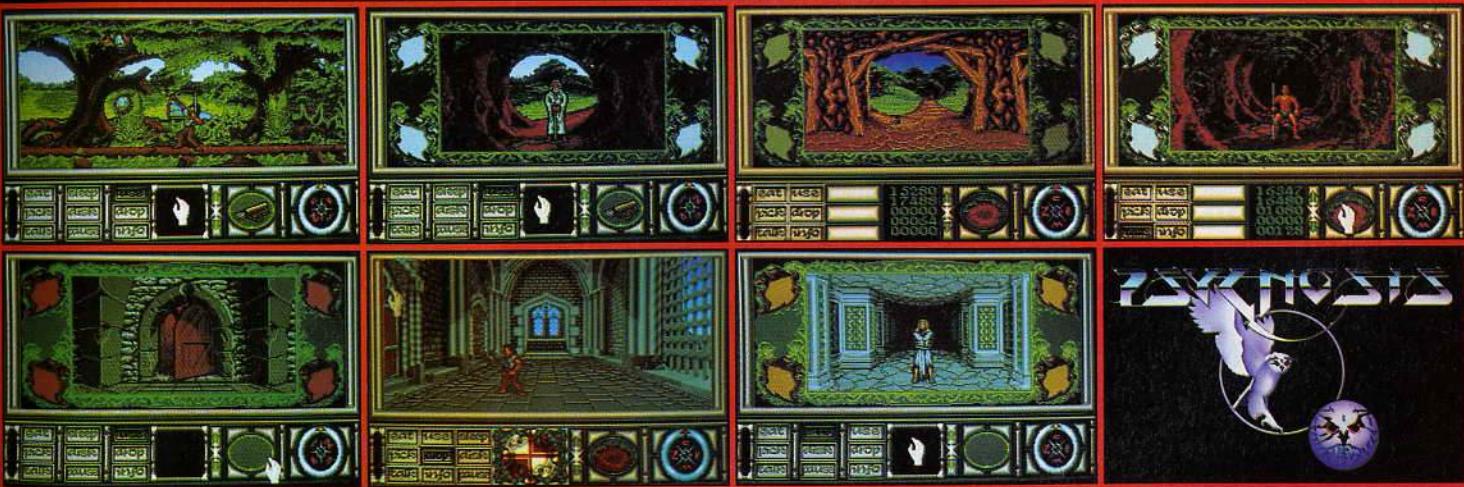
Enfin, si le Terminator est la vedette du film, il n'en reste pas moins une machine inquiétante qui, même contrôlée par des humains, a été conçue pour tuer. Le personnage de Sarah Connor, obsédée par un futur inéluctable et l'idée de faire de son fils un chef militaire, acquiert également de l'épaisseur. John Connor lui-même est tout aussi intéressant. Conscient du danger, il refuse de devenir aussi impitoyable que son adversaire et est prêt à tout pour sauver des vies humaines. John est le symbole de la différence entre l'homme et la machine. Entre la logique implacable et les sentiments. On peut y voir un espoir : c'est à nous, la nouvelle génération, d'agir pour empêcher la catastrophe. Le message est clair : « le futur n'est pas écrit. Il n'y a d'autre destin que celui que nous créons nous-mêmes ».

De toute façon, que vous vous sentiez d'humeur philosophe ou non, allez voir *Terminator 2*. Vous ne seriez pas déçu ! « *Hasta la vista, baby !* »

Dogue de Mauve



# OBITUS



ST & PC  
Sont Prête  
Maintenant

## OBITUS

Vous êtes dans les profondeurs de votre pire cauchemar . . . mais cette fois il n'y a pas de reveil.

Seul et perdu dans un monde hostile et étrange vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé . . . et comment vous allez vous en tirer!

Dans une recherche frénétique dans cette terre inconnue vous explorez forêts labyrinthiques, mines et caves souterraines, cueillant des objets et interagissant avec des créatures indigènes.

Retourné à la lumière du jour, vous courez le long des scènes d'action parfaitement parallaxiques, éliminant les ennemis quand vous combattez pour pénétrer toujours plus loin dans l'inconnu.

Un RPG incitant avec plus d'une pincée de touche et mouche.



**A** la pole position des hits de ce mois, Wing Commander II et surtout le fabuleux Utopia, qui se permet de détrôner Sim City ! Un nouveau Tilt d'Or ? Pour la suite, choisissez votre discipline favorite : combat aérien avec le superbe Secret Weapons et Megafortress sur PC, un jeu essentiellement stratégique ; course auto avec Nascar Challenge, qui ne parvient pas à égaler Indy 500, ou Lotus II, en compétition avec Vroom ; action enfin, avec Raguy (NeoGeo), qui oscille entre Sonic et Marvel Land, Brainies (Amiga) ou le très, voire trop, difficile Nebulus 2 (Amiga). Et pour finir, Celtic Legend est le wargame grand public de cette fin d'année.

Olivier Hautefeuille

## Wing Commander II

PC EGA/VGA

*Wing Commander II* est-il le meilleur jeu de combat spatial ? Oui, sans aucun doute. Il est beau, très beau même, les animations sont superbes et la musique colle parfaitement à l'action. C'est une véritable super-production. La configuration nécessaire est à la hauteur de ces prétentions. Aussi, n'espérez pas en profiter sur un PC bas de gamme...

Origin. Producteur : Chris Roberts ; direction : Stephen Beeman.

15 Mo occupés sur le disque dur. 590 Ko de mémoire vive nécessaires pour lancer le jeu avec toutes les options. 7 disquettes 3 1/2 de 1,44 Mo compactées. Ces quelques chiffres donnent une idée de l'ampleur de ce jeu titanesque. Et cela en vaut la peine ! C'est à un véritable film interactif que vous allez participer. Mais commençons par l'histoire.

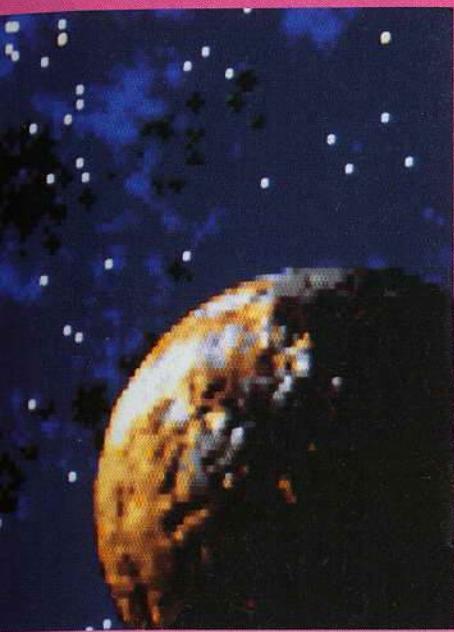
Dans les épisodes précédents (*Wing Commander 1* et ses deux « data disks ») vous étiez pilote sur le Tiger Claw, fleuron de la flotte spatiale terrienne. Vous avez petit à petit grimpé tous les échelons de la hiérarchie et le commandement du croiseur devait même vous revenir bientôt. Au moment où le jeu commence, vous venez de passer en cour martiale pour trahir !

La présentation du jeu, qui est absolument superbe, vous raconte en musiques (et en paroles si vous disposez d'une Sound Blaster) ce qui s'est passé. Il y a dix ans, le Tiger Claw a été attaqué et détruit par des vaisseaux invisibles. Étant le seul rescapé, vous êtes bien entendu allé prévenir vos supérieurs. Qui ne vous ont pas cru ! Du fait de vos états de service, vous avez seulement été rétrogradé et moisissiez depuis sur une station spatiale secondaire, sans espoir de redorer votre blason. C'est à ce moment que la présentation se termine et que le jeu commence. L'ennemi s'ap-



Casqué, botté, sanglé, l'air farouche, le regard dur, vous avez fière allure en revenant victorieux aux commandes de votre chasseur. A l'intérieur de leurs vaisseaux, les Kilarthis blémissent !

proche de votre zone, de même que le Concordia, un croiseur où vous retrouverez plusieurs de vos anciens amis (et ennemis !). Je vous laisse découvrir le reste de l'histoire par vous-même, d'autant qu'elle change en fonction de votre réussite. J'ai testé ce jeu sur un 486-33 MHz et sur un 386SX et peux en conclure que la machine idéale pour utiliser *Wing Commander II* est un 386 à 25 ou 33 MHz, disposant d'un disque dur rapide et de plus de 2 Mo de mémoire vive. Un 486 donne



De magnifiques graphismes VGA. Mais l'animation « ramera » sur 386sx.

des animations fluides mais des combats trop rapides et difficiles à gérer et un 386sx est un peu lent. La machine conseillée par Origin (286 à 12 MHz) sera de toute façon insuffisante pour donner tout son éclat à ce jeu. La qualité des animations est époustouflante et, si vous disposez d'un PC suffisamment rapide, l'action est très fluide. Les séquences animées sont innombrables : entre chaque mission, pendant les missions... Vous n'intervenez pas pendant ces phases, mais cela donne une atmosphère au jeu, une unité que n'avait pas *Wing Commander I*. Je n'ai pas pu tester les synthèses vocales, mais j'ai eu l'occasion



L'ennemi tente de vous intimider...



The Terran carrier, Tiger's Claw, tried to attack us here at R'Tithrak Mang.

Le terrible seigneur de la guerre Kilrathi, à l'apparence très léonine, fait son rapport à l'empereur : un résumé de *Wing Commander I*.

### Doguy : oui, mais...

**Pas de doute, Wing Commander II est un monument. Comme le dit JLJ, on a l'impression de participer à un film interactif. Cependant, l'aspect ludique est bien présent. L'essentiel du jeu se déroule dans l'espace, en 3D. Vous devrez piloter différents types de vaisseaux pour mener à bien des missions de plus en plus complexes. Comme dans la plupart des simulateurs, de nombreuses vues sont accessibles. A mon avis, seule la vue à l'avant de votre chasseur vous sera utile mais d'autres vous permettront de voir les combats de l'extérieur, en un véritable remake de Star Wars. Et des combats, il y en a beaucoup ! Ils constituent en fait la majeure partie du jeu et l'essentiel de vos missions. C'est peut-être l'un des reproches que l'on peut faire à Wing Commander II. De l'action, de l'action et rien que de l'action ! Les stratégies à la Elite ou les marchands de Foft seront déçus.**

**Mais la qualité technique du jeu devrait enlever les suffrages de tous les types de joueur. Soyons francs : je n'ai jamais rien vu de pareil ! La 3D, uniquement réalisée en sprites zoomés et déformés en temps réel, est l'une des choses les plus fabuleuses que j'ai pu admirer de ma vie sur PC, même si les vaisseaux hyper-agrandis ne sont pas toujours très beaux. A ma connaissance, seuls les gens de Thalion Software ont développé un système de 3D comparable sur d'autres machines (ST et Amiga). Ajoutez à cela les 256 couleurs (en VGA) et les magnifiques phases animées (même si je persiste à penser que les pixels du VGA sur PC sont trop carrés) et vous aurez une idée de la qualité graphique du jeu. Sans parler des digitalisations vocales et de la musique, grandioses, dont vous bénéficieriez avec une carte son. Wing Commander II est donc, dans**

**l'absolu, l'un des projets les plus aboutis jamais conçus sur « nos micros ». Pourquoi ces guillemets ? Parce que, justement, il y a de fortes chances pour que « ces » micros-là ne soient pas les vôtres. Contrairement à ce qu'indique la doc, il vous faudra un super 386 (à 33 MHz), un méga de mémoire et une carte son pour profiter pleinement du jeu. A mon avis, Wing Commander II annonce l'arrivée d'un nouveau type de jeu sur micro. Mais, pour l'instant, il n'est réservé qu'à une « élite » équipée de machines onéreuses. En tous cas, pas de quoi recevoir un Tilt d'or de la décennie ! Ou alors, à quand les hits sur Cray 2 ? En conclusion : pour les veinards qui disposent du matériel suffisant, Wing Commander II est un soft à ne pas manquer. Pour tous les autres, faites comme moi, continuez à rêver !**

**Dogue de Mauve**

## Francis : oui !

J'ai testé ce jeu sur un 386sx, sans mémoire étendue et sans carte sonore. Première remarque : pas même un « bip » pour égayer nos combats. Le silence total ! Les animations, par ailleurs très belles, sont saccadées et assez lentes. Les combats, par contre, sont rapides et agréables. Le contrôle se fait à la souris et je vous conseille d'en trouver une suffisamment précise. Origin a fait un jeu pour les configurations très puissantes. Ces défauts n'empêchent pas Wing Commander II d'être un petit bijou, sans doute le meilleur jeu existant actuellement. Un superbe hit !

Francis Béguic

de les entendre à l'ECES et elles sont superbes. En revanche, seule l'introduction en profite et (d'après les instructions du programme) il vaut mieux les désactiver après les avoir entendues. Pour peu que vous ayez suffisamment de mémoire, la musique accompagne tout le jeu, aussi bien pendant les scènes animées que pendant les combats. Elle est absolument superbe ! Les graphismes sont eux aussi époustouflants. Le VGA 256



La salle de briefing de la station.

couleurs a été merveilleusement utilisé et les vaisseaux et autres stations spatiales valent le coup d'œil. Les jeux d'ombres, lors des animations, donnent une qualité que ne renieraient pas de très bons dessins animés japonais ! Les combats ont relativement peu changé. Les graphismes ont bien entendu été améliorés, mais surtout vous pilotez maintenant des vaisseaux plus variés, du minuscule vaisseau à deux canons et sans missile au bombardier lourd, lent mais fortement blindé et disposant de trois tourelles et d'une flopée de missiles dévastateurs (les torpilles détruisent un



L'écran de sélection du jeu.



Cérémonie en l'honneur des morts au combat.

croiseur lourd d'un coup !). Ils se pilotent de façons très différentes (avec les bombardiers, vous passez d'une tourelle à l'autre sans vous préoccuper des tirs ennemis) et procure une réelle variété dans le jeu. De nouvelles armes sont venues se joindre à votre arsenal et, sur les bombardiers, un système de visée vous aide à suivre les trajectoires de vos ennemis. Avec les habituelles patrouilles et les attaques de croiseurs ennemis, il y a maintenant des récupérations d'objets ou de camarades. Indispensable, ce jeu est indispensable ! Il est beau, il est maniable, il est varié, il comporte des



Une de vos fidèles coéquipières, Mariko.

dizaines de missions qui lui assurent une très longue durée de vie, il ne lui manque rien pour être le hit de l'année. Si je devais donner un Tilt d'or de la décennie, je le lui donnerais (encore que Sonic est aussi génial !). Une mention spéciale pour la musique, qui est sublime et qui accompagne merveilleusement ce jeu. Que puis-je ajouter ? Les jeux sur PC arrivent à maturité et il semble difficile d'imaginer ce qui va pouvoir arriver maintenant. Nous entrons dans l'époque des jeux développés comme de véritables super-productions cinématographiques. Wing Commander II est tout simplement génial !

Jean-Loup Jovanovic



**TYPE** Combats spatiaux  
Un mélange de Star Trek et Galactica (pour le pilotage des vaisseaux)

**GRAPHISMES** ★★★★★  
Il est possible de lancer ce jeu en EGA. Je n'ai même pas eu le courage d'essayer. Superbe !

**ANIMATIONS** ★★★★★ (386sx)  
★★★★★ (486)  
Le nombre et la qualité des séquences animées sont infiniment supérieurs à ceux de Wing Commander I. Les combats sont fluides, les vaisseaux variés et le système de zoom employé dépasse sans problème les simulateurs 3D surfaces pleines.

**BRUITAGES** ★★★★★  
(carte sonore)  
La musique, qui accompagne le jeu du début à la fin, est superbe et est agrémentée de nombreux bruitages (tirs, explosions, impacts, boosters, etc.).

**Prix : NC**  
J'aurais bien mis 20, mais on m'a fait remarquer que cela ne faisait pas sérieux. Le meilleur jeu du moment, je n'admettrais sur ce point aucune contestation !



Un des monstres de fin de niveau. Une fois en colère, il est tout feu tout flamme.

# Raguy

NEOGEO

Proche de *Sonic* et de *Marvel Land*, ce jeu de plates-formes/aventure traite de l'un des problèmes les plus cruciaux en cette fin de XX<sup>e</sup> siècle : la pollution. Parfaitement réalisées, les aventures de Blue et Fa vous mènent au cœur d'un monde magique. Les pollueurs seront, si vous y parvenez, les payeurs...



La barque est à acheter mais méfiez-vous !

Conception : SNK

Quelque part dans un autre univers, Raguy vit ses dernières heures de tranquillité. Ce petit coin de paradis devient, par le pouvoir de l'ignoble Daruma, l'antichambre de l'enfer : les volcans se réveillent, la végétation se densifie, le ciel se noircit de fumées âcres, les animaux atteignent une taille démesurée, l'air est saturé de miasmes. Amis de la nature, une seule alternative : fuir ou résister.

Blue, le personnage incarné par le joueur, choisit la seconde solution. Outre par volonté de barrer la

## Axel : oui mais...

Il est sûr que *Raguy* est un jeu qui vaut largement que l'on s'y intéresse. Cependant, quelques remarques sont à faire. En premier lieu, le dosage des difficultés des monstres de fin de niveau. Dès le deuxième, on doit se mesurer à un ennemi dix fois plus gros que le héros, qui n'arrête pas de sauter et qui jette plusieurs petits monstres, ainsi que des flammes aussi hautes que lui. Inutile de préciser que l'on y perd très vite la vie. Bien sûr, il existe des vies continues mais, au bout d'une cinquantaine d'essais, cela devient lassant. Ensuite, lors des dialogues, les réponses se présentent sous la forme de Q.C.M en anglais : vous disposez de quinze secondes pour lire et comprendre les questions et choisir la réponse. Un peu court quand même ! Enfin les commandes manquent d'ergonomie : le bouton B (pour sauter) et le bouton C (pour rapetisser) prêtent à confusion. Il vous arrivera sûrement de confondre les deux touches, d'autant plus que vous n'avez pas le temps de regarder vos doigts.

Axel Munsch

route aux pollueurs, il agit aussi par amour pour Fa, jeune habitante de Raguy. A eux deux (partie à deux joueurs), ils tentent de redonner ses couleurs à leur pays. Pour y parvenir, il leur faut parcourir un vaste territoire et combattre les redoutables monstres de fin de niveaux. Au début, ils se fraient un chemin à coup de feuilles géantes. Les ennemis imprudents demeurent quelques secondes assommés. Cela permet aux héros, soit de passer, soit de les éliminer définitivement. Une troisième solution est de se saisir de l'adversaire et de le jeter à la tête de ses petits camarades. Cette dernière action offre des résultats très concluants et évite à



Pour atteindre les bonus, utilisez la touche C.

Blue d'être en contact avec l'ennemi, surtout lorsque celui-ci crache du feu ou tire à distance. Si, au début, la feuille est boursouflée de chlorophylle, signe de bonne santé, elle devient vite inefficace au fur et à mesure de la progression du joueur. De nouvelles armes (moins poétiques) sont à ramasser, ou plutôt à cueillir. Elles sont dissimulées à l'intérieur de grosses fleurs mauves. Bombes, shurikens-boomerangs, tremblements de terre sont autant de moyens pour arriver à ses fins. De toute façon, on revient bien vite au vieux système de la



Pris au piège, vous restez immobilisé.

feuille d'arbre car ces armes disparaissent des mains du joueur dès qu'il perd une vie. Et cela est d'autant plus fréquent que Blue avance dans la partie : attaques aériennes d'oiseaux, chutes de pierres volcaniques, ponts branlants, sorcière sur son balai, toile d'araignée gluante et toutes sortes de bipèdes hargneux. Les cinq vies du départ paraissent dérisoires. Heureusement, un système de vies continues permet au joueur de reprendre la partie à l'endroit où il est mort, et cela indéfiniment. D'autres trésors se cachent au cœur des protubérantes fleurs mauves. Par exemple, une

## Jean-Michel : oui !

Quand les Japonais se décident à faire du jeu « poétique », ils sont les plus forts ! On en finit par oublier le jeu devant cette succession d'écrans sublimes, ces cascades, ces arbres à clochettes, ces gouffres de feu, ces arcs-en-ciel, ces grandes roues et autres paysages psychédéliques. Les sprites sont moins variés, bien que chacun d'entre eux soit soigné au pixel près. Ajoutez à cela une excellente gestion des collisions et des sauts et vous comprendrez que *Raguy* est un véritable délice à jouer ! Seul regret : ces « continue » illimités qui gâchent le challenge pour les joueurs purs et durs. Mais c'est habituel (hélas) sur Néo Géo.

J.M. Maman



Comme un poisson dans l'eau, vous naviguez entre les fleurs et les monstres.

ou offre ses services. Attention aux pièges ! Ce dernier aspect renforce l'intérêt du jeu car ces mini-scènes de dialogue apportent des aides au joueur pour la suite de l'histoire (s'il répond correctement).

A un ou deux joueurs, *Raguy* (aussi appelé *Blue's Journey*) est un jeu passionnant. Jouer à deux joueurs permet de développer une véritable stratégie : si un des joueurs ne parvient pas à sauter par dessus un gouffre, il peut le faire en se mettant sur les épaules de son compagnon, plus habile pour ce genre de passage. En coordonnant leurs actions, les deux joueurs sont mieux armés pour repousser les attaques multiples des ennemis. Le scrolling horizontal est excellent et les animations sont fluides. Le temps de réaction du personnage est immédiat. Les pièges très diversifiés empêchent tout sentiment de lassitude et de déjà vu : toile d'araignée qui s'ouvre, passage sous l'eau, plates-formes mobiles et chancelantes... Le principe de vies continues permet au joueur de découvrir tous les niveaux, quelles que soient ses apti-

tudes pour le jeu. La bande son est entraînante mais répétitive. Etant donné le peu de jeux qui se développent sur Néo Géo, il y a de quoi être ravi lorsque arrive un jeu comme *Raguy*. Même si la notice est en japonais, la démo en début de partie remplit parfaitement le rôle de mode d'emploi. Prévoyez de longues journées pour vous attaquer à *Blue's Journey* ! Laurent Defrance



**TYPE** Plates-formes/aventure

**GRAPHISME** ★★★★★

Des décors colorés, variés et agréables. Un régal pour les yeux.

**ANIMATION** ★★★★★

Fluide et rapide. Le personnage répond parfaitement.

**BRUITAGES** ★★★

Une bande-son sympa, sans plus.

**PRIX : G**

Un jeu de plates-formes/aventure original et varié. La réalisation est un exemple du genre.

clé donne accès à des pièces secrètes et un trèfle fait apparaître un magasin. A l'intérieur de cette boutique, les articles sont échangés contre les fleurs roses cueillies en chemin. Mais le temps est compté : pas plus de quinze secondes pour faire son choix. L'un des points forts de *Raguy* est de permettre des choix au joueur : choisir ses armes en sachant que la dernière sélectionnée annule la précédente ; choisir de nouveaux équipements dans le magasin ; choisir son itinéraire entre the Lower Earth Empire et the March Empire dès les premiers niveaux. Le héros peut, à volonté, devenir tout petit pour, par exemple, passer dans un tunnel. Dans cet état, il saute plus haut mais ne peut pas combattre. Enfin, il faut prendre une décision (malheureusement en quelques secondes) lorsqu'un personnage rencontré dans une des cabanes de la région pose des questions

# Nascar Challenge

PC TOUS ECRANS, CARTE SON

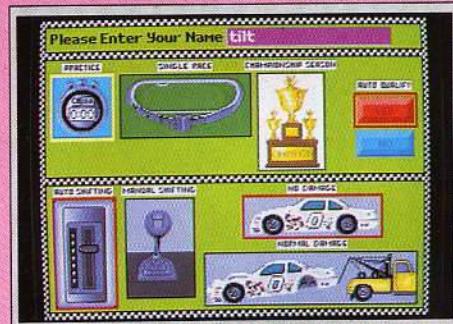
Il y avait *Indianapolis 500*, la rolls des courses de F1, sacré *Tilt d'Or 90* par toute la rédaction de *Tilt*... *Nascar Challenge* veut relancer le défi, comme *Mario Andretti Challenge* le mois dernier. Ces trois hits de la simulation de courses sur circuit s'affrontent aujourd'hui. Mais rien à faire... Le vainqueur est encore et toujours *Indi 500* !

Konami/Image Works/Mirrorsoft. Conception : B. Elliott, D. Mattrick, S. Chowet ; programme : P. Lee, A. Wong, A. Stewart, T. Sylka et R. Friesen ; graphismes : A. Bax et L. Parr ; bande son : M. Sokyrka, K. Hatlelid et B. Plank.

Sur la ligne de départ, les moteurs vrombissent à travers les cartes sonores de votre PC. Graphismes 3D, vues du tableau de bord et plus loin de la piste, les trois bolides vont s'élancer. Point par point, voici analysés les atouts et les défauts de ces trois hits de la course auto cuvée 91.

Les mises en scène de ces trois softs sont similaires. C'est bien sûr *Indi 500* qui a servi de modèle aux deux simulations plus récentes. Visuelle-

ment, c'est pourtant *Indi* qui garde la pole position. *Nascar* offre en effet un angle de vision plus resserré. On ne voit plus les pneus, le rétro (situé maintenant en haut de l'écran) ne permet plus de visualiser si l'on va être doublé à gauche ou à droite... Seul le tableau de bord est meilleur sur ce titre plus récent. La souplesse de ces simulations est plus que jamais importante. Là, c'est *Mario Andretti* qui se place en dernière place.



Au menu de configuration, à noter l'auto-qualification.

Quant à *Nascar*, il offre un jeu, certes rapide, mais dont le contrôle du volant est bien moins souple que celui d'*Indi*. Par exemple, le rentrage des roues d'*Indi*, lorsqu'on lâche le volant, est très agréable. Il facilite la conduite, notamment en ce qui concerne les reprises de dérapage. *Nascar* n'est pas assez rapide à mon sens. La piste, plus étroite, est difficile à suivre et l'on aurait souhaité un mode de contrôle aussi nerveux que celui d'*Indi*. Quant aux bruitages, il sont relativement équivalents pour les trois programmes. Les régimes moteurs sont bien mis en évidence et l'on en profi-

## Jacques : oui, mais...

Je suis globalement de l'avis d'Olivier, mais j'apporterai cependant quelques réserves et précisions. La conduite sur Nascar s'apparente beaucoup plus à celle de Test Drive qu'à une classique course de circuit, avec ses avantages et ses inconvénients. Il est difficile de juger de sa position exacte sur la piste (il faut se fier sur la distance qui sépare la ligne du mur au bord de l'écran), mais en contrepartie, la sensation m'apparaît plus réaliste. L'usage de la 3D calculée est une bonne idée (c'est un peu la mode actuelle d'ailleurs), mais elle ne prend en fait tout son sens que si les décors sont suffisamment riches, ce qui n'est pas le cas ici. De plus, les murs de bordure sont bien mal rendus, ce qui peut gêner en cours d'action. En ce qui concerne le rétroviseur unique, on peut malgré tout prévoir le côté par lequel on va être doublé (on voit le concurrent se diriger d'un côté ou de l'autre), mais il faut alors y apporter une attention soutenue, incompatible avec la course elle-même. Le système des deux rétros d'Indianapolis 500 est bien plus pratique. En dépit de ces défauts, Nascar Challenge garde à mon avis suffisamment d'atouts pour justifier son achat, ne serait-ce que pour sa conduite d'un style différent.

Jacques Harboun

terra pour éviter les surchauffes, très (voire trop) fréquentes et rapides sur Nascar. Ce qui fit le succès d'Indy, c'est la complexité et le réalisme de la gestion mécanique de la course. Nascar fait, lui aussi, très fort dans ce domaine. Modification des pneus, réglage du moteur, angle



**Vous avez la possibilité de changer les caractéristiques techniques.**

du spoiler, les pilotes pointilleux vont s'en donner à cœur joie. Dommage cependant qu'il ne soit pas possible d'effectuer ces modifications sur la piste, comme c'était le cas pour Indy. Dans Nascar, tout se passe dans le stand, avant le départ de la course. Mario Andretti ne propose quant à lui aucun de ces atouts. C'est bien dommage, car cela le place d'office un cran au-dessous de ses confrères. On retrouve également dans ces courses le passage obligé au stand de réparation. Pour ce dernier point, je trouve qu'Indy propose un meilleur dosage de la difficulté, et donc de la dégradation

## Version Amiga

Cette adaptation sur Amiga est très correcte. L'animation est suffisamment rapide et fluide pour que l'on se laisse prendre au jeu et la bande son est d'une grande variété : régime du moteur, heurts contre les murs, bruit du roulement des pneus sur l'herbe avec, en prime, une bonne séquence musicale avant chaque course. Pour le reste, on retrouve les qualités et les défauts de la version PC.

Jacques Harboun



**Personne dans les stands, ni dans le rétro : êtes-vous seul ?**

des voitures. Dans Nascar, en effet, il sera très difficile de ne pas abîmer son véhicule très rapidement (quelques secondes de surchauffe suffisent à faire exploser la machine...). Les passages au stand, très bien gérés par ailleurs, seront du même coup trop nombreux.

Ces trois simulations offrent au pilote un mode replay. Entièrement calqués sur celui du Tilt d'Or 91, les modes replay de Nascar et de Mario sont excellents. Il est regrettable qu'il ne couvrent pas une plus longue durée de course (dans le cas de simulateurs de vol, on a vu des replays très complexes enregistrer plus de cinq minutes de jeu...). Nascar offre toutes les vues classiques : suivie, vue arrière, vue aérienne avec le bruit de l'hélico en retrait. C'est génial ! Même égalité en ce qui concerne le choix des épreuves, entraînement,

## Francis : non !

**Un bon soft, peut-être... Mais moi, je trouve aberrant que des programmeurs ne pensent pas à incorporer à une nouvelle simulation un petit quelque chose de neuf. Puisque tout le monde s'est éclaté sur Indianapolis 500, comment espérer séduire à nouveau les pilotes PC si l'on apporte rien de plus original un an après ? Hard Drivin, par exemple, était un simulateur de conduite différent, qui vous permettait, avec le même environnement graphique qu'Indianapolis 500, de piloter autrement, de circuler dans un trafic dense, de parcourir des circuits acrobatiques. Nascar Challenge n'est pour moi qu'un clone d'Indy, un remake qui ne vous apportera rien de plus que l'ancien titre. Alors, OK si vous êtes riche comme Crésus. Sinon, non !**

Francis Blanchard



**TYPE** Course de voiture 3D

**GRAPHISME** ★★★★★

Même soin du détail qu'Indy 500, mais l'angle de vue et la clarté du décor sont moins bons.

**ANIMATION** ★★★★★

Un jeu très fluide, même lorsque beaucoup de sprites occupent l'écran.

**BRUITAGES** ★★★★★

Pour qui possède une carte son, c'est un délice. Moteur, explosion, voix digit, superbe !

**Prix : C**

**Une course réaliste, maniable et impressionnante, mais qui ne peut lutter contre Indy 500.**

course simple ou championnat. Nascar fait très fort en ce qui concerne le nombre et la variété des circuits. Enfin, les contrôles joystick sont de bonne qualité, tant pour Indy que pour Nascar. Il sont moins souples sur Mario.

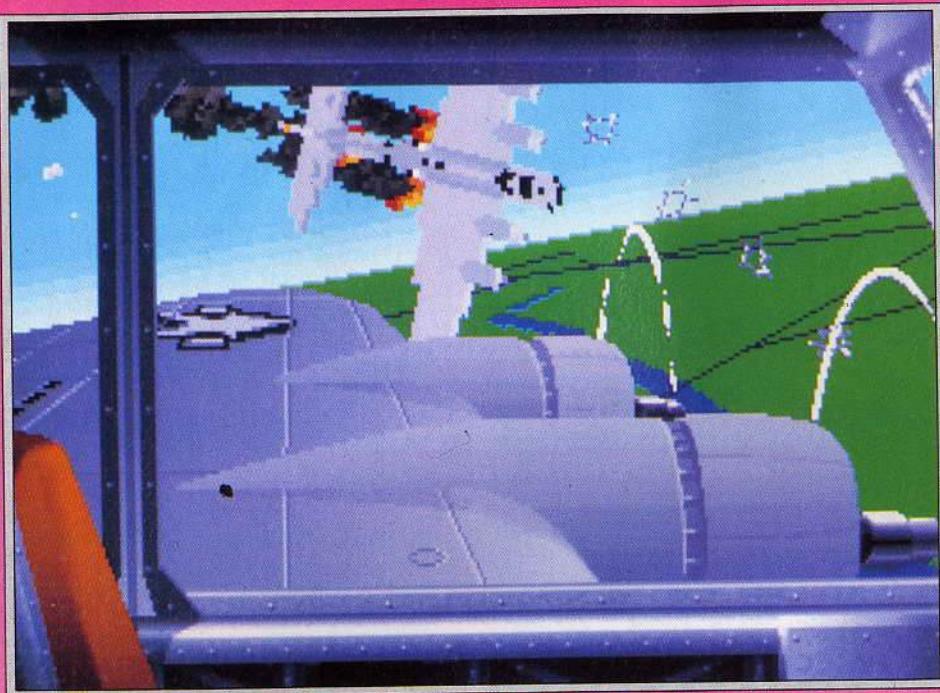
Mario Andretti ne tient pas la route face à Nascar ou Indy. Pas de réglage des caractéristiques des



**Le départ est donné.**

machines, moins de souplesse et moins de réalisme : il nous semble difficile à retenir. Entre Nascar et Indy 500, la lutte est plus serrée. Pourtant, je continue à préférer le Tilt d'Or 90. Sa conduite est plus souple, la vision des pistes bien plus large que celle de Nascar. Enfin, son réalisme reste inégalé, grâce à de petits détails comme le fait que la voiture est plus rapide lorsque ses réservoirs se vident et qu'elle perd du poids. Ça, c'est de la vraie simulation. Nascar n'est pas un mauvais soft, mais il n'intéressera que les amateurs qui ne peuvent plus se procurer Indianapolis 500.

Olivier Hautefeuille



Un camarade en flamme, vous-même touché : cela s'annonce mal !

## *Secret Weapons of the Luftwaffe*

PC 640 KO TOUS ECRANS CARTE SON

Lucasfilm. Conception : L. Holland ; programme : L. Holland et P. Lincroft ; graphismes : M. Cameron et J. Mc Leod ; musique : M. Land.

**Et oui, il est encore possible de rivaliser avec *Yeager Air Combat* ! Si *Secret Weapons of the Luftwaffe* est moins souple que son confrère, il offre des stratégies d'une puissance rarement atteinte. Mitrailleur ou largage de bombe, vol en formation ou gestion de l'intégralité des forces aériennes : vous n'oublierez pas ce soft de sitôt.**

L'installation de *Secret Weapons of the Luftwaffe* occupe plus de 3 Mo de mémoire. Pire encore, elle vous oblige à n'installer aucun programme résident en mémoire, pas même un gestionnaire de souris ! Le jeu se maniera donc au clavier ou au joystick. La prise en main du programme est aisée. La notice qui accompagne le soft est traduite en français et décrit en détail toutes les missions proposées, ainsi que la plupart des techniques de vol et d'attaque. Vous voici devant le menu principal de ce nouveau simulateur de vol. Tout commence par une petite visite à l'école de pilotage... Les missions d'entraînement vont vous permettre



Thunderbolt contre Gustav.

de prendre connaissance de toutes les techniques de combat, en vous plaçant à un niveau de difficulté faible ou nul. Le pilote a le choix entre divers appareils (quatre pour les forces alliées, cinq pour les forces de l'Axe). Très vite, il va s'essayer au deux types de combats proposés dans cette simulation : l'attaque au « gun » d'un avion ennemi et le bombardement d'une cible. *Secret Weapons of the Luftwaffe* tire tous son intérêt de la gestion de ces deux attaques. L'attaque au canon est la technique de combat la plus classique. Si elle ne profite pas de la souplesse désormais fameuse de *Yeager Air Combat*, elle propose une mise en scène tout aussi superbe. Les avions ennemis sont très bien

**TYPE** Simulateur de vol et de combats aériens/stratégie

**GRAPHISMES** ★★★★★  
Beaucoup de richesse dans le ciel, moins sur le sol si l'on veut un jeu rapide. Du bon boulot.

**ANIMATIONS** ★★★★★  
Moins performante que celle de *Yeager*, même sur un PC haut de gamme, il faudra jongler avec les niveaux de détail.

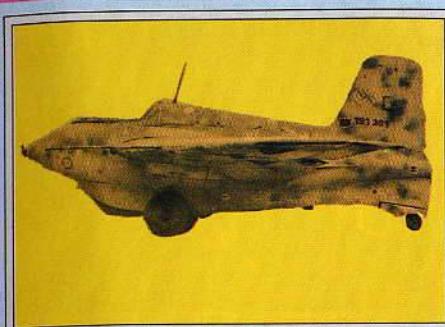
**BRUITAGES** ★★★★★  
Très réussis. Le point fort réside dans le bruit des moteurs qui suit bien le régime des gaz.

**Prix : D**  
**Le fait de pouvoir passer successivement aux postes de pilote, mitrailleur ou d'officier de bombardement fait le succès de ce jeu.**

dessinés et leur approche est rapide et souple. Si l'on simplifie au maximum les détails extérieurs (qui importent peu dans ce style de bataille), on peut tout à loisir prendre l'ennemi dans une chasse rapide, bien plus passionnante que ne l'étaient celles de *F117A* par exemple. Et puis, n'oubliez pas que vous pilotez ici des coucous qui n'ont rien à voir avec des jets. Il faut jongler avec les moteurs, éviter sans cesse la perte de vitesse... Mais quel pied ! Les bruitages sont de plus très réalistes et vous permettent de deviner à l'oreille le moment du décrochage, ce qui n'est pas courant ! Avec son deuxième style de combat, le largage de bombe, ce simulateur fait encore plus fort. Cette fois, vous vous servirez souvent d'un pilote automatique qui se borne à maintenir le cap et l'altitude de votre appareil. Une fois ce mode automatique enclenché, appelez le poste de largage. Le sol défile sous vos yeux. Il faudra alors orienter la vue vers l'avant et pointer la cible dans le viseur. Vous avez ici le choix entre deux types de contrôle. Si vous maîtrisez bien le logiciel, il est bien sûr possible de calculer la trajectoire des bombes en fonc-



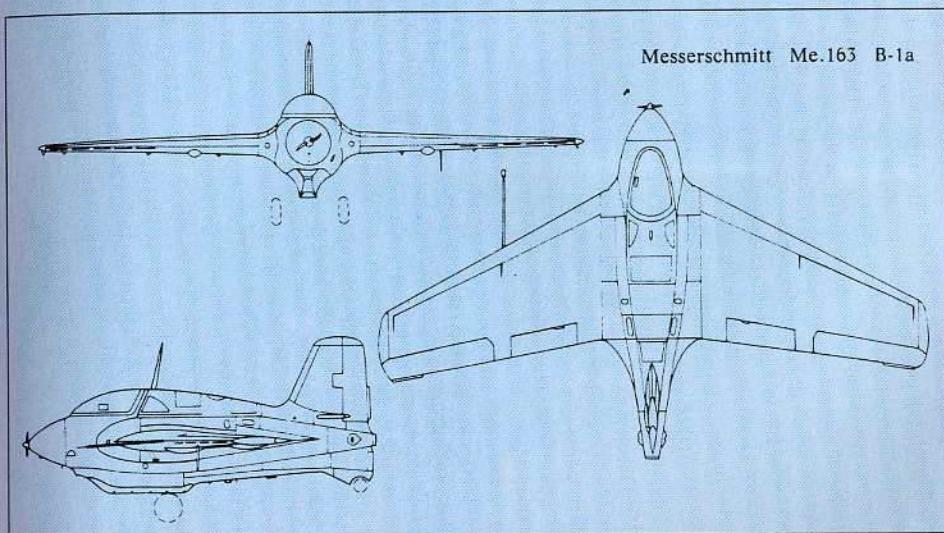
Préparez le bombardement.



Un Komet saisi par les forces américaines sur le tarmac de sa base.



La petite hélice sert à alimenter le générateur électrique de l'engin.



Messerschmitt Me.163 B-1a

tions de l'altitude et de la vitesse du bombardier. Mais vous pouvez aussi faire appel à un déclencheur automatique qui, une fois la cible pointée par vos soins, s'occupe de tout le reste. Enfin, il faut savoir que *Secret Weapons of the Luftwaffe* cumule mitraillage et largage de bombe dès lors que l'on choisit une mission à bord d'un bombardier (les plus intéressantes !). Là, le pilote devra jongler entre tous les postes de combat, c'est à dire le pilotage, le lâcher des bombes et pas moins de sept mitrailleuses (avant, arrière, aile gauche, tourelle, etc.). J'aime mieux vous dire que la lutte est dans ce dernier cas très difficile. Bien sûr, on peut placer les mitrailleuses en mode tir automatique mais cela manque de classe !

Suffisamment souple dans son vol, très réaliste au niveau des techniques de combat, le simulateur de Lucasfilm compte encore bien des atouts. La richesse de ses missions en est un qui vous évitera toute monotonie à long terme. Le menu principal offre divers modes de jeu. Outre les missions d'entraînement, vous allez en effet choisir votre camp (allié ou allemand) et sélectionner au choix des missions historiques, des missions créées par vous-même ou encore revivre l'intégralité d'une campagne qui marquera peut-être la chute du Troisième Reich... Pour cette dernière mission, la stratégie est poussée à son plus haut point. Ce sera à vous de créer des escadrilles, de transférer les avions alliés dans les bases françaises au fur et

### Francis : oui mais...

*Je suis tout à fait d'accord avec Olivier en ce qui concerne la puissance « action » de ce simulateur. Lorsqu'il faut tout à la fois mener à bien un bombardement délicat et faire face à trois Messerschmitt qui attaquent en piqué, c'est le délire garanti ! Par contre, je n'ai pas trop apprécié l'option « campaign » qui est à mon sens bien trop complexe. Même si l'on sait bien piloter et que l'on détruit les cibles choisies, il faut sans cesse travailler sur des écrans que je ne trouve pas trop clairs. Cette phase est difficile à prendre en main. Un simulateur est un simulateur, un wargame est un wargame ! Pourquoi mélanger ? Dernier reproche enfin, la lenteur du programme. C'est toujours pareil : pour que le vol reste souple, il faut sélectionner un sol uniforme, sans détails ni reliefs... Chers amis programmeurs, pourquoi développer des décors sublimes si l'on doit s'en passer pour jouer ? Sur mon 386, le niveau de détail « medium » (il y en a deux autres plus complexes) saccadait encore la partie... Voilà, pour toutes ces raisons, je préfère encore Yeager Air Combat, qui reste pour moi le simulateur le plus complet.*

Francis Blanchard

### Le Messerschmitt Me.163 Komet

Si l'histoire retient les rôles essentiels joué par le Bf.109 (Gustav), le Fw.190 ou le Ju.87 (Stuka) dans l'aviation allemande lors de la seconde guerre mondiale, il est pourtant un appareil extraordinaire qui aurait pu changer le cours du conflit (dans sa phase aérienne), pour peu que le temps en eût été laissé aux ingénieurs de Messerschmitt. Il s'agit du Me.163 Komet, issu des imaginations fertiles d'Alexander Lippisch pour la conception générale et de Helmut Walter pour la motorisation. Véritable petit planeur propulsé par un réacteur, le Komet fit sa première apparition dans le conflit le 28 juillet 1944, face à une formation de B-17. Crédité d'un record de vitesse de 1004 km/h (dès octobre 41 !), ses qualités de vol étaient exceptionnelles, à tel point que l'avion planait trop pour atterrir. 279 exemplaires en tout furent livrés à la Luftwaffe, qui ne comptait cependant plus de pilotes assez expérimentés pour permettre les améliorations indispensables à l'avenir du Me.163. En effet, son principal défaut tenait à son carburant, constitué d'un mélange hautement explosif de deux matières extrêmement volatiles : beaucoup de pilotes perdirent la vie lors du choc consécutif à l'atterrissement sur le patin prévu à cet effet. Le Me.163 eut cependant une double filiation : le Mitsubishi J8M1 Shusui, tout d'abord, qui n'était rien d'autre que sa version nippone (le seul exemplaire construit s'écrasa au sol), et le Me.263 (ou Ju.248), version améliorée mais trop tardive. P.K.

à mesure que recule l'ennemi, de détruire ses réserves de carburant, d'affaiblir ses transports, ses communications, etc.

Sur la carte très détaillée du champ de bataille, on peut visualiser chaque unité et choisir les meilleures cibles. Ensuite, il faut créer l'escadrille (bombardiers, chasseurs, etc.) et enfin lancer la mission. Très difficile à remporter, cette ultime épreuve est réservée aux as du ciel.

Il me reste enfin à vous parler de la dualité arcade/stratégie de ce simulateur. Comme Yeager Air Combat, *Secret Weapons of the Luftwaffe* s'adresse tout aussi bien aux amateurs de sensations fortes qu'à ceux qui aiment les prises de tête. Exemple, vous pourrez piloter style « arcade » avec un minimum de commandes ou profiter d'un contrôle plus réaliste par une simple pression sur Alt et C. Dans ce dernier cas, il faudra gérer le train d'atterrissement, les volets, ou encore manier distinctement la dérive des ailerons.

La simulation offre ainsi tout un panel de niveaux de difficulté, ce qui lui permettra de plaire à un très large public.

A noter pour finir une option de sauvegarde des missions créées et un magnétoscope (moins beau que celui de Yeager mais sympa tout de même). Résultat des courses : *Secret Weapons of the Luftwaffe* et *Yeager Air Combat* sont à ce jour les deux simulateurs de vol que l'on se doit de connaître.

Olivier Hautefeuille

## Piotr : oui !

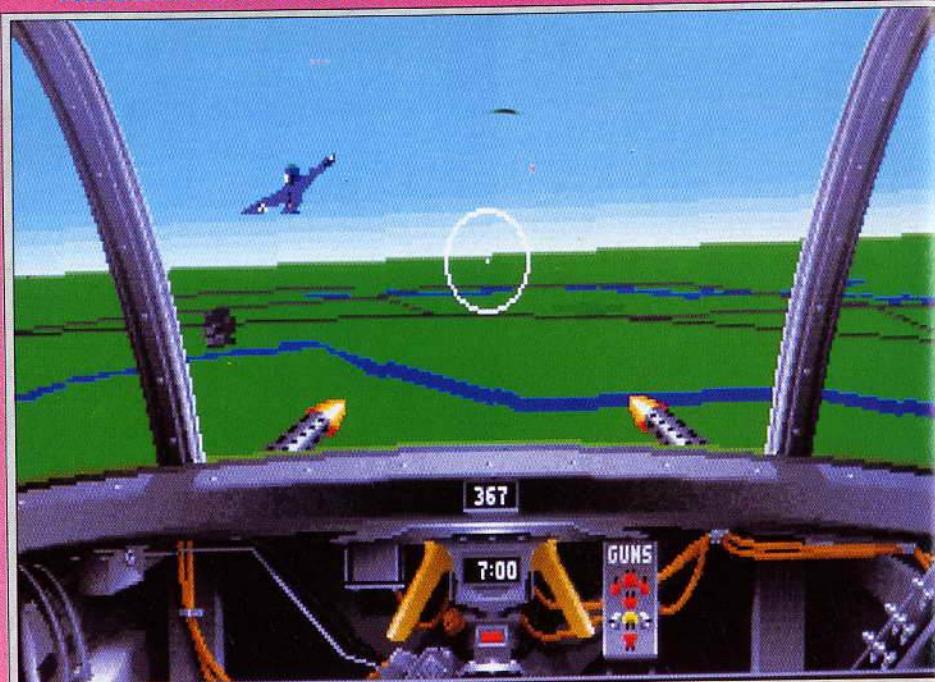
Waouh ! Merci, Lucasfilm ! Secret Weapons of the Luftwaffe n'est pas seulement un simulateur de combats aériens : c'est avant tout un régal pour l'esprit, une leçon d'histoire exemplaire et une mine de documents. Tout commence par le manuel : 230 pages de schémas, de plans, de photos inédites et de témoignages exceptionnels. A lui seul, il justifie l'achat du logiciel ! J'en connais qui, en lisant « 230 pages », ont déjà déclaré forfait. Ils ont bien fait : SWOTL n'est pas pour eux. C'est vrai qu'il s'agit d'un simulateur difficile : j'ai dénombré pas moins de 81 touches de fonction différentes à mémoriser pour profiter pleinement de toutes les options. Ceux qui aiment terminer un jeu en un quart d'heure ne vont pas apprécier. Par contre, tous les amoureux de vraie simulation, d'avions hors du commun et d'histoire aéronautique vont adorer. A commencer par cette splendide idée de faire voler les prototypes allemands en action opérationnelle : du dangereux Komet (voir notre encadré) au fantastique Gotha 229A, c'est tout un pan de la recherche des forces de l'Axe qui nous est dévoilé. Ensuite, la complexité de la simulation fait aussi sa force : un avion se mérite et vous serez réellement fier de vous lorsque votre B17 reviendra victorieux de sa mission. Enfin, et je dirais surtout, il y a cet amour du travail bien fait qui transparaît à chaque ligne du manuel, à chaque détail de la simulation. Les programmeurs de Lucasfilm sont manifestement des fous de belles machines et des enragés du détail : un mélange parfait qui nous offre un logiciel hors du commun. Piotr Korolev



Vous êtes mitrailleur de tourelle...



...ou mitrailleur de queue.



Vous pouvez commuter chaque poste en tir automatique.



## The Brainies

### AMIGA

Régulièrement, les éditeurs glissent subrepticement un jeu de réflexion au milieu de logiciels d'action, d'aventure et autres shoot'em'up. *The Brainies*, réalisé par une jeune équipe de Bordeaux, n'échappe pas à cette règle. Ils ont même eu la bonne idée de développer le jeu sur toutes machines, NeXT comprise. Redonnez force et vitalité à vos petites cellules grises : c'est tout le mal que l'on vous souhaite !

Editeur : Titus ; concepteur : Atreid Concept

Les apparences sont parfois trompeuses. Qui se méfierait d'une boule de poil aussi attachante que le premier skweek venu ? Son visage respire la douceur... uniquement lorsqu'elle est endormie.

Le reste du temps, elle se met en boule et est de très mauvaise humeur. Cette créature est un Brainy. Avec un nom comme celui-ci, il ne faut pas s'étonner que leur tête et leur corps ne fassent

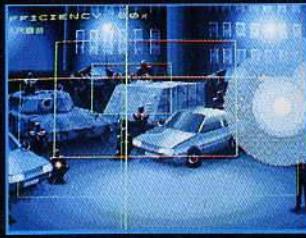
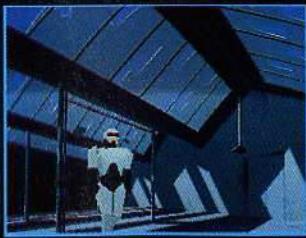
qu'un ! Ces aliens, tels des Gremlins moyens, débarquent sur terre pour semer le désordre et rendre fous ses habitants. Ces derniers étant déjà pas mal dérangés, il est souhaitable de ne pas aggraver la situation. Donc, les Brainies, go home ! Plus facile à écrire qu'à faire. C'est à vous de leur montrer le chemin de la maison. Pour chacun des cent-un tableaux, vous devez les ramener sur leurs sleepers, sortes de pastilles de couleur. Une fois dessus, ils s'endorment et refont le plein pour mieux vous terroriser au niveau suivant. Ces nouveaux envahisseurs n'ont pas oublié d'être bêtes. Ils se déplacent seulement dans quatre directions (haut, bas, droite, gauche) et surtout ne s'arrêtent que lorsqu'ils rencontrent un obstacle naturel (décor) ou un autre Brainy. Votre affaire se complique d'autant plus qu'un « gadget » apparaît tous les dix niveaux. Au nombre de six, ces objets ont la particularité d'être soit une aide, soit un obstacle, tout dépendant de la manière dont le joueur les utilise. Par ordre d'apparition, il y a les flèches, classiques pour ce genre de jeu, qu'il est impossible de prendre à contre-sens. Le Bumper est un gadget qui marque ! Il est matérialisé par un poing

# ROBOCOP 3

TM & © 1991 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



LA SAGA ROBOCOP CONTINUE DANS LES RUES DE DETROIT. ROBOCOP 3D PROPOSE UN CONCEPT ENTIEREMENT ORIGINAL ET UNIQUE. LE JEU COMPREND: \*LES COMBATS DE RUES AVEC LES ROBOTS NINJA \*LA SEQUENCE JETPACK - SIMULATION \*LA POURSUITE EN VOITURE. REALISÉ PAR L'EQUIPE DE F-29 RETALIATOR, ROBOCOP 3D EST ENTIEREMENT PROGRAMMÉ EN 3-D SURFACES PLEINES. ROBOCOP 3: LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DES JEUX 3D.



# ocean®

IBM PC &  
COMPATIBLES  
ATARI ST  
CBM AMIGA  
AMSTRAD



qui renvoie dans la direction opposée tout Brainy qui s'en approcherait. Le télétransporteur avale et recrache les Brainies vers un autre télétransporteur. Seule exigence : ces ascenseurs modernes doivent être de même couleur que les bestioles pour pouvoir fonctionner (quatre couleurs différentes). Les interrupteurs allument les sleepers. Ici aussi, il faut respecter les couleurs. Les portes sont ouvertes par un Brainy de même couleur. Enfin, les bombes forment de véritables pièges à Brainies mais, avec le temps limité, constituent aussi le deuxième cas de fin de partie. Un Brainy



Un résumé des gadgets disponibles.

qui part en fumée empêche les autres de passer au niveau supérieur. Pour cela, il faut soit éviter les bombes, soit se procurer des œufs qui remplaceront au pied levé le cher disparu. Ces jokers sont dispersés tout au long des tableaux. Même chose pour le temps. Une horloge remet les pendules à l'heure. Enfin, un petit cœur donne une vie sup-



**TYPE** Réflexion

**GRAPHISMES** ★★★★

Les différents mondes sont bien représentés grâce à des décors soignés. Dommage que les changements de décors n'interviennent que tous les dix tableaux.

**ANIMATIONS** ★★★★★

Beaucoup d'humour dans ces animations fluides et vivantes.

**BRUITAGES** ★★★★★

Une véritable réussite. La musique d'intro est un petit bijou. Les bruitages sont nombreux et très explicites.

**Prix : C**  
Un bon jeu de réflexion sans grande surprise.

## Doguy : oui

*Lorsque Laurent m'a présenté les premières préversions de Brainies, le jeu m'a paru sans grand intérêt. Mais, depuis, les gens d'Atreid Concept ont eu le temps de travailler sur leur projet. Sans être l'égal d'un Tetris, Brainies a su gagner ses galons de bon jeu de réflexion. Certes, le principe n'est pas nouveau, mais le look, si ! Et il est réussi. De plus, je trouve que la difficulté bien dosée des premiers niveaux permet de se faire la main et de comprendre les subtilités du jeu, un peu comme dans Lemmings, même si le jeu n'est pas aussi astucieux. Contrairement à certains jeux trop difficiles qui frustreront le joueur au point de le dégoûter, Brainies donne envie d'aller toujours plus loin, même si la lassitude risque peut-être de s'installer au bout de 20 ou 30 tableaux consécutifs. Si R-Type est votre soft de chevet, laissez tomber Brainies. Mais si Tetris et Lemmings se partagent vos faveurs, n'hésitez pas ; Brainies est fait pour vous.*

Dogue de Mauve



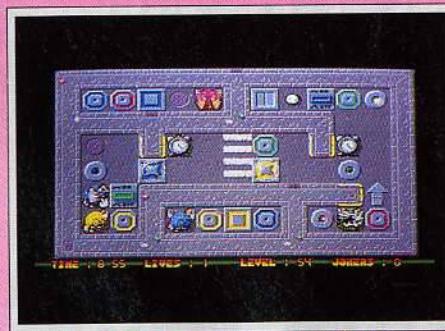
Des sleepers sont à accès unique.

choix avec le bouton de la souris ou la touche espace. Les bestioles ne cessent de remuer et leurs mimiques trahissent leur mauvais caractère : elles montrent les dents, sautillent sur place, regardent vers le haut... Les décors sont variés et respectent une progression logique : d'abord le

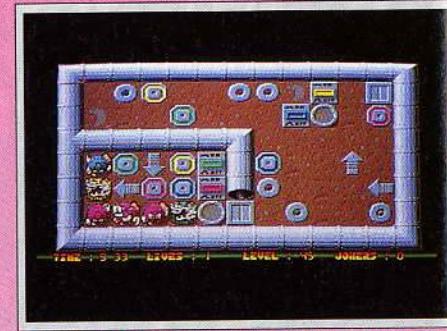
## Axel : oui, mais...

*Passionné par toute forme de jeu de réflexion, je trouve que Brainies manque d'originalité. Je ne parle pas de l'histoire mais plutôt de la représentation des tableaux et du mode de déplacement des Brainies. Du déjà vu sur Mac avec Darwin et sur consoles avec Tricky. Le dosage des difficultés est un autre point contestable du jeu. Il faut attendre d'être au niveau vingt pour que les réels problèmes commencent. Les premiers tableaux ne présentent pas de difficultés particulières. L'apparition des gadgets est une bonne chose mais ils ne sont pas assez nombreux à mon goût. De plus, dès le tableau soixante-dix, il n'y a plus de nouveaux gadgets, ce qui est assez frustrant.*

Axel Munschen



Le téléporteur pour passer la haie.



Des tableaux denses et riches en actions.

plémentaire. La difficulté des tableaux suit une progression logique. L'apparition des gadgets et le terrain de plus en plus accidenté obligent le joueur à un minimum de réflexion. Heureusement, il existe plusieurs chemins pour ramener les Brainies sur leurs sleepers (à l'exception du dernier niveau). De plus, il est toujours possible de « réveiller » un Brainy pour qu'il vienne en aide à un de ses congénères.

On est tout de suite séduit par la simplicité du jeu et ses animations humoristiques. La sélection des Brainies se fait simplement en déplaçant un curseur sur l'une des créatures et en validant son

monde aquatique, puis souterrain, la campagne, le désert et, pour terminer, dans leur vaisseau spatial et dans un paysage lunaire. La musique renforce parfaitement cette ambiance particulière du jeu. The Brainies est à la portée de tout amateur de réflexion, pour peu qu'il sache se servir de ses neuros. Laurent Defrance



# ENTREZ DANS LE MONDE DES

# OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCTS

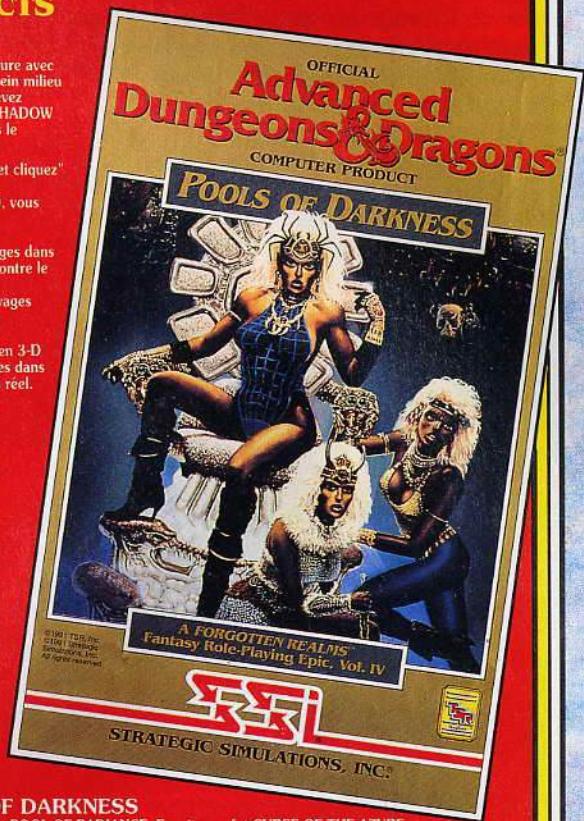


## SHADOW SORCERER

Grâce à ce nouveau concept de l'aventure avec jeu de rôle, vous vous retrouvez en plein milieu de l'action en quelques minutes, et devez affronter de nombreux ennemis. Le SHADOW SORCERER en personne n'étant pas le moins.

- Contrôle 100% icône: "pointez et cliquez" (rien à taper sur le clavier).
- Zone de jeu isométrique en 3-D, vous donnant plus de contrôle dans l'environnement de jeu.
- Contrôler jusqu'à 4 personnages dans une lutte à la vie ou à la mort contre le Mal.
- Une carte des étendues sauvages divisée en hexagones pour les confrontations en plein air.
- Des "Caractères animés" en 3-D représentent vos personnages dans l'action de combat en temps réel.

Disponible sur: **Atari ST, Amiga (1 MEG) & PC (EGA, CGA, VGA, TGA)**.



## POOLS OF DARKNESS

D'abord, il y eut POOL OF RADIANCE. Ensuite, ce fut CURSE OF THE AZURE BONDS. Puis suivit SECRET OF THE SILVER BLADES. Enfin, voilà POOLS OF DARKNESS, conclusion à cette série de jeux d'Ordinateur AD&D® ! Le cercle est bouclé, vous êtes de retour dans la région de Moonspear pour la bataille ultime, dont le but est de sauver les FORGOTTEN REALMS®. Préparez-vous à une aventure presque deux fois plus grande que dans tous les autres jeux d'ordinateur AD&D® ! Transferez vos personnages de SECRET OF THE SILVER BLADES ou créez-en de nouveaux. De toute façon, l'action sera de haut niveau et la série aura une fin foudroyante!

Disponible sur: **Amiga (1 MEG) & PC (EGA, CGA, VGA, TGA)**.



DES CARNETS D'INDICES (EN ANGLAIS) SONT DISPONIBLES POUR LES PRODUITS SUIVANTS  
 POOL OF RADIANCE • CURSE OF THE AZURE BONDS • SECRET OF THE SILVER BLADES • POOLS OF DARKNESS • GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER • CHAMPIONS OF KRYNN • DEATH KNIGHTS OF KRYNN • EYE OF THE BEHOLDER • SHADOW SORCERER.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1991 TSR, Inc. © 1991 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.



# Megafortress

PC VGA CARTE SON 640 KO

**Hit de ce même numéro, Secret Weapons offre des séquences de bombardements superbes, mais sûrement pas aussi complètes que celles de Megafortress !**  
**En contrepartie, ce nouveau simulateur est bien plus stratégique qu'arcade. Pour les pilotes avides d'hyper-réalisme...**

Mindscape/Three Sixty. Conception : J. Correll ; programme : P. Armstrong, S. Tibbett, L. Mendoza et S. Chagar lamudi ; design et graphismes : R. Banks, P. Butler et G. Campbell ; bande son : P. Butler.

te, c'est la puissance stratégique de cette simulation, son souci du détail, son réalisme. Imaginez par exemple votre premier vol d'entraînement. Vous allez tout d'abord appeler le



Triste fin : écrasé en bout de piste !



Vue du poste du pilote : en virage sur l'aile droite, vous localisez une base militaire dotée d'une piste d'atterrissement.

Votre nouvel appareil de combat se nomme EB-52 Megafortress. Ce bombardier compte cinq membres d'équipage et vous invite par là même à contrôler cinq postes de combats différents. C'est là son principal atout... Megafortress n'est guère impressionnant pour la qualité de ses graphismes ou pour la souplesse de ses animations. Le jeu est un peu saccadé sur un 386 et les paysages extérieurs développés en VGA 256 couleurs (le seul mode graphique reconnu par ce jeu) sont excellents mais n'apportent rien de nouveau au domaine de la simulation aérienne sur PC. Ce qui comp-



Le poste du navigateur propose une visualisation des waypoints...

## Francis : oui, mais...

Attention, Megafortress est encore un de ces jeux qui ne se suffit pas d'une machine de base. Cette fois-ci, les concepteurs du programme ne font pas dans la demi-mesure. Le mode VGA est le seul à être pris en compte. Il faut bien sûr un disque dur et le contrôle clavier est possible sans souris mais l'on y perd en souplesse. Enfin, je tiens à signaler qu'il faudra libérer toute la mémoire interne de la machine pour booter cette simulation. Je trouve Megafortress bien réalisé, mais avec plus de défauts que ne le signale O.H. Par exemple, la gestion de la vue extérieure est moins souple que ce que l'on a l'habitude de manier dans de telles simulations. Il faut actionner des flèches sur l'écran pour tourner la vue, ce qui est loin d'être ergonomique. Je préfère les simulations où l'on déclenche la vue droite par une touche, la gauche par une autre, etc. Enfin, la gestion de tous les instruments de brouillage radar est trop complexe à mon sens. La prise en main de ce soft est difficile et l'aspect arcade n'est pas assez présent. Un bon soft, mais qui ne s'adresse vraiment qu'aux durs de durs de la cellule grise !

Francis Blanchard

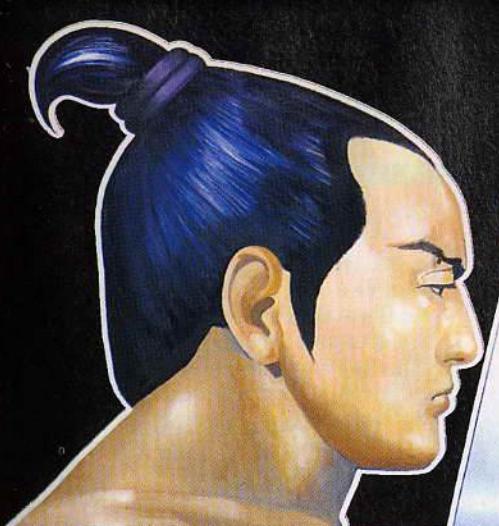
poste du co-pilote pour enclencher les batteries, placer la radio en stand-by, allumer les lumières extérieures, ajuster la pressurisation de la cabine à 7,45 PSI... De retour à l'écran de pilotage, il faut mettre le starter, mettre en route les huit moteurs, augmenter la poussée sans oublier le frein de parking, les flaps, le mode land ou taxi ! Il sera même possible d'allumer ou non les éclairages des tableaux de bord, de mettre les essuie-glace par temps d'orage. Plus loin, vous appellerez les trois autres postes de combat restant, à savoir l'écran de navigation (waypoint et repérage sur carte), l'écran EW (pour Electronic Warfare station : contrôle des radars et jamming pannel pour le repérage des cibles ennemis et surtout le brouillage des radars ou missiles guidés) et enfin le poste nommé OW (pour Offensive Weapons station, lancement des bombes et des missiles). Tout ceci pour vous prouver en quelques mots, d'une part le grand réalisme de cette simulation, d'autre part qu'elle ne s'adresse pas aux amateurs d'action, à



...ainsi qu'une vision 3D de l'horizon et des prévisions de vol.

# FIRST SAMURAI

IMAGE  
WORKS



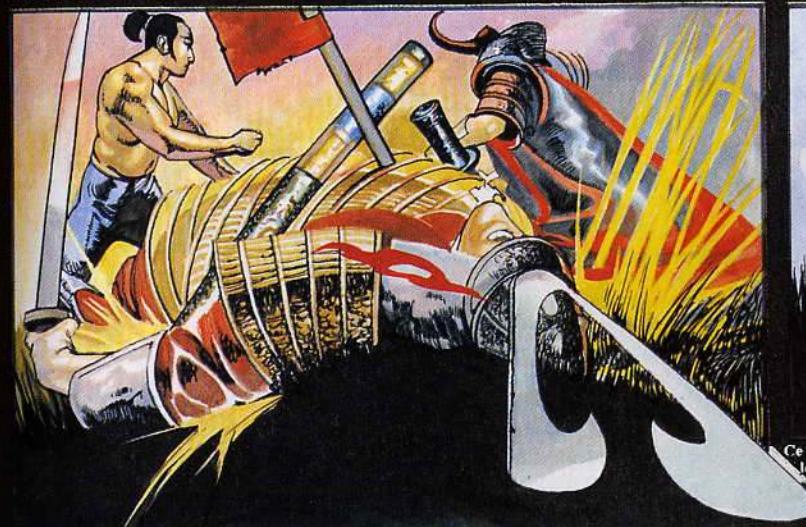
un jeune Samouraï habitait et étudiait en paix avec son maître Lord Akira, Jusqu'à ce que...



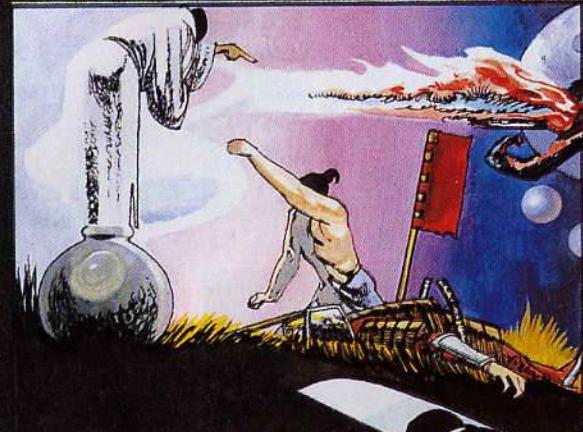
Il y a longtemps dans un petit village de l'Ancien Japon...



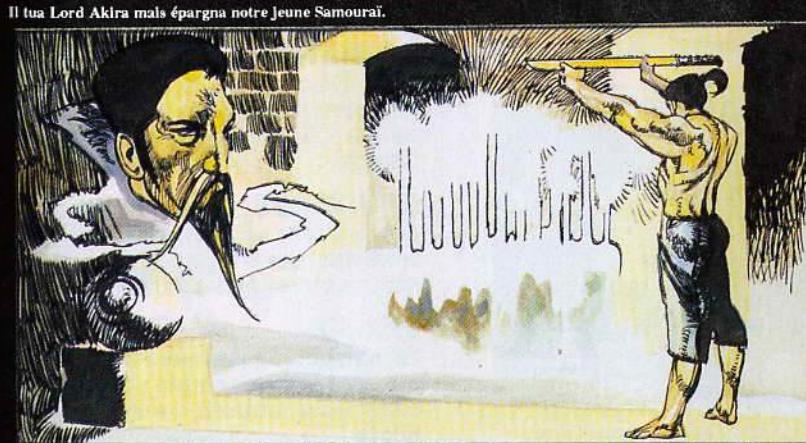
un Roi démon descend de ses montagnes pour détruire le village et tous ses habitants...



Il tua Lord Akira mais épargna notre Jeune Samouraï.



Le dernier se rendit chez le Sorcier Magicien qui força le Démon à partir dans le futur laissant le pays en paix.



Ainsi, armé d'une épée magique, notre héros suivit le Démon à travers le temps Jusqu'en l'an 2323 et...

Une nouvelle édition de  
distributrice  
des news  
des jeux  
des cadeaux  
des infos ...

36 15 UBI

ST  
AG  
PC

Malgré cela, le Samouraï Jura qu'il ne serait plus en paix tant qu'il n'aurait pas vengé la mort de son maître grâce à l'aide du Magicien.

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

distribué par  
UBI SOFT  
8/10 rue de Valmy  
93100  
Montreuil/Bois

tous ceux qui ne craqueront que pour *Yeager Air Combat* par exemple. Pour ma part, cette complexité stratégique m'a complètement séduit. S'il est difficile de mémoriser toutes les manipulations essentielles avant une bonne heure de pratique, l'enchaînement des missions d'entraînement favorise cet apprentissage. Vous allez en premier lieu travailler le décollage et l'atterrissement. Les réactions de l'appareil sont justes (on décroche plus facilement lorsque l'on est plus chargé par exemple). Aucun mode « anti-crash », aucune tolérance à l'erreur ! Ensuite, il faut apprendre à gérer le ravitaillement en vol (assez facile) et la chasse au radar. Cette dernière phase est plus délicate, du fait de l'emploi de nombreux instruments complexes. Je préciserais à ce propos que la notice est un peu confuse. Tout y est dit mais, dans chaque chapitre, on renvoie le lecteur à un autre paragraphe pour plus de renseignements, qui lui-même vous propulse au sommaire pour un nouveau chapitre, etc. Compliqué !

Les paysages extérieurs ne sont pas exceptionnels. Le sol est très uniforme et seules les quelques montagnes, les constructions ou bases au sol sont intéressantes à regarder. Personnellement, j'ai plus craqué pour la beauté des écrans de contrôle.



Poste OW : le radar est en traque...



...la cible a été « lockée » et vos bombes accomplissent leur œuvre destructrice sur un bâtiment ennemi.

Tous les interrupteurs s'enclenchent avec un « clic » sympa, les radars distillent des images très précises, les courbes de fréquences radio oscillent... Bref, tout remue comme il faut ! Côté animation, c'est un peu lent à l'extérieur mais rien de bien grave puisqu'il s'agit avant tout d'un jeu stratégique. J'ai beaucoup apprécié en revanche la rapidité des changements d'écran et le fait que l'on puisse cumuler toutes les manipulations possibles sans freiner le jeu. Vous pourrez par exemple effectuer un virage serré et modifier en même temps l'orientation ou le zoom de la vue extérieure. Les deux manœuvres se marient à mer-

## Piotr : non

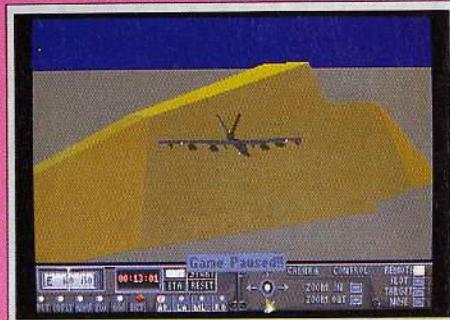
*Mais jusqu'où iront-ils ? La mode est aux simulateurs de vol (tant mieux !) et, sous ce prétexte, les éditeurs sont prêts à mettre en logiciel tous les zingues de l'USAF et de l'Armée Rouge réunis... Un peu de sérieux, messieurs ! A force d'éplucher les listes de matériels, vous oubliez la vocation première de vos produits : nous distraire. Et croyez-moi, il est difficile d'appliquer le terme de « distraction » à une simulation de B-52 (les fameux « Bififtous »), à moins d'oublier le rôle que cet avion a joué pendant les guerres du Vietnam et du Golfe et à moins d'aimer passer des heures devant un panneau de contre-mesures électroniques ou celui d'un poste de navigation. Où est le plaisir de voler, cette sensation de liberté absolue que nous procure *Yeager Air Combat* ? Et la fierté légitime à l'annonce de votre nomination de lieutenant-colonel dans *Sukhoi 25* ? Dans *Megafortress*, vous êtes transformé en OS du bombardement, en salarié de la Grande Faucheuse. Il y en a qui aime. Moi, je préfère garder ma vision chevaleresque du combat aérien...*

Piotr Korolev

ple. Quoiqu'il en soit, les menus offrent un assortiment de missions tout à fait satisfaisant et l'on se passera très facilement ici du mode « éditeur de missions ».

Amateurs de réalisme, craquez ! Conclusion positive pour cette simulation qui est, à mon sens, la plus complexe et la plus réaliste des simulations aériennes de bombardement disponibles sur nos compatibles PC.

Quelques petits défauts mis à part (comment connaître l'altitude en vue extérieure, pas de résumé détaillé des missions, pas de mode « replay »),



Votre octo-réacteur au-dessus des montagnes.

je vous invite tout particulièrement à essayer *Megafortress*. Il faut du temps devant soi, de l'aspirine sous la main et un dico d'anglais si nécessaire... Mais quel pied, mon capitaine !

Olivier Hautefeuille

veille sur un 386 de base. Enfin, les programmeurs de *Megafortress* ont su gérer au mieux les cartes son. Les bruitages sont superbes (moteur, alarmes multiples, explosions, largage de missiles ou de bombes...) et les musiques d'intro vraiment réussies.

Pour profiter au mieux de *Megafortress*, il faut bien sûr un disque dur mais surtout une souris. Car, pour une fois, le pilote pourra commander l'intégralité de la partie à même l'écran, déclencher tous les instruments par un clic souris, régler de visu les huit leviers de gaz des moteurs... Seul le pilotage de base de l'appareil se manie au clavier grâce aux touches fléchées. Il me reste enfin à vous parler de la longévité de cette simulation. Les missions s'enchaînent ici à la manière des simulations Microprose. Il vous faudra remporter des victoires consécutives pour avoir droit à des missions plus difficiles ! Et pas question ici de modifier en un tour de main le fichier *roster.dat* comme il est si facile de le faire dans *F19* ou *F15*, par exem-



L'inventaire de la soute avant : de la bombe planante, de l'anti-piste, etc.



**TYPE** Simulateur de bombardier

**GRAPHISMES** ★★★★★

De bonne qualité, surtout en ce qui concerne les instruments de bord et les vues caméra d'appareils ou de bases au sol.

**ANIMATIONS** ★★★★★

Le vol aurait pu être plus souple sur 386. Par contre, très bonne gestion des vues caméra et l'inertie de l'appareil est respectée.

**BRUITAGES** ★★★★★

Avec une carte son compatible AdLib, très belles musiques et bruitages variés et réalistes pour toutes les situations.

**Prix : D**

**18, oui, pour la première simulation qui tient si bien compte de la réalité sans pour autant « ennuyer » le pilote !**

# BABY JO

le super  
héros !



ENFIN  
SUR VOS  
ECRANS



Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+ - AMIGA - ATARI ST - IBM PC et Compatibles

ATARI ST

## "GOING HOME"

Prix public  
conseillé :  
de 199 F à 289 F.

UNE EXPLOSION  
D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !

UN SCENARIO DESOPILANT A LA  
MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !



CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison.  OUI je commande 1 ou ..... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).  OUI je commande 1 ou ..... Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris). Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
CP : ..... Ville : .....  
 Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.



Eskel le Bleu et ses troupes viennent de remporter la victoire...

## Celtic Legends

AMIGA

Décidément, c'est la saison des jeux de stratégie. Et c'est encore Ubi qui s'y colle ! Si *Battle Isle* était un wargame pur et dur, *Celtic Legends*, lui, devrait convenir à tous les types de joueurs... sauf peut-être à ceux pour qui *R-Type* est le summum du jeu de réflexion.

Editeur : Ubi Soft ; conception : Frédéric Gaulbaire ; graphisme : Frédéric Gaulbaire et Michel Anselme.

Le monde de Celtica va mal, très mal... Depuis la mort de l'Archimage, la situation, autrefois prospère, s'est détériorée. Sogrom l'Ecarlate, ancien élève du Maître, s'est auto-proclamé magicien suprême et, à la tête de ses armées maléfiques, se lance à la conquête du royaume. Heureusement, le conseil des sages lui a trouvé un adversaire à sa mesure : Eskel le Bleu. Une bataille titanique s'engage pour la domination de l'archipel de Rochebrume, siège de la magie en Celtica. Et il est dit que celui qui contrôle la magie contrôle le monde... Sogrom et Eskel vont s'affronter sur 23 îles différentes, chacune plaçant les joueurs dans un nouveau contexte géographique et un nouveau rapport de force.

La très bonne impression que j'avais eue de la pré-version ne s'est pas démentie : *Celtic Legends* est une réussite. Contrairement à certains wargames, le jeu n'est ni lent, ni lourd à gérer. On peut jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, avec un troisième parti, celui des sauvages. Ces créatures vénèrent la magie comme une déesse et protègent les pentacles, lieux propices aux sortilèges (le niveau de magie de vos magiciens y est aug-

menté de deux). Les sorts sont d'ailleurs au cœur de la réussite. Boule de feu, maladresse, faiblesse, inexperience, oubli, virulence, contagion, invisibilité, soins, vampirisation, paralysie, dépistage, foudre, ire divine, feu fatal, incantation, transformation et téléportation se partagent les pages de votre grimoire. Chaque charme a un niveau (les plus puissants ne vous seront accessibles qu'avec l'expérience) et un coût en points de magie (un potentiel à gérer avec soin). Attention également à bien utiliser la magie. L'invocation d'une neuvième créature, si votre unité comprend déjà le maximum de huit personnages, attirera immanquablement sur vous la colère des dieux, sous la forme d'éclairs mortels.

Le jeu lui-même va assez vite. L'ergonomie est bien étudiée. Le mode de déplacement des trou-

### Nephilim : oui !

Dogue de Mauve avait été enthousiasmé par la préversion de *Celtic Legends*. Les wargames n'étant pas ma tasse de thé, c'est d'un œil sceptique que je me suis penché sur le jeu... Mais je n'ai pas été déçu ! D'accord, on est assez loin d'un jeu d'arcade mais, si l'on ne passe pas des heures à analyser ses coups, les parties sont assez rapides. Le jeu autorise d'ailleurs une multitude de stratégies, allant de la consolidation prudente de ses forces (il est possible de créer des châteaux forts, protégés contre les sorts ennemis et source de points de magie) au « blitz » sur le magicien adverse qui vous fera remporter immédiatement la victoire. Les sorts de maladie ne sont pas à négliger non plus puisqu'ils permettent de transformer en chiffes-molles les monstres les plus coriaces. J'ai également apprécié l'option didactique qui laisse l'ordinateur régler les combats au mieux ainsi que les différents types de climats (en hiver, par exemple, les maladies sont plus dangereuses). *Celtic Legends* est vraiment un bon jeu et, étant donné le petit nombre de wargames « grand public » disponibles sur micro, il mérite bien son titre de hit. Nephilim



Eskel affronte des gobelins.



Créez des alliés pour vous aider.



Le cyclope écrase ses opposants.



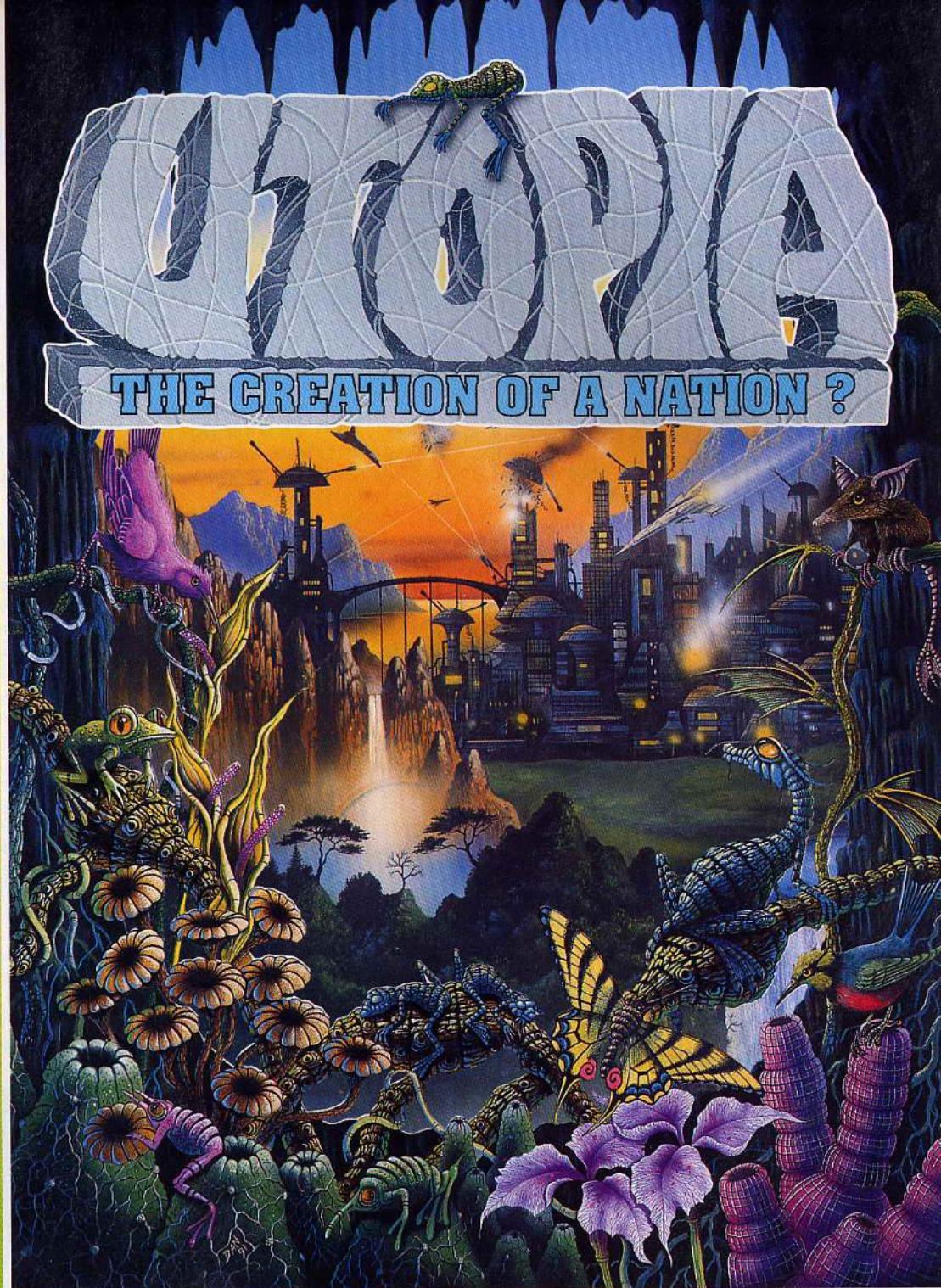
Photos dé écran de plusieurs formats.



Utopia dans le  
magazine  
"Joystick"



**92%**  
dans le numéro de  
Septembre de Joystick.



*Pouvez-vous créer l'Utopia? Une question à laquelle vous allez maintenant pouvoir répondre.*

*Vous conduisez un groupe de colons sur une planète. Votre but est de créer la société parfaite, où tout le monde a une qualité de vie de 100%.*

*Vos dépenses vont-elles aller à l'armement ou des usines de chars?*

*La myriade de décisions à prendre est vôtre, et le fait qu'il y ait plus de dix races différentes d'extra-terrestres à attendre le moment opportun pour éliminer la colonie ne devrait qu'accélérer le processus de prise de décisions. Un jeu contrôlé par icônes, avec un environnement isométrique en 3-D, Utopia innove dans le domaine des jeux d'ordinateur.*



**Disponible sur: PC (1992),  
AMIGA & ATARI ST/STE.**

Gremlin Graphics Software Ltd., 77  
Carver House, 2-4 Carver Street,  
Sheffield S1 4FS.



**TYPE** Jeu de stratégie

**GRAPHISME** ★★★★

Le tout est joliment représenté, avec des hexagones très discrets.

**ANIMATION** ★★★★

Les animations n'ont rien d'extraordinaire mais elles suffisent amplement pour ce type de jeu.

**BRUITAGE** ★★★

Les bruitages digitalisés sont de bonne facture. Nous n'avons pas pu juger de la musique...

**Prix : C**

Un jeu bien conçu et prenant qui met enfin le wargame à la portée de tous.

en mode tactique. Les combats ne sont pas sans rappeler certains jeux « de rôles ». Chaque unité dispose d'un certain potentiel de déplacement (et de magie, pour ceux qui la pratiquent) et ses caractéristiques décideront de la réussite ou de l'échec de l'attaque.

Sans atteindre la classe de *Battle Chess*, les animations des combats sont bien faites et amusantes. Des bruitages digitalisés réhaussent l'ambiance. A noter également qu'un mode « rapide » est disponible pour accélérer les déplacements et les affrontements. Au niveau purement technique, le jeu est bien réalisé sans plus. En tous cas, c'est largement suffisant pour ce type de logiciel. Les graphismes sont soignés et colorés et les sons tout à fait corrects.

*Celtic Legends* n'est certes pas exempt de défauts. Certaines commandes, notamment la réorganisation des troupes, ne sont pas des plus pratiques. De plus, même si la difficulté augmente, il n'y a pas de réelle continuité entre les différents niveaux. Cependant, les nombreuses qualités du jeu font rapidement oublier ces quelques manques...

Je n'hésiterai donc pas à le conseiller à tous ceux qui aiment confronter leurs petites cellules grises au processeur 68000 de leur Amiga.

Dogue de Mauve

**Pierre : oui, mais...**

Mouais... C'est vrai, il faudrait vraiment être de mauvaise foi pour prétendre que *Celtic Legends* est un mauvais jeu. Ceci dit, j'ai tout de même quelques reproches à lui faire. Tout d'abord, je trouve que les temps de réflexion de l'ordinateur sont parfois exagérément longs (il m'est arrivé de devoir attendre près de trente secondes entre deux coups avec l'option didactique). Il y a aussi quelques petits défauts d'ergonomie. Un coup, il faut cliquer sur une icône pour sortir, un coup sur une autre, puis il suffit de déplacer la souris hors de la fenêtre de sélection. On est encore loin de l'intuitivité totale de *Dungeon Master* ! Le plus gros défaut, à mon avis, reste le manque de continuité entre les niveaux. Que vous écrasiez votre adversaire ou que vous en réchappiez de justesse, le rapport de force sera totalement modifié en changeant d'île. Dommage ! *Celtic Legends* est un soft sympathique mais, à mon avis, il satisfait plus les débutants que les stratégies chevronnés.

Pierre Truchin

## Nebulus 2

AMIGA

Encore plus génial que le précédent volet (qui fut pourtant *Tilt d'Or* en son temps) grâce à l'introduction d'éléments stratégiques, *Nebulus II* ne pèche que par sa trop grande difficulté, qui risque de décourager les joueurs débutants.

Editeur : 21st Century Entertainment ; conception : John M. Phillips, Infernal Byte Systems, Paul Chamberlain, Barry Simpson ; programmation : Florian Sauer ; graphismes : Tobias Prinz ; bruitages : Barricade Software.

Trop souvent malheureusement, les suites de logiciels à succès ne sont que le prétexte à des créations navrantes, ne modifiant en fait que quelques sprites sans apporter de véritables nouveautés. Il existe heureusement des programmes qui échappent à cette règle (*Welltris* ou *Rainbow Island* par exemple) et *Nebulus 2* appartient à cette catégorie. Le principe du jeu est resté globalement le même : vous incarnez une curieuse créature sans bras, Pogo, qui doit parcourir des tours en passant de plate-forme en plate-forme. Ces tours sont de deux types : les premières sont à monter jusqu'à atteindre le mécanisme de destruction, tandis que les secondes sont à descendre pour réparer au passage les plaques endommagées. Apparemment, rien de bien excitant, et pourtant... Tout d'abord, certaines créatures et obstacles vont gêner votre entreprise. Il peut s'agir de mains gluantes vous entraînant brusquement dans l'eau si vous êtes au « rez-de-chaussée », de monstres divers empruntant une trajectoire verticale ou plus complexe, de dragons

collés à la paroi qui vous précipitent dans le vide si vous passez devant eux, de plaques collantes qui vous ralentissent ou d'autres plaques recouvertes de moisissure verte à éviter à tout prix, et bien d'autres choses encore. Certains monstres peuvent être détruits en un ou plusieurs impacts de votre tir, mais la plupart doivent être évités en pas-



Gare au monstre volant qui arrive à droite !



Les bombes tueront les monstres des murs.

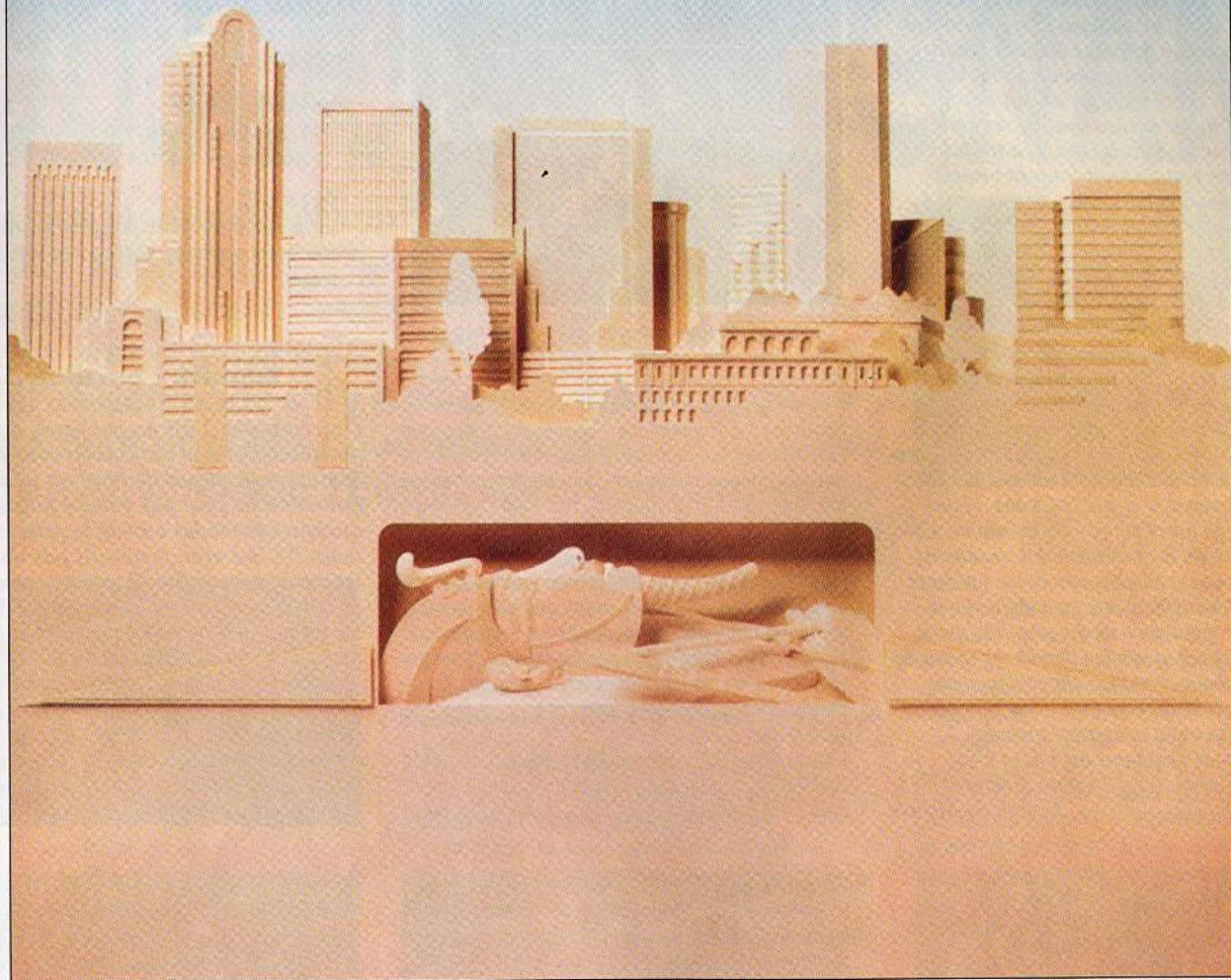
tes qui ouvrent sur des couloirs débouchant à un autre niveau (mais pas toujours, certains passages revenant en fait à leur point de départ). La diversité des chemins possibles donne tout son sel au jeu et contribue aussi à sa difficulté.

Heureusement, un certain nombre de bonus vont vous aider dans votre entreprise. Ici, pas de tirs multiples mais des bonus « intelligents » à plus d'un titre. Ces bonus se présentent sous forme de cadeaux que vous trouverez plus ou moins abondamment selon les tours. Une fois en possession du cadeau, vous allez pouvoir choisir le bonus qui vous intéresse. Ceux-ci sont très variés. Il peut

Sid Meier's

# CIVILIZATION™

Build An Empire To Stand The Test Of Time



**Sortie Prochaine pour IBM PC  
& Compatibles.**

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

s'agir de clés ouvrant des portes fermées, de fusées permettant à Pogo de faire le tour de son étage en tuant les créatures de rencontre, d'aimants qui vous permettent de vous hisser sur une plate-forme magnétique (si elle n'est pas trop éloignée), d'un casque volant servant à aller reconnaître le terrain, de bottes de saut améliorant vos bonds et, enfin, d'activateurs pour utiliser les transporteurs. Selon les tours et les niveaux, il faut privilégier tel ou tel type de bonus pour progresser, ce qui oblige à une gestion pointue. Entre

### Doguy : oui, mais...

*Nebulus 2, que nous attendions depuis longtemps déjà, m'a laissé une impression assez mitigée. Le premier épisode, réalisé par l'excellent programmeur John M. Phillips, fut en son temps un hit notable. Au niveau de la réalisation, ce second volet fait honneur à ses origines. L'animation des tours en rotation est toujours aussi fluide (25 images/seconde, en moyenne), avec de nombreuses couleurs et des effets de reflets magnifiques. Y'a pas à dire, c'est beau ! Les auteurs ont également réussi à améliorer le jeu avec l'apport d'un tas de bonus à utiliser au bon moment. Les musiques sont sympathiques, même si j'ai une préférence pour les bruitages qui entretiennent vraiment l'atmosphère oppressante du jeu. Enfin, j'ai beaucoup apprécié la présentation, qui est un énorme clin d'œil à celle de Turrican 1 et 2. A noter également le « hall of fame », qui conserve vos pires scores en mémoire. Les programmeurs ne manquent décidément pas d'humour ! MAIS, car il y a un mais, Nebulus 2 souffre d'un gros défaut : il n'est réservé qu'aux as du joystick, ceux qui peuvent terminer les dernières tours de Nebulus pieds et poings liés et les yeux fermés. Autant dire que ce n'est pas mon cas... A mon avis, cette trop grande difficulté nuit vraiment au jeu et c'est pourquoi j'abaisserai la note d'intérêt à 15.*

Dogue de Mauve

chaque tour, des phases de bonus variées vous permettront de gagner de précieuses secondes pour la tour suivante.

La réalisation est d'un excellent niveau. Les graphismes sont mignons et les reflets dans l'eau très bien rendus. L'animation est excellente, en particulier lors de la rotation de la tour. La bande sonore combine des bruitages d'ambiance (siflement du vent par exemple) à quelques bruitages d'action. Le contrôle au joystick est sans défaut et la gestion des bonus (toujours au joystick) devient vite naturelle. Le seul problème vient en fait de la trop grande difficulté.



Le jeu se charge en une fois sur un mégabit.

Au début, on commence par mourir une bonne dizaine de fois en quelques instants avant de comprendre par où il faut passer. Une fois que l'on a progressé, les morts deviennent plus rares mais il est bien peu probable que vous parveniez à terminer la tour la première fois avant le temps imparti. Le système de sauvegarde par codes n'est actif qu'après avoir terminé la quatrième tour, ce qui est déjà une grosse entreprise. En dépit de cette difficulté à mon sens trop grande, le jeu est vraiment passionnant, car on apprend au fur et à mesure des parties à aller toujours plus loin. Même les impasses apparentes constituent des challenges que l'on a envie de surmonter.

Un excellent jeu, qui comblera les amateurs de casse-tête et d'action, à condition qu'ils soient déjà bons joueurs.

Jacques Harbonn

**TYPE** Plates-formes/stratégie

**GRAPHISME** ★★★★★

Les sprites sont bien dessinés et les tours parfaitement « lisibles ».

**ANIMATION** ★★★★★

Pogo bouge bien et les rotations de la tour sont très réalistes.

**BRUITAGES** ★★★★★

Bien qu'il n'y ait aucun effet extraordinaire, l'ensemble est très convaincant.

**Prix : C**

**Le challenge est passionnant mais sa trop grande difficulté limite sa note.**

### Yannick : oui mais...

*Oui, Nebulus 2 est un jeu varié, aux vastes possibilités et à la réalisation sans tâche. Mais à quoi ça sert de faire un tel jeu quand on ne peut pas y jouer plus de quelques secondes lors de la prise en main ? C'est vrai, je ne suis pas un spécialiste des salles d'arcade, capable de se faufiler entre cent aliens tirant en tous sens sans se faire toucher. Mais je ne suis pas un débutant pour autant et il m'est vraiment très désagréable de patiner ainsi au démarrage. Si certains trouveront là un challenge à leur mesure, d'autres risquent au contraire de se lasser de cette trop grande difficulté. Un bon conseil : essayez-le avant de l'acheter.*

Yannick Dupré

# Utopia

AMIGA

**Si vous aimez les simulations de monde, Utopia va vous ravis. Mélange de gestion de ville, avec ses différents problèmes économiques et humains, il vous confronte aussi à un état de guerre latente contre des aliens plus ou moins puissants et agressifs. Un grand hit.**

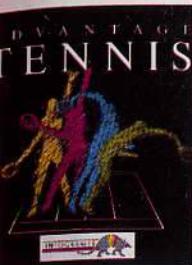
**Editeur : Gremlin. Programme :** Graeme Ing. ; **graphisme :** Berni ; **bande son :** Imagitec.

Nous avions déjà présenté ce jeu en avant-première dans *Tilt* 93. La version définitive, loin de nous décevoir, nous a au contraire enchanté. Il s'agit d'une simulation de monde reprenant les principes de *Sim City*, mais y incluant aussi un aspect guerrier à la manière de *Populous*. Vous

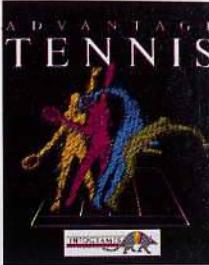


La carte générale de votre ville.

allez présidez à la destinée d'une colonie faiblement peuplée au départ, basée sur une planète aride et aux conditions de vie impossibles sans soutien technologique. Le but principal est de parvenir à une qualité de vie d'au moins 80 % et si possible de la porter à 90 %. Mais différentes races d'aliens ont aussi leur base sur cette planète et leurs visées expansionnistes risquent de conduire à une attaque de votre colonie et à sa destruction. Au début, la colonie ne comprend que les quelques bâtiments indispensables et un faible nombre de colons. Il va falloir améliorer l'un et l'autre rapidement pour disposer d'une colonie plus puissante. Les bâtiments proposés sont d'une grande diversité (beaucoup plus que dans *Sim City*) et chacun à son importance. Votre rythme de construction va dépendre à la fois du nombre de colons disponibles et de l'importance de la construction. Pour accélérer les choses, il va falloir construire un hôpital pour augmenter le taux de la natalité. Il sera aussi d'une grande utilité



# ADVANTAGE TENNIS



Lundi 3 novembre 1991

LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS.

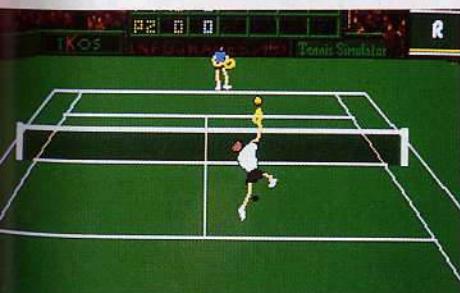
★ 1<sup>ère</sup> ANNEE N° 000001

# TOUJOURS GAGNANT!

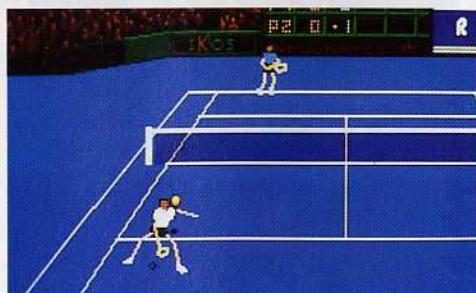
Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.

## PROFIL D'UN CHAMPION

- ♦ 1 à 2 joueurs simultanés.
- ♦ Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- ♦ Visualisation au ralenti du dernier échange.
- ♦ 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- ♦ Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- ♦ Différents angles de vue du joueur.



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.

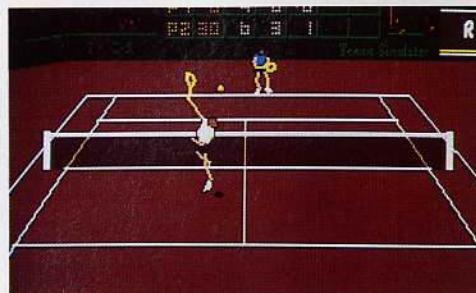


Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



## GAGNEZ VOTRE PIN'S N° 1 MONDIAL

Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N° 1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrons constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.



PC & COMPATIBLES  
ATARI ST & STE - AMIGA

INFOGRAMES - 84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46

en cas d'épidémie. Pour aller plus loin, vous aurez besoin de minéraux et de fuel. Il faut s'informer sur la carte des gisements respectifs (qui n'apparaissent pas immédiatement mais en cours de jeu) et construire mines et usines chimiques à proximité, sans oublier les unités de stockage correspondant. Parallèlement à cet aspect gestion de ville, il faut prendre les mesures nécessaires pour prévenir et contrer les attaques ennemis. Comme dans toute guerre latente, le service de renseignement est capital. Aussi n'hésitez pas à investir de fortes sommes dans l'espionnage pour qu'il s'effectue à haut niveau. Vous recevrez alors rapide-

**Yannick : oui !**  
*Pour une fois, je serai totalement de l'avis de Jacques. Une fois que l'on a mis son doigt dans l'engrenage d'Utopia, il est vraiment très difficile de le quitter et les nuits blanches sont à la clé (il est heureux qu'un système de sauvegarde ait été prévu !). Il faut cependant compter une bonne heure pour digérer les règles avant de commencer, mais cela en vaut la peine car le jeu est passionnant. Yannick Dupré*

ques bruitages d'action qui servent directement le jeu (ils informent de certains événements comme l'attaque ennemie ou la fin de construction d'un vaisseau).

Si vous n'aurez pas trop de mal à vous défendre contre les aliens (et encore, car à haut niveau cela devient beaucoup plus difficile !), en revanche l'obtention d'une haute qualité de vie est un pari vraiment très dur à gagner. Ce jeu plaira sans réserve à tous les amateurs de gestion de monde, d'autant que la notice (en français) est bien réalisée et le jeu francisé lui aussi.

Jacques Harbonn



Un secteur très industrialisé de la ville.

ment des informations sur la colonie alien, sur son niveau technologique et ses intentions (vous serez ainsi prévenu si une attaque se prépare). Comme moyens de défense, vous disposez de tourelles de tirs laser et de missiles. Mais il faudra aussi vous assurer de la couverture du territoire par des radars bien placés. Pour aller encore plus loin, vous aurez besoin de chars et d'avions.

Ceux-ci sont plus lents à construire (surtout les avions les plus puissants), mais ils permettront en revanche de ne pas vous cantonner à la défense et au contraire d'attaquer, une fois que vos espions auront localisé la ville alien. Un bon système consiste d'ailleurs à harceler en permanence les aliens pour les obliger à reconstruire et gêner leur progression technologique. Gardez cependant quelques chars et vaisseaux de réserve en cas d'attaque surprise. Dans cette optique de guerre, il est important aussi de prévoir un autre centre de commande, au cas où le premier serait détruit. Parallèlement à ces deux aspects, gestion de ville et guerre, il faut améliorer le niveau technologique général et offensif en investissant en argent, bâtiment et hommes dans des centres de recherches civils et militaires. Les découvertes qui y seront faites sont importantes : mines de protection, chars plus puissants, panneaux solaires plus



En réunion avec vos six conseillers.

efficaces, système de production d'oxygène à partir de la mousse de la planète, réduction de la pollution, transporteur de matière, radar grande portée, système de détection et de destruction des météorites, et bien d'autres encore. Bien évidemment, au fur et à mesure du développement de la colonie, il faudra gérer plus finement les ressources financières et humaines et corriger rapidement les problèmes. La réalisation est excellente avec une vue 3D isométrique très claire, des bâtiments bien dessinés, quelques animations complémentaires et une bande son combinant une musique agréable (que l'on peut choisir) à quel-

**Doguy : oui !**

*Utopia est le type même du jeu dont il est quasiment impossible de s'extraire une fois que l'on a commencé une partie. Vous qui êtes récemment rentré en classe, soyez prévenus : avec Utopia, vos notes risquent de chuter dangereusement ! En lisant que le jeu de Gremlin relègue Sim City au placard, certains d'entre vous vont sûrement sursauter. Et pourtant, l'enthousiasme de Jacques est justifié : Utopia est non seulement immense et passionnant mais il est également beaucoup plus beau que Sim City et la réalisation est de très bonne qualité. Le seul reproche que je lui ferais concerne le maniement des disquettes qu'il faut sans cesse intervertir si vous n'avez qu'un drive. Fastidieux ! Si vous avez aimé Populous, Sim City, Millennium 2.2 ou Deuteros, vous allez adorer Utopia.*

Dogue de Mauve



**TYPE** gestion de monde

**GRAPHISME** ★ ★ ★ ★ ★  
*La 3D isométrique est très lisible et les bâtiments variés et fort bien dessinés.*

**ANIMATION** ★ ★ ★ ★ ★  
*Le scrolling multidirectionnel est impeccable et les animations complémentaires mettent l'ambiance.*

**BRUITAGES** ★ ★ ★ ★  
*Les musiques proposées sont de bonne facture et les bruitages directement utiles.*

**Prix : C**  
*Utopia, par sa richesse et la qualité de sa réalisation relègue Sim City au placard, ce qui n'est pas rien !*

# DEUTEROS

## DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE ...

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

Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

Ecrans Amiga



**ACTIVISION**

## Lotus II

AMIGA

**Course de voiture sur route, *Lotus II* est bien réalisé et plaira aux amateurs d'action. Toutefois, on n'a vraiment pas l'impression d'être au volant d'une voiture, les règles les plus élémentaires de conduite étant transgressées.**

Editeur : Gremlin

Devant la sortie rapprochée de deux grandes courses de voiture, *Lotus II* de Gremlin sur Amiga et *Vroom* de Lankhor sur ST (testé dans *Tilt 94*), nous avons voulu nous livrer à un petit comparatif entre ces deux hits. En ce qui concerne les possibilités de paramétrages, les deux programmes sont presque à égalité : jeu seul ou avec des amis (avec un petit avantage pour *Lotus II* qui permet quatre

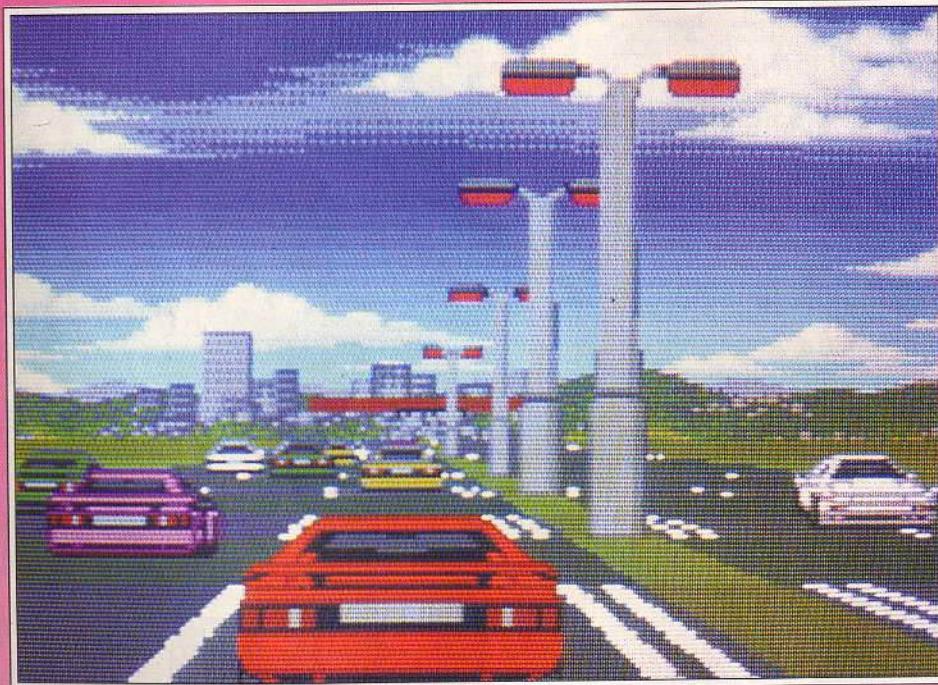


Il faut passer SOUS le camion !!!

code permet heureusement d'éviter les courses déjà faites, sans avoir besoin de tout recommencer au début. Un petit tuyau pour nos chers Tiltmen : ces codes sont simplement les traductions anglaises des conditions citées. Contrairement à *Vroom* où le but est de dépasser un certain nombre de concurrents, *Lotus II* reprend le système de course contre la montre déjà utilisé dans le premier volet. Chaque étape doit être absolument terminée avant le temps imparti (sinon, c'est la fin du jeu), les secondes restantes étant utilisées pour majorer le temps suivant. En ce qui concerne le réalisme de la course, *Vroom* l'emporte de dix

autre dégât. Autant *Vroom* est proche de la réalité, autant *Lotus II* doit être pris comme un jeu d'arcade pur. La réalisation de ces deux programmes est excellente, avec une fois encore une tête d'avance pour *Vroom*. Les graphismes sont plus travaillés, les animations plus fluides avec un meilleur rendu de la vitesse et surtout les bruitages d'action sont d'une richesse bien supérieure. N'allez pas imaginer pour autant que *Lotus II* est mauvais. Les décors des différentes courses sont variés (certains effets visuels comme la neige, le brouillard et surtout l'orage sont superbes), l'animation très rapide et les régimes du moteur bien rendus, avec quelques morceaux musicaux et des digitalisations vocales de présentation. Dans la ville, vous pourrez circuler à contresens pour doubler et il vous faudra surtout négocier les longs semi-remorques qui vous coupent la route presque à chaque carrefour en passant tout simplement sous le plateau ! En conclusion, *Lotus II* est un bon jeu d'action qui satisfera sans problème les amateurs d'arcade. Mais si vous voulez ressentir les frissons de la conduite, tournez-vous plutôt vers *Vroom*.

Jacques Harboun



En ville, attention aux voitures qui viennent en sens inverse.

joueurs et autorise de jouer à deux sur le même ordinateur, contrairement à *Vroom* qui impose une liaison entre deux ST pour deux joueurs maximum) et boîte automatique ou manuelle. Si *Vroom* vous met au volant d'un bolide de formule 1, *Lotus II* vous propose une Lotus, ce qui n'est déjà pas si mal ! Face aux différents circuits de *Vroom*, *Lotus* offre pour sa part des conduites sur route dans différents paysages ou conditions atmosphériques : forêt, désert, ville, marais, neige, brouillard, orage et nuit. Toutefois, vous n'aurez accès à ces différentes courses que si vous parvenez à terminer la précédente. Un système de

longueurs. Même en mode arcade, on a vraiment l'impression de conduire une voiture, avec tous les problèmes de dérapage, de tenue de route et de surchauffe du moteur que cela comporte. Dans *Lotus II*, votre voiture dispose d'une tenue de route idéale (et bien peu réaliste). Les dérapages sont rarissimes, quelles que soient votre vitesse ou les conditions atmosphériques (qui, soit dit en passant, ne se manifestent que par des effets visuels et non par un changement quelconque de conduite). Les chocs avec les autres véhicules et obstacles de la route ou du bas-côté ne se soldent que par un ralentissement du véhicule, sans aucun



**TYPE** course de voiture

**GRAPHISME** ★★★★★

Les décors sont très variés, avec quelques effets spéciaux superbes.

**ANIMATION** ★★★★★

Ça bouge vite et sans le moindre à-coup.

**BRUITAGES** ★★★★★

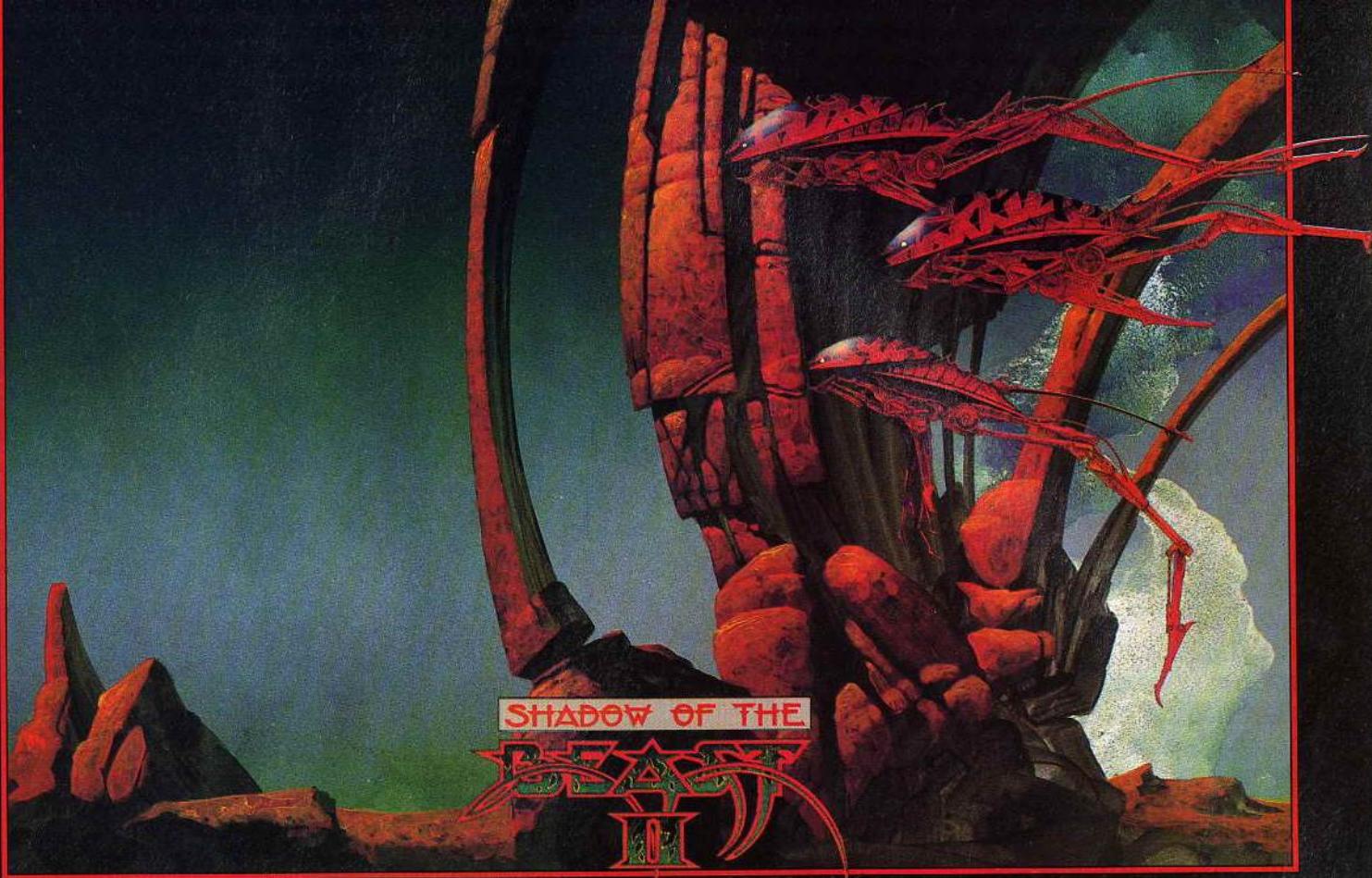
Les régimes du moteur sont bien rendus et quelques digitalisations vocales présentent le jeu.

**Prix : C**

**Lotus II** est un excellent jeu qui souffre cependant de la comparaison avec *Vroom*.



Méfiez-vous des flaques d'eau glissantes.



ST  
Sont Prête  
Maintenant

## SHADOW OF THE BEAST II

La suite du grand succès primé de l'année 1989, le lauréat des concours internationaux pour la version Amiga, **Beast II** saute maintenant sur votre ST.

Aussi facile et agréable à jouer que le premier **Beast**, et aussi brillant du point de vue technique – Mais avec en plus des énigmes subtiles, une intrigue ingénieuse et un jeu des caractères, nous sommes certains que **Beast II** vous captivera et vous impressionnera... mais nous ne sommes pas les seuls d'être de cet avis:

**EMAP** – 1991 Joystick d'Or – Primé pour les Meilleurs Graphismes 16 bit.

**Generation 4** – Primé dans la compétition internationale pour le Meilleur Bruitage et la Meilleure Présentation.

**Ordinateur de Loisir Européen** – Primé dans la compétition 1991 pour les Meilleurs Graphismes et le Meilleur Bruitage.

## 14 Boston Bomb Club

**B**eaucoup des nouveautés de ce mois n'ont pas dépassé la barre des 12/20. On ne peut plus aujourd'hui excuser ce manque de qualité et voir proliférer dans les vitrines de nos revendeurs tous ces petits programmes sans envergure, ses flops en puissance qui veulent prendre d'assaut nos ludothèques... Les programmeurs connaissent très bien vos machines préférées et s'ils n'en exploitent pas les capacités, s'ils ne prennent pas le temps de développer des scénarios novateurs, ce n'est pas une raison pour tomber dans le piège. Tilt a, une fois encore, décidé de durcir ses critiques. Alors, un conseil : épulpez attentivement cette rubrique avant d'aller faire votre marché.

Olivier Hautefeuille

## PC

Un circuit composé de pièces mobiles ou transformables qu'il vous faudra positionner de telle sorte que les bombes disparaissent dans les cibles où elles ne causeront aucun dommage.

Le *Boston Bomb Club* est l'un des jeux les plus originaux qu'il nous ait été donné de voir. Ses membres, tous de respectables notables, y pratiquent un jeu pour le moins dangereux. Sur des circuits compliqués, ils font circuler des bombes allumées !

Le but du jeu est de faire parvenir le maximum de ces bombes jusqu'à une cible, où elles sont éteintes. Les mèches des bombes se consument lentement (c'est réglable), mais toute chute dans le vide ou toute rencontre entre deux bombes provoque l'explosion. Le circuit est constitué de pièces diverses, fixes, amovibles, transformables, orientables... ainsi que de quelques endroits spéciaux (WC, tremplins...). En cliquant à la souris, vous agissez sur les différentes pièces et vous tentez d'envoyer les bombes dans la bonne direction. Ce n'est certes pas facile, d'autant que certains membres du club ne se gênent pas pour lancer au-dessus du terrain. Les graphismes sont simples mais agréables, le contrôle parfait et le jeu très réussi. Un détail regrettable : il est impossible d'installer ce jeu sur le disque dur.

Jean-Loup Jovanovic

Editeur **SILMARILS**  
Type **action/réflexion**  
Graphisme **★★★**  
Animation **★★**  
Bruitages **★**  
Prix **C**



Vous pourrez affronter l'ordinateur ou un ami avec deux ordinateurs reliés par modem. Vos magiciens, sorcières, dragons, « green-slim » et bien d'autres vont affronter ceux d'en face. Lorsque deux créatures se rencontrent, le vainqueur est le plus puissant, les destructions réciproques étant possibles lorsque les combattants sont de même force. Le but du jeu est de croquer une pièce particulière. La principale difficulté vient du fait que les pièces adverses ne vous sont pas connues et apparaissent toutes identiques. Dans ces conditions, il faut estimer la puissance de la pièce selon le résultat des combats, la stratégie de l'adversaire ou lorsqu'elle se dé-



Tous les ennemis ont la même apparence, couvre un instant (ce qui n'arrive que dans des circonstances particulières). La réalisation est agréable, avec des pièces correctement dessinées et surtout une ambiance sonore assez riche. Le jeu est amusant pour quelques parties, mais il ne peut cependant se mesurer aux grands classiques.

Jacques Harbonn

12 Demon Wars  
AMIGA

*Demon Wars* est un jeu de réflexion original qui met en présence de nombreuses créatures liées à l'heroic fantasy.

Editeur **ELECTRIC TOUCH**  
Type **réflexion**  
Graphisme **★★★**  
Animation **—**  
Bruitages **—**  
Prix **★★★★ C**

## F1 GP Circuits

### AMIGA

Cette course de voiture vous convie à prendre le volant de l'une des quatre voitures proposées : Ferrari, McLaren, Williams ou Leyhouse.

Avant la course proprement dite, vous effectuerez un tour de qualification qui a son importance puisqu'il détermine votre place au départ. Il vaut mieux arriver dans les premiers car les concurrents que vous allez



L'animation est rapide et fluide. Le circuit lui-même n'est pas trop difficile mais les concurrents vont largement compliquer le challenge par leur conduite irresponsable et franchement agressive.

devoir doubler sur le circuit font preuve d'un manque de fair-play assez consternant. Ils zigzaguent en permanence devant vous pour vous fermer la porte et ce n'est qu'en roulant quasiment sur le bas-côté que vous pourrez passer. Il faut pourtant les éviter pour ne pas endommager votre véhicule. Vous pourrez heureusement réparer à votre stand, mais vous perdrez alors un temps précieux. Pour accéder à la course suivante, il faut arriver dans les dix premiers, ce qui n'est pas si facile. La réalisation est inégale. La piste, vue du dessus, ne vous plonge pas dans les mêmes affres qu'une vue 3D plus réaliste. De plus, la boîte de vitesses est limitée à deux rapports, ce qui est trop juste, et les dérapages sont inexistant. En revanche, il faut gérer intelligemment ses dégâts et son carburant pour éviter de tomber en panne inopinément et les bruitages sont correctement rendus. *F1 GP Circuits* est agréable pour quelques parties,

mais on est loin de l'ivresse d'*Indianapolis 500* et l'option « deux joueurs » manque cruellement.

Jacques Harbonn

**Editeur** IDEASOFT  
**Type** course de voiture  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** C

Ce programme est comparable à *Ball Game* d'Electronic Zoo (dont nous vous avions parlé en RS de *Tilt 93* page 84). Sur un grand damier composé de multiples losanges de couleurs différentes, vous allez choisir à chaque tour de jeu l'une des couleurs qui jouxte votre position.

Aussitôt, tous les losanges qui étaient déjà sous votre contrôle prennent la teinte sélectionnée et grossissent ainsi le nombre de cases sous votre contrôle.

Il faudra envahir plus de 50 % du terrain pour vaincre l'adversaire. Si les graphismes EGA et VGA sont de grande qualité et que le programme distille du Jean-Sébastien Bach par le biais des cartes compatibles AdLib, l'intérêt de cette partie est moindre que celui de *Ball Game*. Pas de véritable réflexion, il faut juste choisir la couleur qui concerne le plus de losanges proches de vous à chaque tour de jeu.

*Ball Game* offrait moins de cases, mais son jeu était du même coup plus porté sur la logique que sur la chance.

Ce dernier titre profitait en outre de petites animations (personnages sur le terrains, téléportation, etc.) que l'on ne retrouve pas ici.

En conclusion, un jeu très joliment réalisé mais pas convaincant à long terme.

Olivier Hautefeuille

## 8 7 Colors



Pour avoir quelques chances de gagner contre l'ordinateur, il faut se montrer agressif dès les premiers coups et jouer vite.

### PC EGA VGA CARTE SON

*7 Colors* est un jeu de réflexion très bien mis en scène sur PC. L'intérêt à long terme n'est malheureusement pas de la partie...

**Editeur** INFOGRAMES  
**Type** réflexion stratégie  
**Graphismes** ★★★★  
**Animations** —  
**Bruitages** —  
**Prix** B

## 12 Armalyte

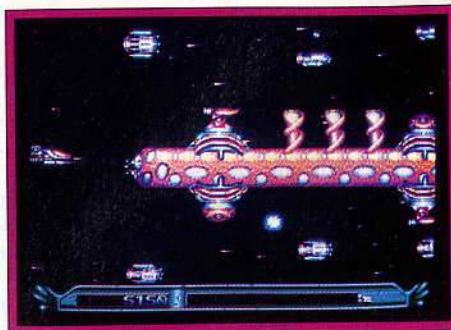
### AMIGA

Armalyte offre des passages variés mais souvent un seul est vraiment jouable, tout en restant encore très difficile, sans compter que les ennemis chercheront à vous bloquer.



Armalyte est un nouveau shoot-them-up en scrolling horizontal, à la manière de *R-Type*. Aux commandes de votre vaisseau, vous allez combattre les éternelles hordes d'aliens.

Il en surgit rapidement de partout et, très vite, il devient difficile de survivre dans ces conditions. Heureusement, vous pourrez vous aider des quelques bonus pour améliorer votre puissance de tir ou votre rapidité



Le jeu est très bien réalisé mais sa trop grande difficulté le réserve aux meilleurs : les autres se décourageront rapidement.

de déplacement. Tout au long du chemin, vous serez amené à faire des choix quant au passage à emprunter. Il vaut mieux ne pas se tromper car le « bon » chemin est déjà très ardu et les autres quasi impossibles à passer. La réalisation n'a pas été bâclée, avec des graphismes colorés et précis, une animation très rapide et une bonne musique complétée de bruitages d'action convaincants. Le principal problème concerne en fait la difficulté du jeu pas du tout progressive. Dès les premières secondes, on est soumis à la pire des tensions et il vous faudra plusieurs parties pour survivre ne serait-ce que quelques minutes. Si les briseurs de joystick trouveront là un challenge à leur mesure, les autres risquent fort en revanche de se laisser décourager après quelques parties.

Jacques Harbonn

**Editeur** THALAMUS  
**Type** shoot-them-up  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitages** ★★★★★  
**Prix** C

lage des pastilles. Ensuite, le chemin est loin d'être aisé. En effet, vous devez vous placer derrière la pastille pour la propulser. Or, vous vous déplacez sur des passerelles de faible largeur surplombant le vide. Le moindre faux pas et c'est la chute mortelle assurée. De plus, la pastille ne peut glisser, elle, que sur le plat. Pour franchir certains rebords, il faudra transformer pour un temps votre ballon en aimant pour l'attirer à vous. Cette aimantation n'est active qu'une seule fois et vous devrez donc faire quelques allers-retours au lieu d'activation (différent bien entendu !) pour franchir certains passages. Ailleurs, des interrupteurs à bascule vont commander l'ouverture ou la fermeture de certaines trappes. A vous de trouver la bonne séquence pour faire votre chemin. Ajoutez à cela que quelques monstres viennent vous embêter. Il faut leur tomber sur la tête ou les attirer dans le vide sans

y tomber vous-même. Au fur et à mesure des niveaux, on découvre encore des plaques mobiles, d'autres qui s'effritent un peu plus à chaque saut, des entonnoirs qui vous conduisent inéluctablement à une bouche souriante qui s'ouvre au dernier moment pour vous croquer, et bien d'autres choses encore. La réalisation est excellente, avec un bon rendu de la profondeur grâce au scrolling différentiel, une animation très fluide (un peu lente toutefois, mais la jouabilité s'en trouve améliorée) et une musique entêtante. Les puzzles sont originaux et souvent bien difficiles. Un programme que les amateurs de casse-tête adoreront.

Jacques Harbonn

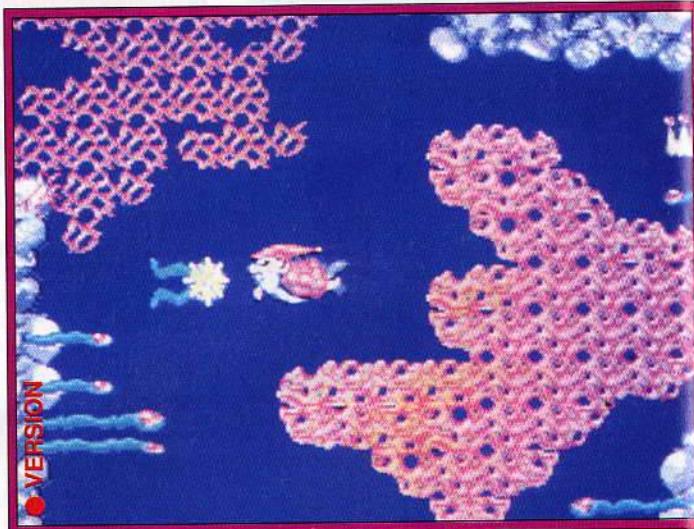
**Editeur** FREE SPIRIT  
**Type** action/stratégie  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** C

## Enchanted Land

15

### AMIGA

Lorsque la voie terrestre est bouchée, c'est l'occasion de nager un peu dans des eaux inconnues. Méfiez-vous des créatures qui traversent brusquement et des tentacules qui chercheront à vous retenir au passage.



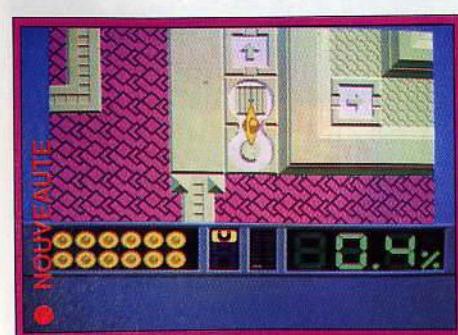
Nous nous avions présenté dans le Tilt 90 la version Atari ST de cet excellent jeu d'action combinant beat-them-all et plates-formes, le tout mêlé d'un zeste de stratégie pour la gestion des armes.

Ajoutez à cela une maniabilité exemplaire, que ce soit pour la variété des possibilités de déplacements ou pour la gestion du joystick et une grande richesse de bonus cachés à la manière de Mario. La version Amiga est tout aussi réussie, tant au niveau des graphismes superbes, faisant un large usage des dégradés, que pour l'animation fluide du héros complétée d'un bon scrolling différentiel. La bande sonore combine des musiques de qualité et collant bien à l'action à des bruitages d'action variés (mais un peu effacés cependant par rapport à la musique). Enchanted Land est un bon programme... qui vous enchantera !

Jacques Harbonn



La réalisation est superbe, tant au niveau des graphismes que de l'animation. Le jeu est prenant mais difficile.



Le principe est simple mais le jeu prenant.

**Editeur** THALION  
**Type** beat-them-all/plates-formes  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** B

# TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES

## THE COIN-OP!

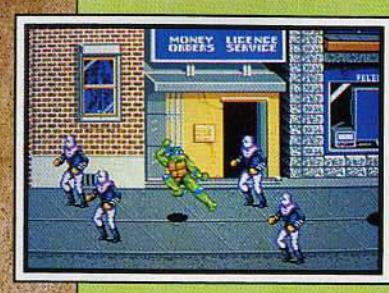
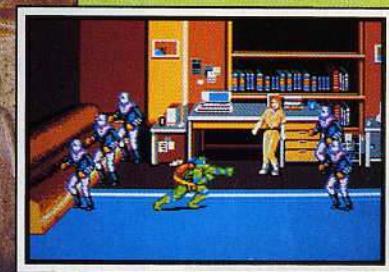


TM



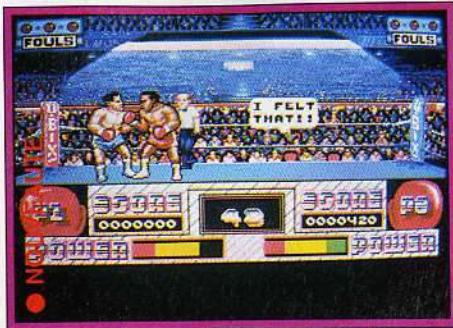
COWABUNGA !!!  
NOS QUATRE HEROS  
SONT DE RETOUR !

Venez combattre le  
méchant Shredder  
et son équipe pour sauver  
April et Splinter.  
Contrôlez votre tortue  
préférée dans cette  
superbe conversion  
du jeu d'arcade  
KONAMI



# Rolling Softs

## 16 Pro Boxing Simulator



Les premiers ne résisteront guère à votre uppercut, mais méfiez-vous des suivants.

### AMIGA

Ce logiciel vous propose une série de combats de boxe contre des adversaires de plus en plus puissants, simulés par le programme ou par un partenaire.

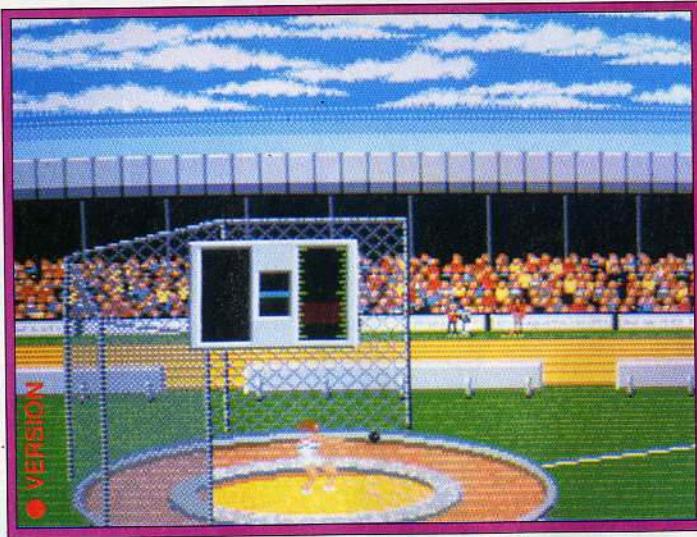
Outre les coups habituels (garde, direct, uppercut, etc.), les parades et les déplace-

ments, vous disposez de coups interdits (coup bas, coup de pied) sanctionnés par l'arbitre mais bien utiles pour vous dégager d'un mauvais pas. Les index colorés au bas de l'écran symbolisent l'énergie de chaque combattant. Ils diminuent en cas de coups bien portés mais, en revanche, remontent en fonction du temps de récupération. La réalisation est moyenne, avec des sprites un peu trop petits et une animation hachée. Quelques digitalisations mal rendues sont censées représenter les vociférations de la foule et les bruitages de coups sont peu évocateurs. En revanche, les techniques utilisées par les différents protagonistes sont assez variées et il faudra sans cesse varier vos coups et vos parades pour avoir quelques chances de mettre votre adversaire KO. De plus, si les bruitages de la foule sont mauvais, en revanche, les commentaires qui apparaissent dans des bulles (à la manière d'une BD) sont souvent amusants.

Jacques Harbonn

Editeur	Codemasters
Type	combat de boxe
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

## 11 International Championship Athletics



### AMIGA

Si les épreuves sont variées et couvrent la quasi-totalité des rencontres d'athlétisme, si l'action est assez diversifiée, en revanche, la réalisation médiocre gâche une bonne partie du plaisir de jeu.

Nous vous avons déjà présenté dans *Tilt 94* cette simulation d'athlétisme qui reprend dix épreuves couramment pratiquées dans les rencontres.

Cette version Amiga appelle les mêmes commentaires. Si l'action est suffisamment variée (agitation du joystick, synchronisation et gestion de l'énergie en fonction du temps), en revanche, la réalisation laisse à désirer, en particulier au niveau des graphismes et des bruitages, trop rudimentaires. De plus, les programmeurs ont jugé

bon de contrôler le jeu à partir d'un joystick branché sur le port 1, habituellement réservé à la souris, ce qui oblige à une permutation dont on se serait bien passé. Un tel manque d'ergonomie est inadmissible, d'autant que rien ne le justifie !

Jacques Harbonn

Editeur	Hawk
Type	simulation d'athlétisme
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★
Prix	C

## 13 Little Beau

### AMIGA

Ce beat-them-all/plates-formes vous invite à guider les pas d'une toute jeune fille, qui doit découvrir et ramasser différentes couronnes.

Bien entendu, quelques créatures gardant le passage sont à éviter ou à éliminer à l'aide des armes, libérant alors un bonus. Ces bonus sont variés (énergie, armes diverses, etc.) et pas toujours bénéfiques, ce qui vous oblige à faire attention avant de les prendre. Sur un thème très classique, les



Les graphismes ne sont pas terribles mais le jeu se révèle finalement assez prenant grâce aux nombreuses petites astuces.

programmeurs ont réussi un jeu assez prenant. Pourtant, les graphismes sont loin d'être exceptionnels et la fenêtre de jeu est un peu petite. L'animation est déjà meilleure, avec la chute de la neige ou le mouvement des cheveux de l'héroïne lors des sauts par exemple. La bande son offre une musique très agréable et quelques bruitages bien choisis. L'action est variée, alternant combat, sauts précis et recherche du chemin. L'obligation de terminer chaque niveau en



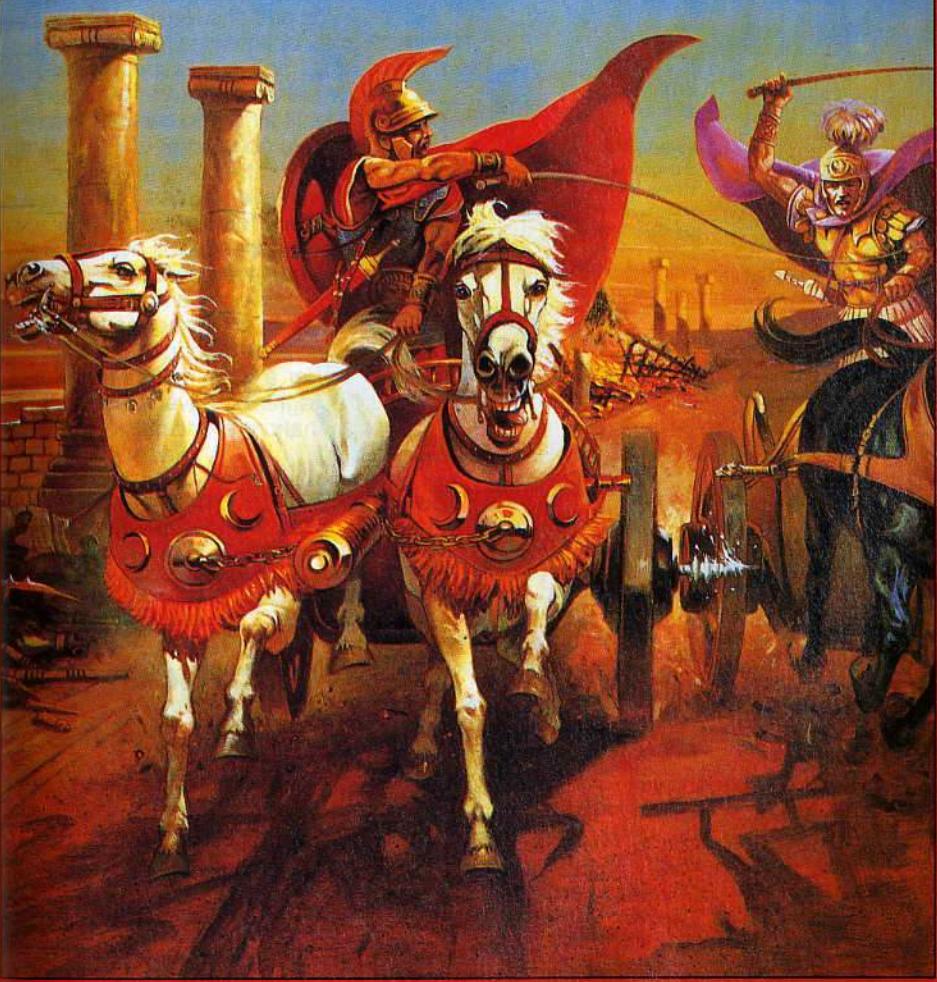
Tuez le serpent d'un coup de couteau.

Temps limité (assez court) vous oblige à combiner rapidité et précision. Un bon petit jeu, par lequel on peut se laisser tenter.

Jacques Harbonn

Editeur	Digital Magic Software
Type	beat-them-all/plates-formes
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

# CARTHAGE

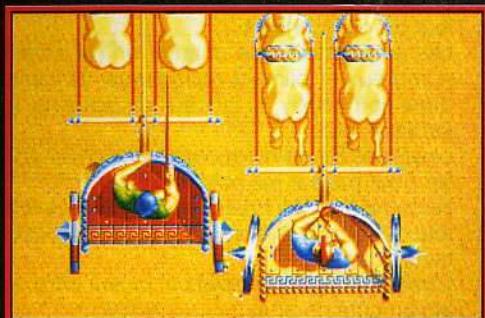


## CARTHAGE

Vous êtes le plus grand chef de guerre Carthaginois et devez non seulement repousser les invasions romaines par une stratégie militaire infaillible mais aussi maintenir le niveau de richesse de vos armées en leur apportant des ressources financières dans votre char.

Etudiez la carte de l'Afrique du Nord et zoomez pour contrôler vos troupes. Sélectionnez l'armée qui doit recevoir les fonds et attrapez les reines de votre char pour une course ahurissante en perspective 3-D pour livrer l'argent.

De la stratégie et de l'arcade/action superbement combinées pour vous donner une impression si réelle des temps antiques que vous pouvez presque sentir les éléphants!

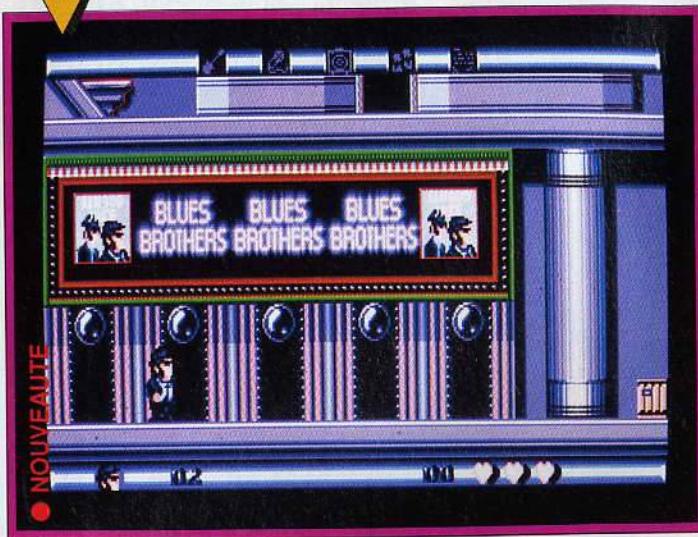


ST  
Sont Prête  
Maintenant



16

## Blues Brothers



NOUVEAUTÉ

Pour recréer l'ambiance explosive des films des Blues Brothers, Titus a créé un jeu de plates-formes où le joueur n'a pas le temps de souffler.

Vous devez aider Elwood « le gros » et Jake « le maigrichon » (partie à deux joueurs) à retrouver les cinq éléments (guitare, micro, ampli, affiche du concert et autorisation du spectacle) indispensables pour donner leur dernier concert.

Les empêcheurs de chanter en rond sont nombreux et joliment caricaturés : la vieille dans son caddy, le lanceur de boulons, le jardinier, etc.

Les Blues Bros ont recours à leur seule agilité pour passer les obstacles.

Ils peuvent aussi balancer des caisses à la tête des ennemis ou ramper pour éviter certains coups.

L'interactivité entre objets et joueur offre au jeu un côté original.

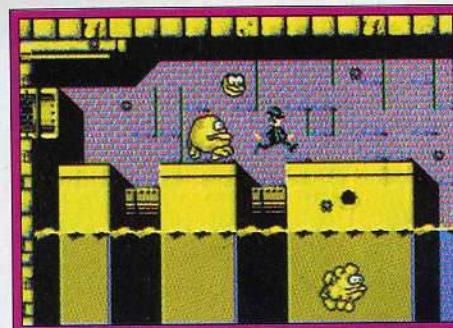
Par exemple, les ballons l'aident à prendre son envol mais éclatent dès qu'ils touchent un obstacle.

Le joueur tombe comme une pierre. D'autre part, le fait que le joueur ne peut en aucun cas être bloqué et qu'il peut à tout moment revenir sur ses pas (aucune limite de temps) donne une grande liberté d'actions. Les graphismes sont de bonne qualité. Les dégradés de couleurs des décors de fond sont un plus sur Amiga.

La musique bien évidemment tient une place importante : les chansons des Blues Bros ressortent parfaitement surtout si vous utilisez votre chaîne hifi. *Blues Brothers* est un très bon jeu de plates-formes/action.

Laurent Defrance

**Editeur** TITUS  
**Type** Plates-formes/action  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitages** ★★★★★  
**Prix** C



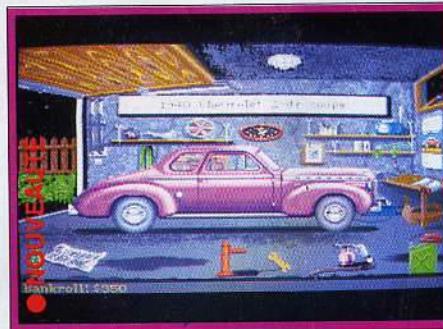
A deux joueurs, Jake et Elwood sont réunis et les adversaires toujours aussi coriaces.

14

## Street Rod

AMIGA

*Street Rod* vous propose de gérer votre voiture pour l'améliorer et éventuellement de la conduire pour prouver ses qualités.



Cette chevrolet est bien jolie mais à l'intérieur ? c'est le moment d'ouvrir le capot pour faire de votre tank un bolide qui laissera sur place les autres. A vous ensuite de la conduire en conséquence.

Au début, vous ne disposez que d'une somme réduite qui vous permettra tout juste d'acheter un véhicule bas de gamme. Une fois arrivé dans votre garage, jetez un coup d'œil sous le capot. Vous allez arranger votre voiture en changeant le moteur lui-même pour un autre plus performant, en modifiant le carburateur ou la boîte de vitesse, etc. N'oubliez pas ensuite de régler la carburation pour optimiser le rendement. Vous pouvez aussi agir sur l'aspect extérieur : capot, toit, peinture, arrière, etc. pour lui donner un petit air de nouveauté. Bien entendu, tout cela coûte cher et il faudra apprendre à gérer votre budget. Vous pourrez heureusement revendre les pièces devenues inutiles. Une fois la voiture prête, vous pourrez la revendre, mais il est préférable de vous exhiber avec avant. Les courses que l'on vous propose permettront de faire valoir ses qualités et de gagner de l'argent. Mais attention à bien conduire et à ne pas trop demander à votre moteur. La réalisation est très agréable, avec des plans variés, des animations et une musique sympa.

Jacques Harbonn

**Editeur** CALIFORNIA DREAMS  
**Type** gestion de voiture  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** C

3

## Tornado Ground Attack



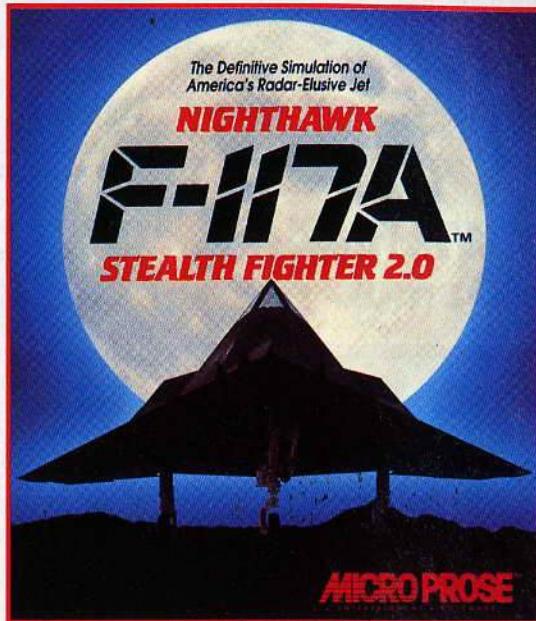
OK, c'est flou, mais net, c'est encore pire !

AMIGA

Présenté comme un jeu de guerre stratégique, *Tornado Ground Attack* n'est en fait qu'un banal shoot-them-up à scrolling horizontal.

Vous allez survoler à bord de votre chasseur le territoire ennemi en subissant les attaques des avions et des hélicoptères adverses et les tirs des chars. Il faudra aussi éviter de percuter les arbres. Quelques bonus vous apporteront tir plus rapide et bombes. Ce logiciel est l'archétype même du flop. Les graphismes sont mauvais, avec des sprites petits et mal travaillés et des décors très répétitifs. Le scrolling est encore pire, lent et saccadé. Seule la musique s'en

# F-117A Stealth Fighter 2.0



## La formidable simulation de jet furtif américain

En 1989 MicroProse sortit pour la première fois le F-19 Stealth Fighter récompensé par un prix, avant même que le Pentagone eût même confirmer l'existence d'un tel avion. Il se basait sur des recherches "en coulisses" et sur une adaptation de quelques éléments connus du grand public.

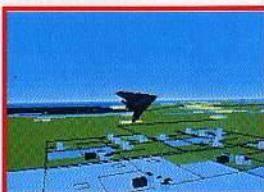
Au début de 1991, le fameux F-117A Stealth Fighter fut le tout premier avion à pénétrer dans les zones de portée des radars de Bagdad, afin de déclencher l'opération réussie Tempête du désert. En quelques jours la supériorité aérienne était assurée et le monde apprenait la vérité sur la technologie de la furtivité.

Les graphiques améliorés du F-117A incluront un nouveau poste de pilotage plus réaliste et des vues intérieures de l'avion ainsi qu'une option de répétition qui permettront aux pilotes de revoir des manœuvres de vol palpitantes. Des graphiques nocturnes impressionnantes avec des fonctions HUD de nuit, des déflagration d'explosifs et des fumées provoquées par des bombes à fragmentation renforceront l'attrait visuel du jeu. Des graphiques VGA produiront aussi des horizons, paysages terrestres et marins "graduels".

Les pilotes voleront dans neufs mondes, y compris les trois théâtres d'opérations complètement inconnus des habitués de MicroProse : Cuba, la Corée du Nord et le Koweit avec des versions améliorées de tous les mondes existant dans F-19 Stealth Fighter et F-15

Strike Eagle II. Vous aurez même la possibilité de charger de futurs mondes. Un système sophistiqué de génération de missions défiera le pilote informatique le plus doué avec de nouvelles missions passionnantes qui contiendront l'intelligence artificielle ennemie améliorée.

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



Ecran IBM. Les écrans réels peuvent varier.

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

# rolling Softs

sort un peu mieux, mais il n'y a aucun bruitage d'action ! Inutile de préciser que, dans ce contexte, on s'ennuie dès les premiers instants. Les programmeurs auraient mieux fait de prendre des vacances plutôt que de nous pondre ce chef d'œuvre... de nullité !

Jacques Harboun

Editeur	ENERGIZE
Type	shoot-them-up
Graphisme	★★
Animation	★
Bruitages	★★★
Prix	B

durs de durs risquent de trouver qu'il n'y a pas matière à s'éclater à long terme.

Olivier Hautefeuille

Editeur	LORICIEL
Type	action/plates-formes
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

## PC EGA, VGA CARTE SON 640 KO

Déjà disponible sur ST et Amiga (Tilt 87 et 91), ce jeu d'action est très souple sur PC. Dommage qu'il soit trop rapide et quasiment injouable sur 386...

Pour vaincre les diverses épreuves de cette partie, le joueur va se servir du joystick ou du clavier. Mais, alors que les animations et les graphismes sont vraiment de bonne qualité, que dire de la jouabilité de la partie dans les épreuves autres que les combats ? La vitesse des scrollings est infernale. Les réactions aux commandes sont trop lentes pour que l'on puisse lutter en souplesse. Ces petits défauts affaiblissent considérablement la qualité du jeu sur un PC puissant. Sur XT ou AT, Wrath of the Demon se maintient mieux mais rien d'exceptionnel ne vous attend cependant.

Olivier Hautefeuille

## II Wrath of the Demon



Sur votre cheval, collectez les bonus... si la rapidité du scrolling vous le permet.

Editeur	READY SOFT
Type	arcade
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

12

## Baby Jo

### AMIGA

Malgré l'humour et l'originalité de ses animations et de ses bruitages, Baby Jo n'arrive pas à égaler PC Kid II !

Le charmant bambin que vous incarnez doit traverser quatre niveaux pour rentrer chez lui. Ce qui séduira le joueur en premier



Ne vous laissez pas abuser par les paysages faussement idylliques que traverse le charmant bambin de Baby Jo : vous devrez affronter bien des dangers, mais toujours dans la bonne humeur.

lieu, c'est la bonne humeur de cette partie. Baby Jo profite d'animations variées et pleines d'humour, qu'il boive son biberon, se brûle les fesses ou rote après avoir bu... Le paysage qui défile est détaillé. On ne se suffira pas contre pas d'un simple scrolling latéral, sans superposition de plan ou mise en scène spéciale. La difficulté majeure du jeu réside dans l'utilisation de nombreuses plates-formes et cela vous oblige à une parfaite maîtrise du joystick. Côté stratégie, les pièges et les ennemis ne sont à mon sens pas assez nombreux pour élever ce titre au rang de hit. Bien sûr, il existe des salles secrètes où l'on collecte des bonus, mais, de façon générale, le joueur ne profitera pas d'une richesse de jeu à la hauteur des grands de ce monde. L'univers de jeu de Baby Jo n'est en rien comparable avec celui de PC Kid II, par exemple, même si les consoles ont toujours surpassé les micros dans ce domaine. Je conseille finalement Baby Jo aux joueurs les plus jeunes. Les

13

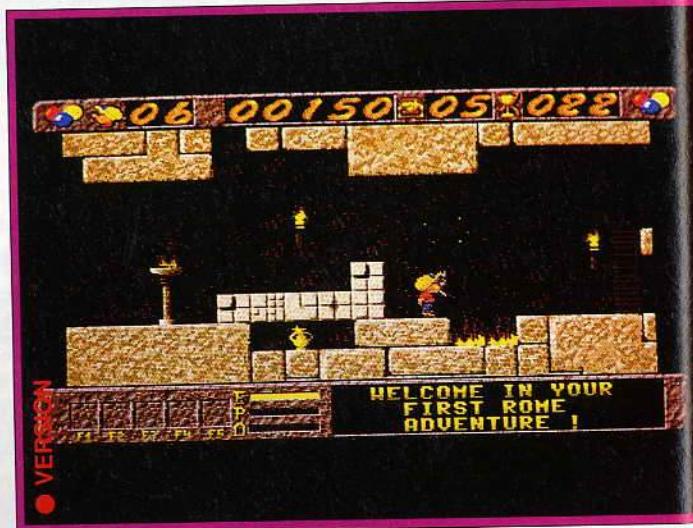
## PP Hammer

### AMIGA

Armé de votre marteau-piqueur, partez à la recherche de tous les objets précieux qui sont cachés dans le dédale de grottes et les labyrinthes où votre héros doit évoluer.

PP Hammer est un logiciel d'exploration simple mais si bien réalisé qu'il méritait qu'on vous le signale.

Votre personnage va évoluer dans des grottes et des labyrinthes aux graphismes fins et variés. Lorsqu'il se sert de son marteau piqueur, le héros détruit certaines dalles et ouvre ainsi des accès secrets. Il collectera des bonus, des clefs, des potions de super énergie ou de vitalité. L'intérêt de la partie, outre le fait qu'elle est très bien mise en scène, réside dans l'étendue du terrain de jeu. Il n'est pas rare que l'on se per-



de dans les grottes et le temps limité pour chaque niveau oblige à y mémoriser tous les déplacements. Les sprites de PP Hammer sont de petites tailles. Par contre, toutes les animations sont réalistes et les quelques mimiques qui accompagnent vos actions confèrent à l'aventure un humour plaisant.

Editeur	DEMONWARE
Type	action/exploration
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

présent à Micro & Co

# OFF

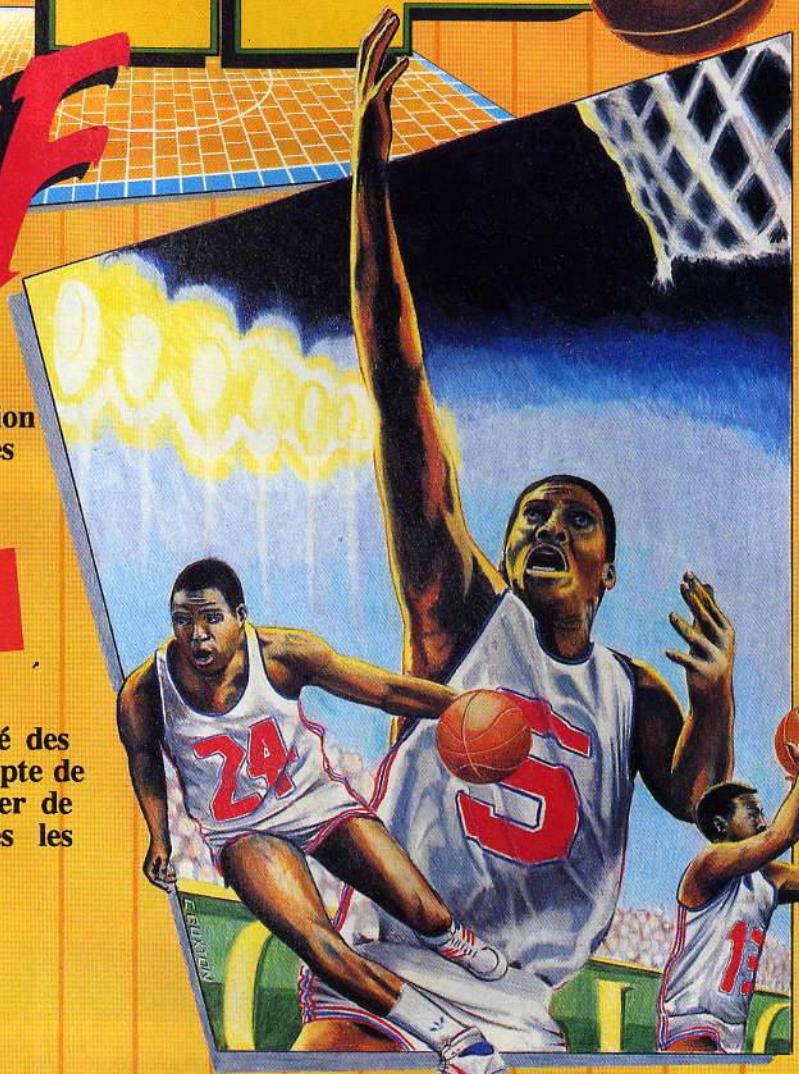
Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".

## LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- \* un scrolling multi directionnel
- \* 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendamment les niveaux de chaque équipe
- \* une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
- \* la possibilité de vous entraîner pour améliorer l'équipe et les tactiques.
- \* la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
- \* des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
- \* des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).
- \* deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
- \* la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.



distribué par UBI SOFT  
8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL

**3615 UBI**

AMIGA ATARI ST -  
IBM PC & COMPATIBLES



Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

**ANCO** Software Ltd

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

15

## Booly

Nous vous avons présenté dans *Tilt 91* la version *Atari ST* de ce jeu de réflexion basé sur un principe d'une grande simplicité. Le but consiste à uniformiser les différentes pièces du tableau, lesquelles peuvent prendre deux formes ou couleurs différentes. Bien entendu, les interférences varient en fonction de la pièce concernée. Telle pièce



## AMIGA

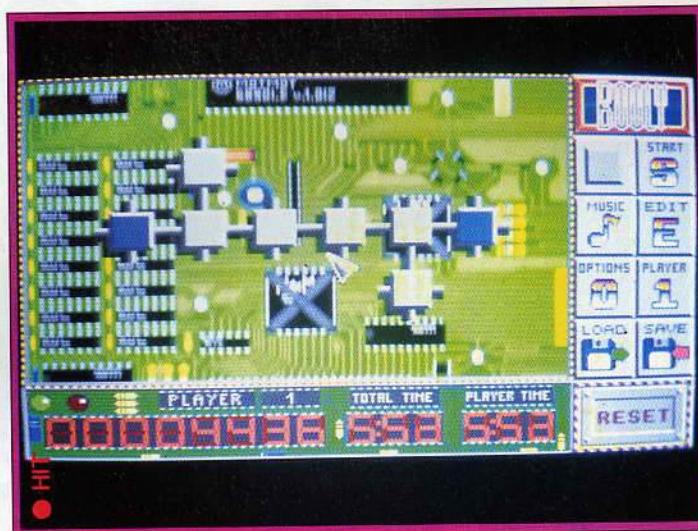
S'il est vraiment très facile au début de terminer les tableaux, à plus haut niveau le challenge devient vraiment épaisant. Vous pouvez éventuellement compter sur la chance mais il vaut mieux noter les combinaisons.

ne va faire tourner que celle située à sa gauche, tandis que telle autre va contrôler, par exemple, toutes celles qui lui sont adjacentes. Dans tous les cas cependant, la pièce que l'on active est elle-même modifiée. Si le challenge est facile au début, il devient vraiment ardu à haut niveau et vous obligera à prendre des notes. Cette version est bien réalisée, avec de bons graphismes pour ce type de jeu, des musiques variées et bien rendues. La variété des options de départ (visibilité des liaisons, bonus, etc.), la possi-

bilité de jouer à plusieurs (jusqu'à quatre), les tableaux de bonus intermédiaires et, surtout, l'éditeur de tableau intelligent (qui détecte et corrige les impasses) prolongent la durée de vie du programme.

Jacques Harboun

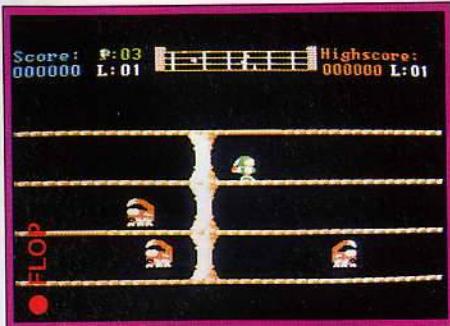
**Editeur** LORICIEL  
**Type** réflexion  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** B



7

## Drol

## AMIGA



Le bon jeu a pris un sacré coup de vieux.

*Drol* est un très ancien logiciel qui avait connu son heure de gloire sur *Apple II* et *C64* mais pour lequel l'épreuve des ans risque d'être dure.

Vous contrôlez un petit robot qui doit récupérer de petits enfants perdus dans une série de couloirs indépendants empilés les uns sur les autres et reliés par quelques trappes mobiles. Un grand nombre de monstres parcourent ces couloirs, mais votre héros dispose d'un radar pour les repérer et d'une arme pour les détruire. Alors que le jeu original m'avait beaucoup plu, cette adaptation m'a laissé complètement indifférent. Tout d'abord, le concept même du jeu a vieilli et ne peut soutenir la comparaison avec les programmes actuels (hormis quelques-exceptions : la rubrique *Flop* est toujours bien alimentée !). D'autre

part, cette conversion s'est faite à l'économie et ne profite absolument pas des capacités de la machine. Si les sprites sont corrects, en revanche le scrolling est lent et les décors inexistant. La bande sonore, dotée seulement de quelques bruitages simplistes sans aucune musique ne relève pas le niveau. Un jeu que je vous déconseille, à moins d'être un nostalgique.

Jacques Harboun

**Editeur** BRODERBUND  
**Type** shoot-them-up/stratégie  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** C

12

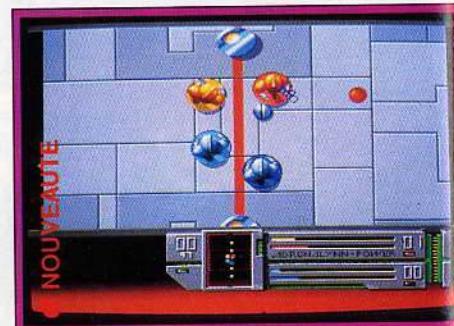
## Adrenalynn

## AMIGA

*Adrenalynn* est un clone de *Projectyle*, à l'action très nerveuse mais avec un terrain de jeu en revanche trop petit.

Vous contrôlez ici un seul sportif. Ce dernier devra pousser la balle sur un terrain rectangulaire assez petit de manière à la placer dans le but de l'adversaire. *Adrenalynn* offre des animations pleines de punch. Ses bruitages (coups de klaxon, musiques superbes, foule en délire...) accentuent encore la vitalité du jeu.

Deuxième atout, vous avez la possibilité de tirer sur un adversaire afin qu'il lâche le ballon, ainsi que de profiter de nombreux bonus (invulnérabilité, ralentissement, accélération, etc.).



*Adrenalynn* profite de bruitages de très bonne qualité et plein d'humour. Dommage que le terrain d'évolution de votre personnage soit si restreint car l'animation en fait un jeu plein de punch.

Dès la première partie, on est vraiment séduit par ce jeu direct et violent. Mais à la longue, il y a peut-être de quoi se lasser. En effet, quels que soient le niveau choisi et le mode de jeu, les terrains en vue aérienne restent identiques. Seul le décor du fond d'écran varie. Vous évoluerez sur une surface de jeu qui ne couvre que trois écrans (avec cependant un scrolling impeccable). C'est trop peu. Seul le mode « deux

# LE CHOIX A FOND LES MANETTES!



**Apache**

\* QS 131 - ATARI - COMMODORE



**Python**

5 compatibilités différentes :

- \* PYTHON 1 - QS 130 F - ATARI - COMMODORE  
AMSTRAD - SEGA
- \* PYTHON 2 - QS 130 N - NINTENDO
- \* PYTHON 3 - QS 135 - SEGA MEGA DRIVE
- \* PYTHON 4 - QS 136 - NEC TURBO GRAPH X
- \* PYTHON 1M - QS 137 F MICROSWITCH - ATARI  
COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



**Controller**

\* QS 127 - SEGA - SEARS - COMMODORE  
ATARI - MSX - NINTENDO - AMSTRAD



**Warrior 5**

\* QS 123 - IBM PC/XT/AT



**Maverick**

- \* MAVERICK 1 - QS 128 F - ATARI - COMMODORE -  
AMSTRAD - SEGA
- \* MAVERICK 2 - QS 128 N - NINTENDO
- \* MAVERICK 1M - QS 138 F MICROSWITCH - ATARI  
COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



**PC Pack**

\* QS 113 P - IBM PC/XT/AT + Carte PC



## QuickShot®

(1) 39.86.96.30

**Leader mondial en poignées avec 20 millions  
de Joysticks distribuées dans le monde**

QuickShot®  
20.000.000  
DE JOYSTICKS VENDUS DANS LE MONDE

DISTRIBUEES PAR TRANSECOM S.A. CHEZ AUCHAN, CARREFOUR, VIRGIN, DARTY,  
JOUE CLUB, FNAC, GRANDS MAGASINS, MAGASINS SPECIALISES.

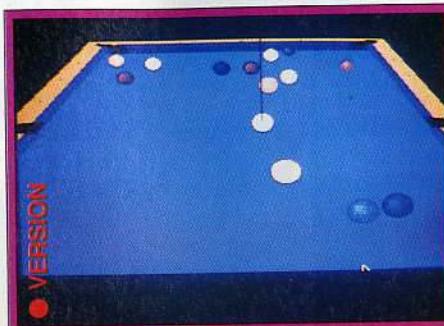
QUICKSHOT, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, IBM, NINTENDO, SEARS, SEGA, SVI sont des marques déposées.

# rolling softs

## Billards II Simulator

12

AMIGA



Le mode 3D n'apporte pas grand chose mais la simulation reste intéressante.

**Billards II Simulator** vous propose une simulation de différents billards classiques (français, américain, etc.) ou même futuristes.

Jean-Loup Jovanovic, qui avait testé la version *Atari ST* dans *Tilt 93*, ne l'avait pas du tout aimée. Je ne serais pas tout à fait de

son avis pour la version *Amiga*. S'il est exact que la 3D n'apporte pas grand chose (l'angle de vue est mauvais et, surtout, la table n'apparaît pas dans son ensemble), en revanche, le jeu en 2D est tout à fait agréable. L'inertie de la boule, les rebonds ou les amortissements successifs sont parfaitement rendus.

Pour les coups vraiment difficiles, des effets spéciaux sont disponibles, à la manière des pros.

Le contexte sonore est assez riche, combinant des digitalisations d'ambiance au bruit des boules qui s'entrechoquent. Le mode de contrôle, qui simule la position de la queue, me paraît quant à moi beaucoup plus réaliste que la classique simulation de trajectoire qui simplifie le jeu et le dénature. Sans être un grand jeu, *Billards II Simulator* est suffisamment proche de la réalité pour attirer les amateurs de billards de tous types.

Jacques Harboun

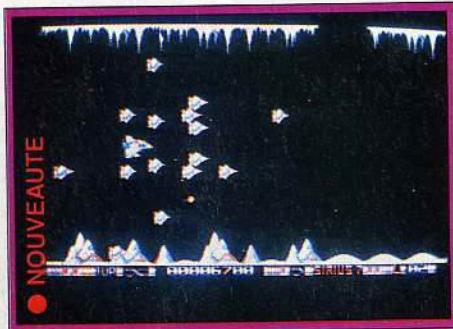
**Editeur** *INFOGRAPHES*  
**Type** simulation de billard  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** C

## Sirius 7

AMIGA

Une fois encore, vous allez prendre les commandes de votre super vaisseau spatial pour aller casser de l'alien dans un shoot-them-up à scrolling horizontal.

Contrairement à la règle devenue désormais courante, nul bonus ne viendra ici renforcer votre équipement de départ. En contrepartie, vous pourrez choisir l'armement et la vitesse de votre vaisseau, ce qui conditionne d'ailleurs aussi le niveau de difficulté. La réalisation est inégale. Ainsi, les sprites sont vraiment bien petits et l'ambiance galactique n'est que le prétexte à



Les attaques sont très rapides et changent vraiment tout au long du jeu.

des décors très dépouillés. En revanche, les adversaires sont très rapides et, surtout, leurs techniques d'attaque se révèlent variées et souvent originales. Dans certains cas, on a vraiment l'impression de se retrouver face à un essaim de guêpes en colère virevoltant en tous sens à grande vitesse. La bande sonore est correcte, sans pour autant sortir de l'ordinaire. Agréable pour quelques parties, *Sirius 7* ne peut prétendre se mesurer aux ténors du genre comme *Silkworm*, *R-Type* et autres *Battle Squadron*.

Jacques Harboun

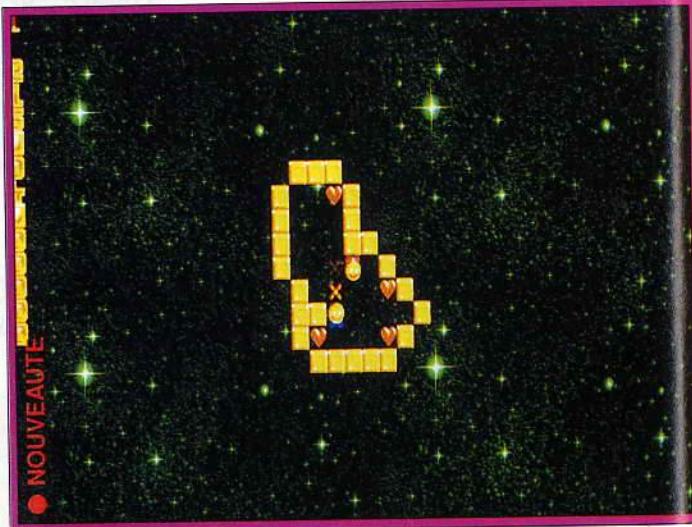
**Editeur** *ART SOFTWARE*  
**Type** shoot-them-up  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** C

## The Power

15

PC TOUS ECRANS

**The Power** est un jeu d'action au principe des plus simples mais qui vous forcera à développer des stratégies de plus en plus complexes pour pouvoir ramasser les coeurs et rejoindre votre belle.



Ce jeu d'action est aussi simple que passionnant. Très bien réalisé sur PC, il séduira les amateurs de logique.

Comme dans sa version *Amiga* testée en hit de *Tilt 90*, votre héros ne se déplace ici qu'en suivant des lignes horizontales ou verticales, à travers un labyrinthe vue aérienne. Et puisqu'il ne s'arrête que lorsqu'il heurte un obstacle, il vous faudra déplacer sans cesse des blocs de pierre et étudier des trajectoires subtiles (le tout en temps limité bien sûr) pour finalement collecter les bonus en forme de cœur et retrouver votre

bien-aimée. Principe de jeu original, très belle réalisation graphique et sonore, *The Power* est un titre simple mais à ne pas manquer si l'on aime les casse-têtes. Le jeu est plus lent sur PC qu'il ne l'était sur *Amiga*. Mais qu'importe, puisque c'est la réflexion qui est ici à l'honneur. Olivier Hautefeuille

**Editeur** *DEMONWARE*  
**Type** action/réflexion  
**Graphisme** ★★★★  
**Animation** ★★★★  
**Bruitages** ★★★★  
**Prix** B









**N**ous vivons une époque informatique formidable ! Alors que la tendance générale est à l'usure, les programmes de création sur micro se bonifient avec le temps. Comme le vin de qualité, ils s'épanouissent et s'enrichissent de nouvelles versions toujours plus performantes. Les produits d'origine sont réactualisés, retravaillés pour le plus grand plaisir des utilisateurs. Nous sommes dans une logique d'efficacité et de bon sens. Ce qui n'est pas toujours le cas dans d'autres domaines comme le cinéma où certains producteurs se servent du succès d'un premier film pour sortir des suites (Rambo IV, les Dents de la Mer III...) dont la qualité va en décroissant. Heureusement, la création informatique semble épargnée par ce phénomène. Et comme le disait Steve Jobs en découvrant le disque : pourvu que ça dure !

## DELUXE PAINT IV

Pari tenu pour Electronic Arts : leur *Deluxe Paint IV* va encore plus loin que les précédentes versions ! De nouvelles options et un plus grand confort d'utilisation placent d'emblée ce logiciel parmi les grands titres indispensables à votre logithèque. Vous pourrez créer des œuvres impérissables !



Lorsque la version III de *Deluxe Paint* est parue il y a maintenant plus de deux ans (elle a été testée dans *Tilt* 67), il paraissait peu probable de pouvoir faire mieux en matière de dessin sur 16 bits. Pourtant, les adaptations ultérieures sur Atari ST et PC ont chacune apporté leur lot d'améliorations. Cette version IV de *Deluxe Paint* sur Amiga les reprend et les complète



version IV offre tous les choix de résolutions et de nombre de couleurs de la précédente, en les complétant de deux nouvelles options. La première est un mode overscan étendu qui couvre véritablement tout l'écran. Il le couvre d'ailleurs si bien que l'on peut être amené, sur certains moniteurs, à rétrécir l'image pour permettre d'afficher l'intégralité des menus, grignotés autrement ! La seconde option n'est pas des moindres puisque *Deluxe Paint IV*



Seul le mode HAM permet un rendu aussi réaliste des surfaces.

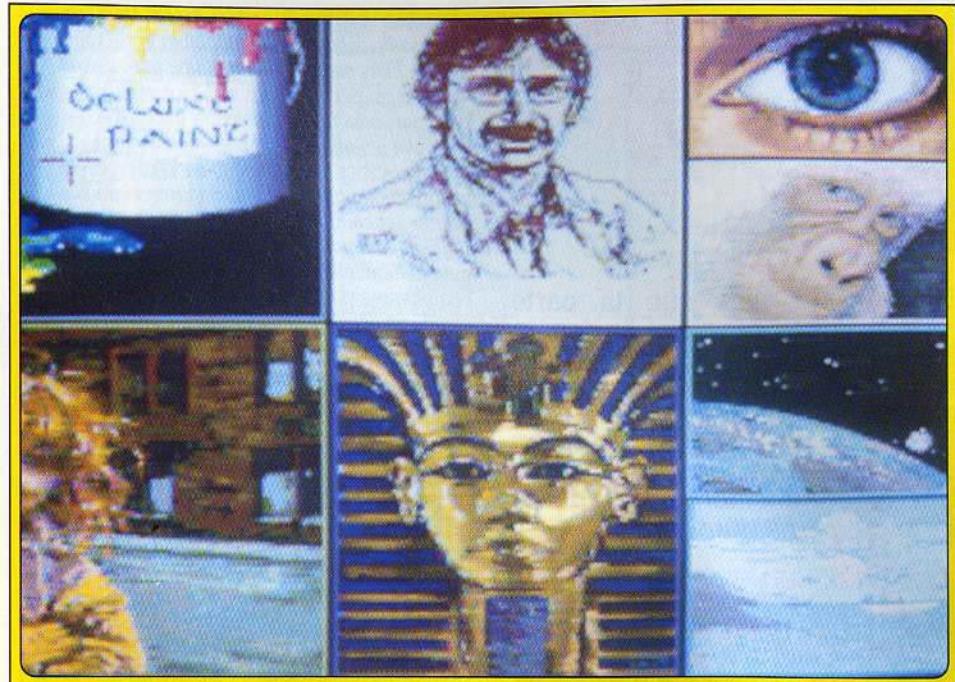
encore. Loin d'être une simple mise à jour de principe, elle étend grandement le champ et la facilité d'action dans de nombreux domaines. Le logiciel nécessite 1 Mo de mémoire au minimum et une mémoire supérieure sera indispensable pour traiter des images de grande taille ou des animations complexes. L'installation sur disque dur s'effectue très facilement grâce au programme dédié. Cette

s'ouvre désormais au mode HAM, domaine jusque-là réservé à d'autres logiciels de dessin comme *Photon Paint* et *Digi-Paint*. Rappelons que ce mode HAM (Hold And Modify) permet d'obtenir, sans aucune bidouille logicielle ni carte complémentaire, 4 096 couleurs simultanées à l'écran. Il existe certes un petit conflit de proximité pour les couleurs (prix à payer pour conserver une taille mémoire



Les remplissages par dégradé sont d'une grande puissance. La combinaison remplissage concentrique, définition du centre et paramétrage de la pénétration des bandes permet de varier les effets.

raisonnable aux images) mais il est loin de poser un problème vraiment gênant. Les images ainsi créées ont un rendu étonnant (voyez l'illustration), l'œil étant beaucoup plus sensible à la richesse de la palette qu'à la résolution proprement dite. La résolution n'est d'ailleurs pas en reste, puisqu'elle peut monter dans ce mode à  $368 \times 290$  pixels, sans aucun clignotement, ou à  $368 \times 580$  en entrelacé. Ceux qui s'extasient devant leur VGA 256 couleurs (qui, rappelons-le, est en fait du MCGA en  $320 \times 200$ ) feraien bien de jeter un œil sur l'Amiga au niveau du graphisme. Ceci étant dit, revenons-en au programme. L'écran de travail est identique à celui de la version précédente et seule la couleur des menus permet de les distinguer au premier abord. Les habitués ne seront donc pas dépayrés. Pourtant, de puissantes nouvelles fonctions se cachent dans les menus déroulants. Plutôt que de décrire l'intégralité des possibilités (toutes celles de la version III sont présentes ici), je m'intéresserai aux nouveautés. Je commencerai par la métamorphose, qui est à mon sens



#### Toujours utile, le couper-coller !

vous traitez des blocs de grande taille). Jusqu'ici, seul *Fantavision*, un « vieux » logiciel, donnait cette possibilité, mais avec le handicap du mode vectoriel qui ne permet pas de dessin vraiment fouillé. Cette transformation s'effectue de manière plus ou moins harmonieuse selon les deux images, mais les résultats sont toujours étonnantes. Bien sûr, ce système ne vous sera d'aucune utilité pour recréer (par exemple) le vol d'un oiseau à partir de deux positions, mais il permet pourtant bien d'autres effets.

L'autre point fort de cette version IV concerne les dégradés. Les possibilités de la version ST de *Deluxe Paint* ont été reprises, améliorées et complétées. Les remplissages par dégradés ont une richesse d'options assez incroyable. On peut ainsi opter pour les classiques dégradés horizontaux ou verticaux, mais aussi pour des dégradés en bandes d'inclinaison variable, ou encore circulaire et/ou concentrique, avec détermination libre du centre ! Ajoutez à cela que la pénétration des bandes de couleurs juxtaposées est paramétrable et vous aurez une idée de la puissance de cette fonction. Les temps de traitement restent courts, même lorsque l'on applique les options les plus complexes sur des surfaces étendues. En ce qui concerne l'animation, un certain nombre de points ont été améliorés. Ainsi le tableau de bord s'apparente-t-il désormais à celui d'un magnétoscope (avance image par image, rapide, etc.), ce qui facilite grandement le travail. De plus, *Deluxe Paint IV* offre maintenant la fonction calque qui permet de visualiser sur un même écran les images précédant et suivant celle en cours, système indispensable pour peaufiner des animations de qualité.

Le domaine des retouches et corrections des couleurs n'a pas été oublié non plus. Les fonctions proposées sont puissantes et originales mais demandent un peu

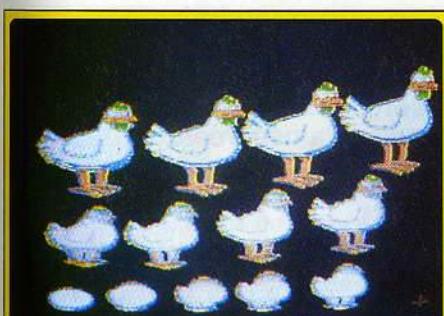


Cette image vous montre bien les puissantes capacités de transformation de *Deluxe Paint IV*. Le visage de Toutankhamon a été capturé dans un premier temps, puis retravaillé.

d'entraînement pour être bien maîtrisées. Le logiciel propose aussi un anti-aliasing amélioré en cours de tracé, qui rend leur harmonie aux courbes (à la manière des courbes de Bézier), ainsi qu'un tampon « smooth » qui supprime les marches d'escalier et donne un joli effet de flou artistique. La transparence des objets est maintenant gérée, ce qui peut se révéler capital dans certains cas. Ainsi, si vous dessinez une vitre, pourrez-vous définir le degré de transparence de celle-ci, afin que les objets qui se trouvent derrière apparaissent plus ou moins clairement, et cela sans aucun travail de votre part ! Une disquette complémentaire d'utilitaires est fournie, pour visualiser animation ou diaporama sans avoir besoin de passer par le programme.

*Deluxe Paint IV* est un grand programme, aussi à l'aise dans le domaine du dessin classique que de l'animation, tout en restant d'une grande simplicité d'usage. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre au travail pour nous présenter vos plus belles créations (disquettes Electronic Arts pour Amiga 1 Mo minimum ; Prix : F).

Jacques Harbonn



A partir de deux images (l'œuf et la poule), le programme a créé toutes les phases intermédiaires. Le temps de calcul reste raisonnable lorsque les blocs ne sont pas trop importants.

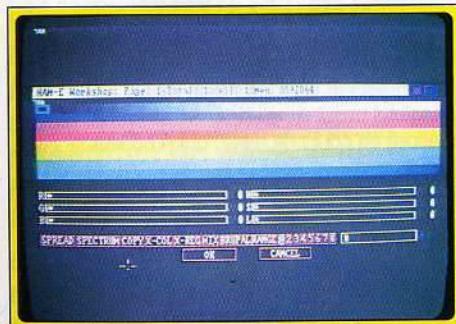
l'innovation majeure de *Deluxe Paint IV*. Vous pouvez désormais créer un cycle de transformation automatique d'une brosse en une autre, sans avoir nullement besoin de dessiner les étapes intermédiaires. Le résultat sera stocké sous forme de brosse animée (l'un des points forts de la version précédente) et pourra être mis à profit soit pour dessiner, soit pour créer une animation. La mise en œuvre est d'une grande simplicité et le temps de traitement raisonnable (il s'accroît cependant si

## HAM-E WORK-SHOP

**Encore plus fort que la carte HAM-E, voici ce logiciel de dessin et animation. Malgré une configuration lourde et un temps d'apprentissage long, vous serez séduit par les nombreuses capacités de HAM-E Workshop qui s'avère être le complément idéal de la carte du même nom.**

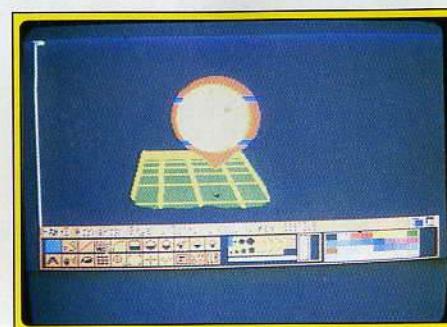


Nous vous avions présenté le mois dernier la carte HAM-E qui permet de disposer de 16 millions de couleurs sur un Amiga. Cette extension est livrée avec trois logiciels mais le programme de dessin, *Paint*, apparaît un peu juste face aux possibilités de HAM-E. Un nouveau logiciel dédié est désormais disponible, beaucoup plus riche que le précédent. Toutefois, il nécessite une configuration lourde pour travailler sérieusement. Tout d'abord, la mémoire devra être importante (4 Mo ou plus). La mémoire seule ne suffit pas et un *Super Fat Agnus* (qui permet d'attribuer 1 Mo de RAM vidéo au lieu des habituels 512 Ko) est quasi indispensable. Enfin, du fait de l'importance des données à traiter, une carte accélératrice sera la bienvenue. Les possesseurs du *New Amiga* (qui



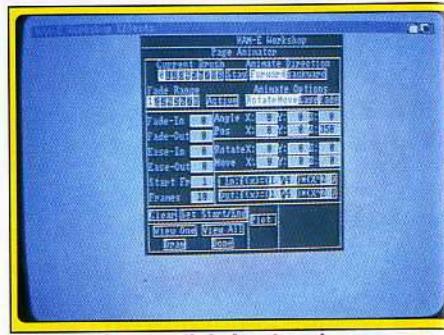
**La gestion de la palette : diverses facilités.** sera doté en série du Kickstart 1.3 indispensable à HAM-E, du *Super Fat Agnus*, et de 1 Mo de RAM extensible à 2 Mo directement sur la carte mère) seront favorisés pour accéder à une telle configuration. Le programme dispose des différentes résolutions de l'Amiga (jusqu'à 640 x 512 pixels en mode PAL entrelacé, complété d'un éventuel overscan qui agrandit encore l'image) et cela en 256 couleurs simultanées sans conflit de proximité. L'écran de travail est agréable, avec le menu d'icônes en bas de l'écran (on peut le déplacer au besoin ou le faire disparaître), les icônes elles-mêmes étant regroupées selon le type de fonction. En ce qui

concerne le dessin proprement dit, *Workshop* dispose de seize brosses de tailles et de types variés. Elles ne sont pas redéfinissables, mais comme on peut recourir aux blocs pour dessiner, cela ne pose aucun problème. On retrouve les outils habituels : dessin à main levée, courbes classiques ou de Bézier, droite, rayon, rectangle, polygones (dont on peut définir le nombre de côtés), cercle, losange, etc., les figures fermées pouvant être remplies automatiquement dès leur création. Ce remplissage peut s'effectuer en couleur unie, en motif, en dégradé horizontal ou vertical ou



**Les menus sont clairs et ergonomiques.**

encore en mettant à profit une brosse pour l'appliquer sur la figure, avec ou non adaptation de la taille de cette brosse pour qu'elle s'ajuste dans le dessin. Le spray est paramétrable en vitesse, mais pas en taille. La loupe est, bien sûr, présente à l'appel, tout comme les fonctions texte. Mais en fait, *Workshop* révèle toute sa puissance dans les fonctions complémentaires. Certains traitements s'appliquent sur une portion d'image définie par rectangle ou capture à main levée : conversion en monochrome, épuration des points isolés (très utile pour « nettoyer » une image digitalisée), anti-aliasing (très puissant grâce à de nombreuses options de paramétrages), transposition horizontale ou verticale, etc. D'autres traitements concernent les brosses : masquage, changement de taille, rotation d'un angle quelconque, déformations diverses, modification de la transparence, effet contour, etc. D'autres traitements encore concernent plus spécifiquement les couleurs de l'image. On peut ainsi, à la manière de *Deluxe Paint IV*, tamponner une zone avec un tampon de couleur différente qui laissera des traces sans pour autant modifier complètement la teinte d'origine, mélanger les points proches, obtenir des ombrages automatiques et bien d'autres choses encore. *Workshop* met à profit la notion d'objet utilisée habituellement par les logiciels de dessin vectoriel pour faciliter certaines tâches : copie, combinaison, regroupement, etc. Le retravail d'un élément dans le décor, par exemple, s'en trouvera grandement facilité. Comme vous le voyez, *Workshop* offre de très riches possibilités de dessin. Mais il dispose aussi d'un module d'animation tout aussi performant. Ce module travaille de deux manières distinctes mais complémentaires, que l'on peut mixer au besoin. Dans le premier cas, il faut dessiner une à une les différentes images de l'animation.



**L'écran de travail de l'animation par page.**

Cette méthode, qui est la plus longue, autorise en revanche les animations les plus fines. Mais vous avez aussi la possibilité de laisser le programme animer tout seul des « cellules » pour les faire pivoter, tourner, zoomer et les déplacer selon la trajectoire que vous aurez définie. Les résultats obtenus à l'aide de ces deux méthodes sont impressionnantes, au prix d'un travail assez complexe, il est vrai. En définitive, *Workshop* est un excellent logiciel de dessin et d'animation dédié à la carte HAM-E pour Amiga. S'il requiert une configuration lourde et un apprentissage assez long, en contrepartie, vos désirs les plus fous pourront être réalisés (disquette Holosoft Technologies pour Amiga avec extension HAM-E ; Prix : n.c.).

Jacques Harboun.

## PUBLISHING PARTNER MASTER 2.1

**La version 2.1 de Publishing Partner Master (PPM), l'un des logiciels phare de PAO sur Atari ST, est désormais disponible avec des fonctions améliorées.**

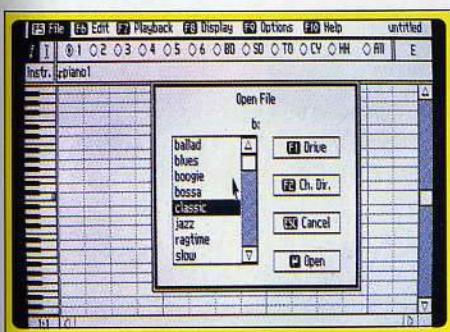
Elle reprend les nouvelles fonctions de la version Amiga (testée dans *Tilt 92*), à savoir, principalement la compatibilité avec les fontes Agfa-Compugraphic, la possibilité de poser des colonnes ou des images en attente hors de la page et la gestion des courbes de Bézier (très utiles pour obtenir des courbes harmonieuses). Cette version ST dispose en outre d'un mode d'affichage rapide bitmap, moins détaillé que le mode final vectoriel, mais qui convient parfaitement lors de la phase de mise au point, ainsi que d'un dictionnaire, en anglais malheureusement. Il est toutefois possible, au prix d'un certain temps et de quelques manipulations, de récupérer celui de *Calligrapher* par exemple, car ce dictionnaire est définissable par l'utilisateur. Une mise au point importante de PPM, logiciel déjà fort riche (disquettes Upgrade pour Atari ST 1 Mo minimum. Prix : J ; mises à jour G ou H selon la version de départ).

Jacques Harboun

# VISUAL COMPOSER

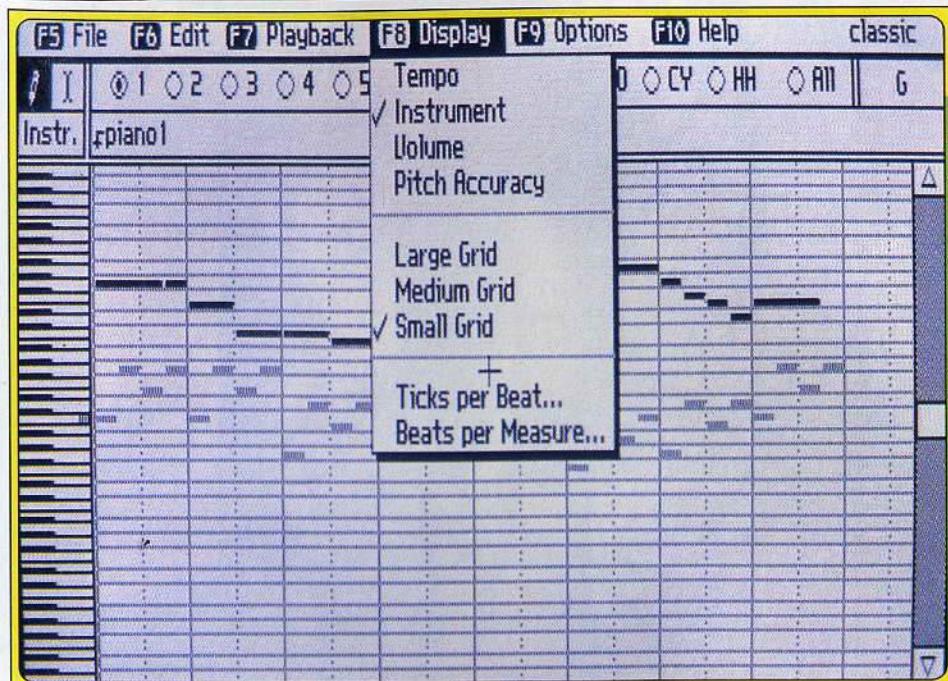
Même si vous n'avez pas fait le conservatoire de musique, *Visual Composer* pour PC, utilitaire sonore et musical, ne vous laissera pas sur la touche (de piano !). Ce n'est pas un logiciel de MAO, mais c'est un bon début.

 Les cartes son qui fleurissent sur PC sont quasiment toutes équivalentes lorsqu'on les utilise pour profiter des bruitages de jeu. Par contre, les utilitaires sonores et musicaux dont elles bénéficient de plus en plus pourront vous faire préférer désormais la carte AdLib à la Sound Blaster (*Tilt* 81) ou à la Sound Master II (*Tilt* 93). Le *Visual Composer*, développé par la société Ad Lib, est en effet un petit compositeur musical performant, très maniable et doté de plus d'un supplément MIDI. Le tableau de travail de cet utilitaire se présente comme une grille. Sur la gauche, un clavier piano vous permet de repérer la hauteur des notes jouées. En haut de l'écran, vous manierez onze pistes distinctes qui ne jouent chacune qu'une seule note à la fois. On peut alors sélectionner soit onze pistes harmoniques, soit six pistes harmoniques et cinq de percussion

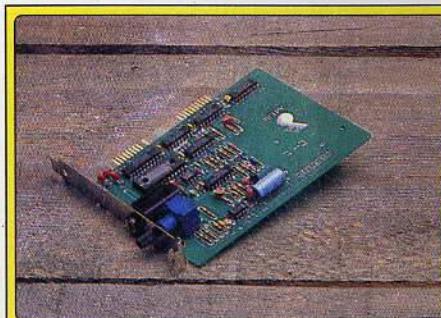


## Les mélodies préprogrammées.

(grosse caisse, caisse claire, rim shot, cymbale, charley). Premier atout de ce petit programme de composition musicale, sa maniabilité. Il suffit de pointer à la souris une case dans la grille pour enregistrer une note. La longueur de celle-ci dépend de la longueur du trait sur la grille. Ensuite, passez à la piste deux pour écrire, par exemple, la deuxième note de l'accord, et ainsi de suite. Ce travail est très visuel. Toujours à la souris, on peut pointer une note pour l'effacer ou la déplacer. Un seul reproche : c'est toujours le même instrument (le piano) qui se fera entendre lorsque l'on crée la partition. Les autres sons ne seront audibles qu'à l'écoute du



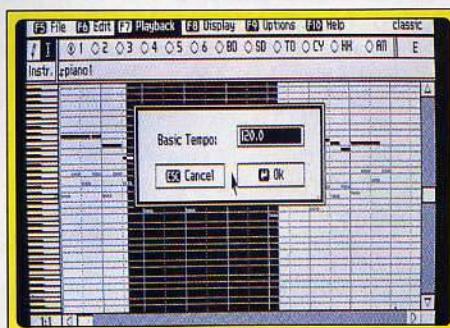
La composition musicale sur grille est très visuelle et l'ergonomie aisée grâce à la souris.



La carte AdLib entre en concurrence avec la Sound Blaster. Qu'il s'agisse des bruitages de jeux ou de création musicale, les deux produits restent à égalité.

morceau. Deuxième atout, le choix des instruments, des temps, des pitchs et des volumes. Pour chaque piste, vous pouvez, en tout point de la partition, modifier ces quatre données en indiquant de nouvelles valeurs dans la barre d'état située en haut de la grille. On accélérera le tempo à partir de la mesure cinq, on transformera un son piano en guitare pour le solo, etc. Troisième atout, les classiques options cut, copy et past sont au rendez-vous. *Visual Composer* est capable de sélectionner un bloc

de mesures et de le copier plusieurs fois de suite, toujours à la souris. Une autre possibilité permet de ne sélectionner ces mesures que pour une certaine voix musicale et même de les intégrer dans un autre morceau, un autre fichier. Enfin, *Visual Composer* permet d'imprimer 4 mesures de votre partition sous la même forme que la grille qui apparaît à l'écran. Cet utilitaire est à la fois simple et relativement puissant, comparé aux programmes du même genre fourni avec les autres cartes son PC. Bien sûr, il ne faut pas espérer ici faire de la MAO réelle, mais il existe suffisamment d'options



Création ou options, toutes à la souris.

pour travailler sérieusement et sortir au final des compositions intéressantes.

Les possesseurs de carte son AdLib et les amateurs de création musicale seront d'autant plus intéressés par ce produit qu'ils ne connaissent rien au solfège et à l'écriture musicale.

L'utilisation du mode grille est accessible à tous et la notice française fournie avec le soft est des plus explicites (même s'il lui manque un sommaire, numéros des pages à la clef... Oubli ?).

Olivier Hautefeuille

## SYMBOLES

	MUSIQUE		BUREAUTIQUE
	PAO		TRAITEMENT DE TEXTE
	EMULATION MINITEL		PROGRAMMATION
	UTILITAIRE		ANIMATION
			DESSIN



L'effet Picasso donne des résultats impressionnantes, en particulier avec des images monochromes.

## WIZARD-SCAN

**Wizard Scan** sur Mac est, à double titre, un évènement dans le domaine de la création. D'abord parce que c'est un scanner couleur à main. Ensuite car son prix est tout à fait abordable. Ce qui représente une petite révolution pour un produit Mac.



L'arrivée de Macintosh à petits prix (Mac Classic et LC) a ouvert la voie à une série de logiciels et d'extensions de coût raisonnable sur cette machine, qui n'était jusqu'alors dotée que de produits haut de gamme au tarif en conséquence. WizardScan fait partie de ces nouvelles extensions. Il s'agit



d'un scanner couleur à main (réservé donc au LC et supérieurs), pouvant s'utiliser seul ou en conjonction avec Wizard Paint, le logiciel de dessin testé dans *Tilt 94*. Le scanner, de forme ergonomique et de bonne taille (105 mm pour la surface de scanning), dispose d'une fenêtre de visualisation et de repères externes pour faciliter encore le travail. Il se raccorde à l'interface par un câble suffisamment long pour ne pas gêner le travail. L'interface, quant à elle, se connecte à la machine par le port SCSI (ce qui assure une grande vitesse de transfert) et dispose de sa propre alimentation pour ne pas surcharger celle du Mac. Le logiciel gérant ce scanner doit être installé en accessoire de bureau, avec 32 bits-Quickdraw dans le dossier système du boot et au moins 2 Mo de RAM (mais 4 Mo sont chaudement recommandés pour travailler à l'aise). Avant de commencer le scanning, il est indispensable de configurer un certain nombre de paramètres : résolution (de 200 dpi maximum en vrai couleurs et 400 dpi en couleurs tramées ou en gamme de gris) ; taille de l'image (limitée uniquement par la mémoire disponible) ; réglages des contrastes, des nuances et des brillances.

Le scanning peut alors commencer. La vitesse de capture est importante (d'autant plus que

votre machine est elle-même rapide), le clignotement d'une diode prévenant en cas de balayage trop rapide. Pour des images aux nuances particulières, vous pouvez recourir à l'étalement (qui s'effectue automatiquement après activation) pour améliorer les résultats. Le programme dispose aussi d'un certain nombre de fonctions de traitement ultérieur de l'image scannérise : réglage du flou ou de la netteté, accentuation des couleurs sur les contours, effet « wizard » conduisant à un aspect abstrait et « vibrant », paramétrages des filtres déterminant la distribution des couleurs, modification de la luminosité, filtrage RVB et, enfin, séparation des couleurs. Ces effets ne peuvent s'appliquer



La détection des contours ne concerne pas les formes générales comme d'habitude, mais les pavés de couleur constituant l'image.

que sur l'ensemble de l'image. Les temps de traitement sont variables (les plus importants étant requis par les filtrages ou l'effet « wizard ») mais restent raisonnables. Le manuel, en français, explique clairement l'utilisation de chaque fonction. En définitive, WizardScan apparaît comme un excellent produit, au prix concurrentiel pour ses hautes performances (extension Upgrade pour Mac LC et au-delà, 2 Mo minimum. Prix : 7 100 F seul et 8 300 F environ avec Wizard Paint).

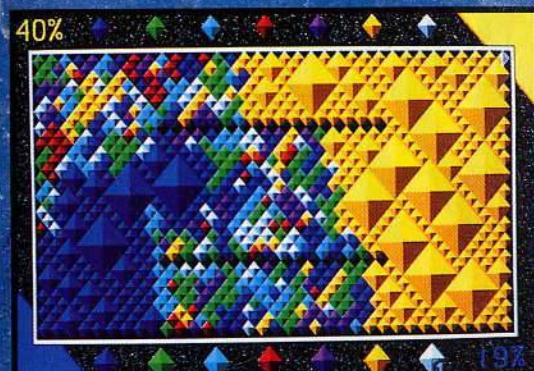
Jacques Harboun



Scanning facile et richesse des traitements.



Votre stratégie : défensive ou agressive, selon votre humeur.



Votre arme : l'alliance des couleurs.



Votre objectif : la conquête du territoire.

© INFOGRAPHES 1991

Idée originale et réalisation  
GAMOS Ltd.

# 7 COLORS

VIVEZ  
EN DIRECT  
LA GUERRE  
DES COULEURS

“Sur un territoire composé d'une myriade de diamants de couleurs, je vous mets au défi de conquérir le territoire le plus grand. Vous aurez besoin d'un esprit stratégique et de bons réflexes pour venir à bout de ce combat passionné.

Que le meilleur gagne...”

- ◆ 1 à 2 joueurs
- ◆ Editeur de tableaux intégré
- ◆ Une infinité de parties
- ◆ Mode simple ou challenge
- ◆ Version réseau (sur PC)

Disponible sur  
ATARI ST-STE  
AMIGA  
PC & COMPATIBLES



Ils se multiplient, grouillent et se développent à l'ombre des circuits mémoire de nos machines préférées.

Ils, ce sont les virus informatiques, de petits bouts de programme dont la seule préoccupation est de tout faire pour que les choses ne tournent pas rond...

Programme défaillant, fichier effacé, disque dur re-formaté comme par miracle en sont les effets les plus marquants. Il existe bien évidemment des moyens de lutter contre eux et le premier se nomme prévention.

Mais lorsque le mal est fait, il ne reste plus qu'à guérir le mal. Alors, après gare au virus, crions ensemble :

# GUERRE AUX VIRUS



**L**es « MIT » (Maladies Informatiques Transmissibles) sont constituées des virus informatiques, des vers, des chevaux de Troie et d'autres bombes logiques. Elles sont en passe de devenir l'une des préoccupations majeures des utilisateurs de micros. Ceux-ci souhaitent pouvoir se prémunir des risques liés à une infection virale, sans être soumis quotidiennement à l'angoisse de voir leur disque dur et ses données s'évaporer et se transformer en poussières d'octets, à cause d'un logiciel téléchargé, d'un soft-démo ou d'une malveillance intentionnelle ou non intentionnelle. Il semble donc logique de prédire, tout comme certains éditeurs de softs anti-virus (et on les comprend !) que le logiciel anti-virus fera partie, dans un futur très proche, du package minimum lors de l'achat de tout PC au même titre que le MS-DOS ou la souris.

### Recommandations prévention

Si les anti-virus remplissent correctement les fonctions pour lesquelles ils sont conçus, en retour,

l'utilisateur doit apprendre à respecter certaines règles de prévention qui permettent de minimiser les attaques virales.

**1.** La première mesure à prendre consiste à réaliser **une copie de sauvegarde des disquettes système** (DOS, Workbench, Gem) et à stocker précieusement les originaux. Ces copies, protégées en écriture, seront disponibles pour un éventuel boot, en vue de test anti-virus ou de récupération de données. Le logiciel anti-virus devra faire l'objet des mêmes soins. La sauvegarde des données (fichiers texte, graphiques, dessins et autres programmes) doit être réalisée à intervalles réguliers.

### La meilleure parade : la prévention

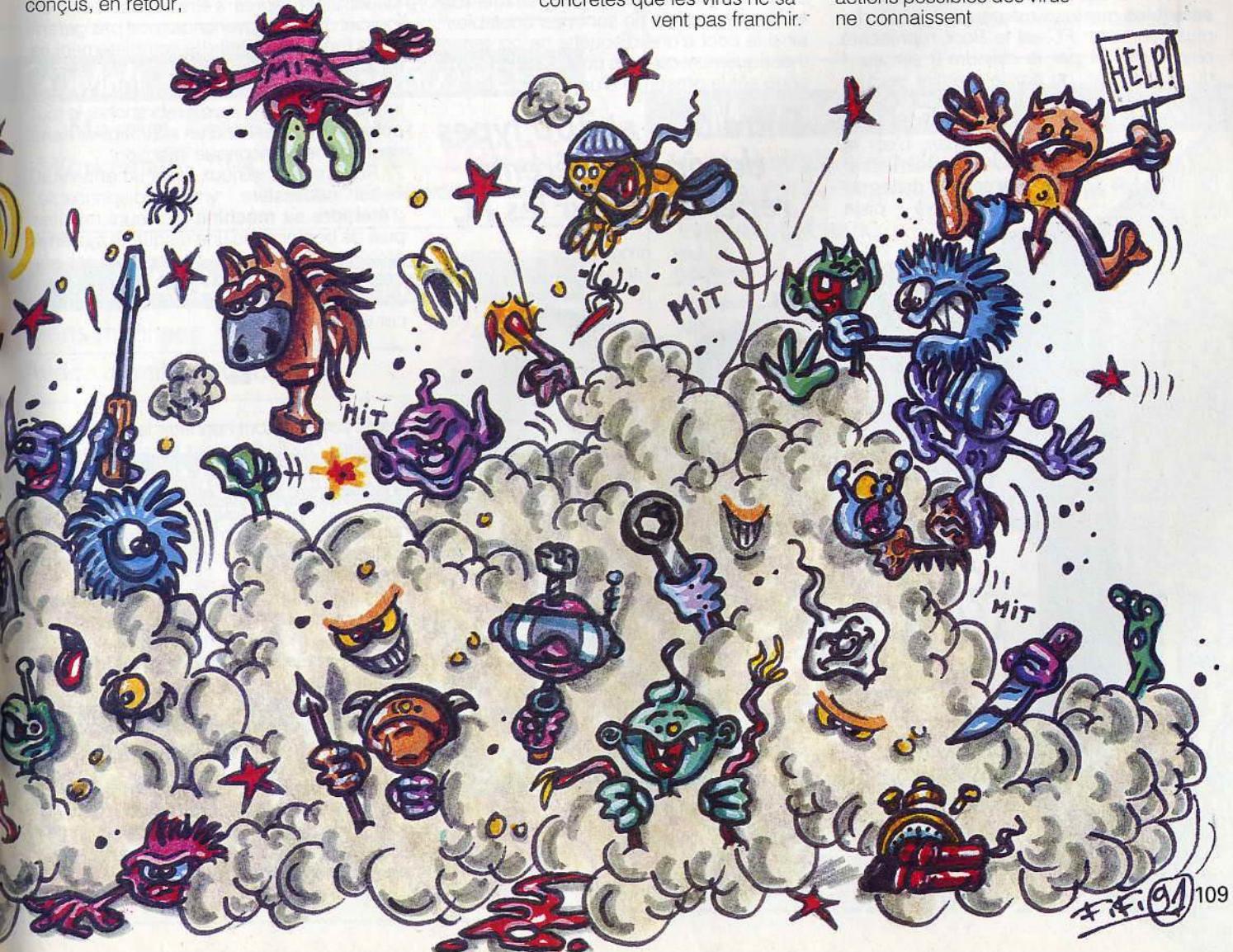
**2.** Il faut savoir prévenir les risques liés à une infection virale. Que ce soit sur PC, Amiga ou Atari, il est indispensable de **protéger physiquement en écriture vos disquettes programmes**. Le taquet de protection sur les disquettes 3½ et le stick autocollant sur 5¼ sont des mesures concrètes que les virus ne sauront pas franchir.

**3. L'origine du logiciel** que l'on implante sur sa machine doit être connu et contrôlé ; le risque est évident s'il s'agit de logiciels d'origine indéterminée.

**4.** Les virus sont des programmes dont la fonction première est de se dupliquer, puis de se propager. Ils doivent s'implanter en mémoire, ce qui implique la nécessité d'un programme support ou programme hôte, d'où la notion de **fichiers sensibles**, (fichiers système, programmes exécutables reconnaissables sur PC à leur extension .COM, .EXE, .OVL, .SYS), on peut inclure aussi les fichiers batch .BAT.

Si un éventuel virus peut contaminer un fichier de données (traitement de texte ou tableur), cela ne représente en fait aucune utilité ni aucun danger potentiel, ce type de fichier n'ayant pas la structure adéquate permettant son lancement.

Les virus infectent les fichiers sensibles dans l'attente d'une action spécifique qui se réalisera en fonction de critères de déclenchement particuliers. L'action du virus peut être un simple message à l'écran du type « Coucou, c'est moi », ou bien plus cruelle comme l'effacement pur et simple de toutes les données du disque dur. Les actions possibles des virus ne connaissent



## Anti-virus sur Mac : un désordre presque sympathique

Sur le *Macintosh*, rien ne se passe vraiment comme ailleurs. Si les types de virus qui courrent d'une machine à l'autre sont innombrables, ce sont cependant des virus assez sympathiques : ils ne détruiront pas le système et ne s'attaqueront pas aux organes essentiels de la machine. Mais ils vous feront toutes sortes de petites plaisanteries désagréables... à la californienne ! Les anti-virus attaquent donc ces ennemis sournois et multiples en ordre dispersé. On trouve d'abord quantité de vaccins en freeware :

généralement spécialisés sur un seul type de virus, ces freewares peuvent aussi véhiculer leur propre ennemi... Mieux vaut sans doute se rabattre sur les valeurs sûres, officielles : *Rival*, et sa fameuse icône « baleine » installée dans le tableau de bord, est la vedette 91 : il traite les virus *NVir*, *IN2B*, *Anti* et *Scor*, plus quelques autres qu'il détecte mais ne soigne pas toujours. Inconvénient de *Rival* : en cours de désinfection, il plante parfois momentanément le système... *S.A.M.* a aussi ses partisans. Sa gamme d'action est large, surtout grâce à des versions souvent réactualisées. Il est réservé toutefois aux vrais paranoïaques : son module *S.A.M. Intercept*

examine systématiquement tout objet logiciel dès introduction. De longues pauses sécurisantes, mais qui finissent par énerver... d'autant qu'une même disquette réutilisée à trois minutes d'écart n'est pas reconnue et subit un nouvel examen ! Le reste des produits anti-virus bénéficie d'une moins grande réputation : *Virex*, *Desinfectant*, *V-Killer*, *Glop*, *AntiNVirus* et beaucoup d'autres ne sont efficaces que sur une gamme restreinte d'infections. Bien sûr, vous pouvez les accumuler dans la pomme ou dans le système. Mais utilisez-les les uns après les autres : vous verrez qu'aucun ne donne le même diagnostic... la pagaille !

J.M.M.

comme limites que celles de l'imagination de leurs auteurs et fort heureusement les limites imposées par le hardware.

5. Tout comme il existe des fichiers sensibles, il existe aussi des **informations sensibles** que les virus peuvent utiliser. Le plus connu sur PC est le *Boot*, représenté physiquement par le cylindre 0 secteur 1 du disque dur, ou par le premier secteur première piste d'une disquette. Sur *Amiga*, ce sera le *Boot-Block* (secteurs 0 et 1 de la piste 0). Enfin sur *Atari*, c'est le *Boot Secteur* qui est le premier secteur de la première piste

de la première face. Ce sont précisément ces « secteurs » stratégiques que visent certains virus puisque c'est par leur intermédiaire qu'ils seront chargés en mémoire centrale, avant tout autre programme. Toutes les disquettes ne sont pas bootables ; ainsi le boot d'une disquette ne contenant théoriquement que des données signerait à coup sûr la présence d'un virus.

## Entre 500 et 700 types de virus différents répertoriés sur les PC

6. Les programmes originaux achetés régulièrement chez votre

revendeur préféré ne contiennent pas de virus, sauf cas exceptionnel. Par contre, toutes les **disquettes obtenues par d'autres réseaux** peuvent abriter un ou plusieurs virus. Après s'être amusé avec un logiciel dont la provenance n'est pas garantie, la règle est d'éteindre complètement sa machine quelques minutes ( le simple *Reset* ne suffit pas à éliminer un virus implanté en RAM), puis à rebrancher le tout pour pouvoir passer à un soft original sans risquer une quelconque infection.

7. Pour un test sérieux avec un anti-virus, il est nécessaire, voire indispensable, d'**éteindre sa machine** plusieurs minutes puis de booter avec une disquette système protégée en écriture et dont on est sûr qu'elle soit sans virus. Après, et seulement après cette manipulation, vous pourrez lancer votre anti-virus.

## Le PC

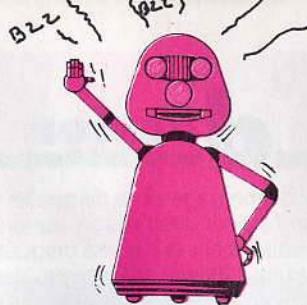
A tout seigneur tout honneur, le compatible PC rallie actuellement tous les suffrages des hackers et autres constructeurs de virus. Suivant les sources, on dénombre entre 500 et 700 virus (souches et dérivés), de nombreux virus étant repris et transformés par des apprentis sorciers en maladies infectieuses.

Les statistiques officieuses enregistrent une trentaine de nouvelles apparitions virales tous les mois à l'échelle mondiale. Il existe actuellement deux types de producteurs de virus :

- les « amateurs » qui, avec la banalisation d'outils de programmation performants, peuvent « construire » un virus ou modifier des virus existants ;
- les « professionnels », qui possèdent des connaissances approfondies dans des domaines pointus (programmation multilingues, réseaux, systèmes) qui créent les virus de toutes pièces.



LIVRAISON PAR  
CHRONOPRO POST SOUS 24H  
DEPART TOULOUSE



**BASE 4**  
La micro facile

TOULOUSE 31000  
35, rue du Taur  
Demander Nicole  
62.27.04.38



11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
Centre Cial. BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62.51.36.13

### COMMODORE AMIGA 500

+ 4 jeux	<b>2490F</b>
Garantie 2 Ans	LIVRAISON CHRONOPRO POST 100F
Avec moniteur 1083S	<b>4190F</b> LIVRAISON CHRONOPRO POST 200F

### COMMODORE AMIGA 500 PLUS

+ 1 Mo ram Extensible à 2Mo	<b>2990F</b>
+ Workbench 2.04	LIVRAISON CHRONOPRO POST 100 F

### ATARI 520 STE

Sans moniteur	<b>2490F</b>
Avec monit coul SC 1224	<b>3990F</b>

### AMSTRAD 6128

<b>SCOOP PROMO</b>	CPC 6128 avec moniteur couleur
<b>Super offre limitée à 100 pièces</b>	+ 10 jeux sur disquettes
	+ 1 câble minitel 3615
	<b>1990F</b> LIVRAISON CHRONOPRO POST 150 F

### CITIZEN SWIFT 24 COULEUR

Imprimante 24 aiguilles couleur, 80 col, 64/192 cps, IBM / EPSON 5 polices de caractère; fonction parking	<b>2990 F</b>
LIVRAISON CHRONOPRO POST 100 F	
Autres modèles CITIZEN 120 D CITIZEN 124 D	1290 F 1990 F

### PHILIPS PC D 204 C

AT 286 VGA couleur 12 MHz, 1 Moram, DD 40 Mo (28 MS), 1 lecteur 3,50" 1,44 Mo, 2 Slots libres + emplacement 2ème lecteur fourni avec WORKS II, MS DOS 4.01, PC SHELL+ 2 jeux déjà installés sur le disque dur, souris, manuels, garantie 2 ans.

Avec l'imprimante PHILIPS NMS 1433 200 CPS, fonction parking (valeur 1790F)  
**8990 F**  
LIVRAISON CHRONOPRO POST 200F

### AMSTRAD 464 COULEUR

Unité centrale avec clavier QWERTY  
+ lecteur K7+ Moniteur couleur CTM 644  
livré avec 4 jeux  
**999 F**  
LIVRAISON CHRONOPRO POST 200 F  
OPTION : Cable permettant la connection du moniteur couleur à tout micro ou console en périphérique SEGA, NINTENDO, ATARI, COMMODORE etc. **250 F..**

NOM : _____	PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____	
CP : _____	VILLE : _____
TEL : _____	
<b>BON DE COMMANDE</b>	
Tilt 95	
_____	
_____	
_____	
*frais de port & d'emballage.....	
FRAIS DE PORT :	
EN COLISSIMO 48 H : 50,00 frs	
EN CHRONOPRO 24 H : 100,00frs	
Signature : _____	
(des parents pour les mineurs)	
<b>Total</b>	
Ci-joint mon règlement par: <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat Contre Remboursement + 50F.	
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/11/91 ET DANS LA LIMITÉ DES STOCKS DISPONIBLES	

# dossier

## Atari

C'est l'accalmie pour les *ST*, *STE* et autres *Mega ST* : selon Atari France, on ne dénombre actuellement que 35 à 40 virus sur ce type de matériel. Ils s'attaquent principalement au *Boot Secteur* des disquettes. Tout le monde connaît le fameux virus inverseur de souris (on déplace la souris à gauche et la flèche va vers la droite), qui peut laisser perplexe mais ne représente aucun danger. La solution consiste à examiner le contenu des deux premiers octets de la piste 0 du secteur 1, si les codes sont 601C, 601D ou 601E, les remplacer par 0000. Attention, ce type de manipulation doit être réalisé rigoureusement, en utilisant un éditeur de pistes et en prenant soin de ne pas traiter ainsi toutes vos disquettes, mais uniquement celles qui entraînent ce type de manifestation. L'anti-virus qui fait l'unanimité sur Atari se nomme *Sagrotan*. Il est disponible sur le 3615 SM1 et vous coûtera environ 35 francs, non compris le câble et le soft de téléchargement. Les promotions étant ce qu'elles sont, il n'est pas rare de trouver des offres gratuites incluant le câble ainsi que le soft de téléchargement ; soyez vigilants.

## Amiga

Sur ce type de matériel, ce sont quelque 170 virus et dérivés qui sont actuellement comptabilisés, mais on compte assez peu de nouveautés en ce domaine. L'anti-virus qui fait référence reste toujours *Virus X*, de Steve Tibett (également disponible sur le 3615 SM1 – environ 35 francs). Un vaccin simple sur *Amiga* consiste à utiliser la commande *Install* présente sur la disquette *Workbench*. Cette commande réécrit le

secteur d'amorçage de la disquette. Il s'agit donc de l'utiliser avec discernement et de ne pas traiter ainsi toutes vos disquettes, ce qui détruirait irrémédiablement des logiciels originaux non infectés.

## Atari et Commodore : une relative sécurité due principalement au peu de virus existant

Le « mythe Amiga » est à l'origine de virus hors du commun, dont beaucoup de personnes ont entendu parler mais que peu d'entre elles ont eu à combattre. Ainsi en est-il du virus de l'horloge, dont la mémoire ne peut sauvegarder que 7 petits octets, ce qui semble bien peu pour écrire et stocker un virus qui tienne la route, mais ce qui semble suffisant pour écrire un conte.

Le second virus mythique serait capable d'écrire sur une disquette protégée physiquement en écriture, phénomène démenti énergiquement par Commodore.

Toujours chez Commodore, on signale des anti-virus plus performants que *Virus X*, tel que *Boot X*, malheureusement non distribué en France et ne pouvant s'obtenir que par des réseaux parallèles. Il semble fort dommage qu'ils ne puissent être disponibles via des réseaux normaux de distribution.

La quasi-totalité des logiciels anti-virus actuellement disponibles se situent tous à un niveau minimum garantissant le repérage ainsi que l'éradication des virus connus. Ils possèdent un certain nombre de solutions de base communes ainsi que des options spécifiques.

## La tétralogie anti-virale

Le logiciel anti-virus infaillible n'existe pas, tout du moins pas encore. Par contre, le bon logiciel anti-virus doit posséder quatre qualités primordiales.

### 1. Surveillance et contrôle en programme résident.

A la base, ce que l'on demande à un logiciel anti-virus est de pouvoir détecter toute manipulation de fichiers. Le programme résident permet de surveiller la mémoire vive (RAM) et de gérer les autres programmes qui désirent s'installer (résidents ou autres). Il surveille donc chaque lancement de programme.

### 2. Identification et détection.

Malgré tout, il peut arriver qu'un virus puisse passer au travers de cette première barrière, soit parce que l'on aura désactivé l'anti-virus résident, soit parce que le virus est inconnu.

Le second terme de cette tétralogie anti-virale doit donc pouvoir identifier et détecter une « éventuelle » infection.

## La filière bulgare

La lecture de la presse bulgare, bien que n'étant pas un exercice d'une grande facilité, peut apporter quelques informations dignes d'intérêt.

Selon le magazine bulgare « *Computer Pour Vous* » (traduction littérale), sur les quelque 250 souches de virus existantes de par le vaste monde, près d'une centaine seraient d'origine bulgare. On retrouve ainsi la série des *Vxxx*, *V800*, *V1226*, le virus de *Murphy*, le *Phænix* (qui inclut dans son code les mots *Live After Death*), ainsi que le virus Néo-Zélandais qui propose de légaliser la *Marijuana*. Toujours selon ce magazine bulgare, l'explication de cette créativité s'explique par le fait que les programmeurs sont sous-employés et largement sous-payés (un programmeur bulgare gagne environ cent fois moins qu'un de ses collègues aux USA). Enfin, il n'existe aucune législation concrète sur le piratage et la sécurité informatique dans les pays de l'Est. Il paraîtrait aussi qu'il existe des problèmes d'éthique dans ces pays, et que le travail des autres ne serait pas respecté à sa juste valeur. Loin derrière les pays de l'Est viennent Israël, les USA et l'Allemagne.



# **3615 TILT**

TILT, CONSOLES+, MICRO KID'S et le 3615 TILT

vous proposent d'élire votre

## **TILT D'OR**

Votez pour votre jeu micro et votre jeu console préféré. Vingt personnes parmi celles qui auront voté pour ces deux TILT D'OR seront tirées au sort : elles gagneront des abonnements à TILT et CONSOLES+, seront invités à la soirée de remise des TILT D'OR. Mieux ! Une d'entre elles sera l'invité vedette de MICRO KID'S !

## **QUESTIONS QUIZZ MICRO KID'S SUR 3615 TILT**

Participez à MICRO KID'S et gagnez des abonnements à TILT ou CONSOLES+ tout en pianotant sur votre Minitel...

C'est possible !

Il vous suffit d'écrire votre QUESTION QUIZZ et sa REPONSE QUIZZ que le 3615 TILT. Chaque auteur d'une question retenue pour MICRO KID'S gagnera un abonnement !

Vous pouvez aussi trouver sur le 3615 TILT les réponses à la séquence "QUESTIONS QUIZZ" de MICRO KID'S, tout en jouant !



**3615 TILT : DES ATOUTS POUR MICRO KID'S**



# 1er SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES



DU 6 AU 9 DECEMBRE 91  
ESPACE CHAMPERRET - PARIS  
METRO:  
PORTE DE CHAMPERRET

## OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR UNE ENTREE PERMANENTE

AU SUPRGAMES SHOW 91 - VALABLE POUR TOUTE LA DUREE DU SALON

Renvoyez ce coupon accompagné de votre règlement de 20 F **avant le 15 novembre 91** à:

**Eurexpect 181, avenue Jean Lalive - 93500 Pantin**

Ci-joint 20 F par  Chèque  Mandat

**Vous recevrez par retour votre carte d'entrée pour le SUPRGAMES SHOW 91**

TILT 10 91

Nom: \_\_\_\_\_

Prénom: \_\_\_\_\_ Age: \_\_\_\_\_

Activité: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Ville: \_\_\_\_\_ Code Postal: \_\_\_\_\_

120 F 20 F

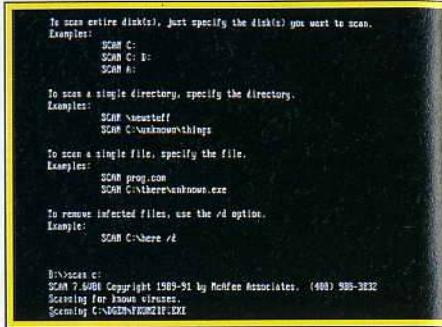
# dossier



**Virex, au nom évocateur, n'est pas d'un emploi facile. Très « pointu », il adresse continuellement des messages à l'écran. Le pauvre utilisateur débutant risque d'être rapidement perdu au milieu de ces messages ésotériques...**

**V-Unvirus, avec ses menus déroulants, est l'un des programmes anti-virus les plus agréables et les plus rapides sur un PC. Il a en outre la capacité de soigner les fichiers infectés sans les effacer.**

**En comparaison, Scan PC est d'une austérité dans la présentation qui ravira tous les « accros » du MS-DOS. Grâce au téléchargement, son avantage principal est un bon rapport qualité/prix.**



la longueur du fichier). Une fois cette signature validée, il suffit de surveiller de temps à autre, et de manière automatique, que le fichier n'a pas été modifié. On peut distinguer trois techniques qui, en fait, sont une seule et même méthode :

1. Une base de données est créée qui recense les signatures de tous les fichiers contenus sur le disque dur.
2. Chaque fichier est augmenté de quelques octets qui représentent la signature du fichier.
3. Chaque fichier est affecté d'un double



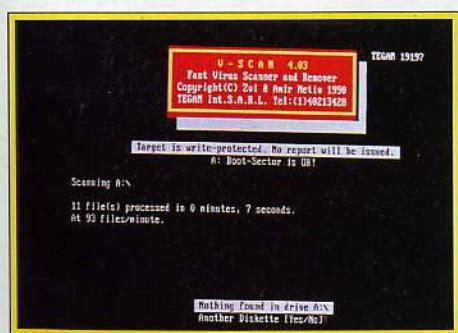
## L'installation d'un anti-virus n'épargne pas à l'utilisateur le respect de certaines règles de sécurité

Pour pouvoir choisir parmi les différents produits proposés sans se tromper, il faut faire appel à des notions simples :

**Malgré une interface sans fioriture superflue, Viguard assure une bonne sécurité. L'absence de module résident de détection en fait un logiciel vraiment à part dans le monde des anti-virus PC.**

**Autre machine, autre look.**

**Avec ses menus à icônes, Master Killer, pour Amiga, est un bon exemple des anti-virus adaptés aux micros tels que l'Amiga et l'Atari ST.**



de lui-même dans lequel est écrit la signature de validation du fichier.

### Virus or not virus ?

Si les anti-virus actuels sont capables, par cette méthode, de déterminer si un fichier a été modifié, ils sont souvent incapables d'établir quel est le facteur modificateur et encore plus souvent dans l'impossibilité de restaurer ledit fichier dans la mesure où les ajouts ne se situent pas au début ou à la fin mais à l'intérieur, dans le corps même du fichier.

**... Comme, en outre, le logiciel doit être paramétré de façon très stricte pour fonctionner de façon satisfaisante, il ne peut être conseillé qu'à ceux qui connaissent à fond le fonctionnement et même l'architecture profonde des PC.**

**L'aspect pratique.** Si chaque utilisateur respectait de manière plus cohérente les recommandations de prévention usuelles, les cas d'infection virale seraient plus ponctuels et donc plus facilement traités.

### Les principaux logiciels du marché

**Vanalyzer III** d'Infodidact se distingue par sa rapidité et son interface avec menus déroulants particulièrement complète. Les nombreuses options nécessitent



un certain temps d'adaptation pour comprendre toutes les possibilités de ce logiciel. Ce produit se caractérise aussi par la possibilité d'automatiser les tâches de détection, d'identification et de restauration. Les options par défaut sont généralement les meilleures et l'ergonomie d'utilisation semble suffisamment au point pour éviter à l'utilisateur d'avoir à faire des choix complexes.

**Norton Anti-Virus** de Peter Norton est à l'image des produits Norton et de la réputation de leur manager. Rapidité et convi-

# 3615 TILT

---

## SOS JEUX

Vous êtes bloqués dans un jeu et désirez de l'aide ? N'attendez plus ! Vous trouverez sûrement votre bonheur dans le SOS AVENTURE (la base de données possède déjà plus de 10 000 questions-réponses).

Vous cherchez une vie infinie, des armes indestructibles, de l'argent sans réserve ? Pensez au CHEAT MODE.

## NOUVEAU

---

### NEWS TÉLÉCHARGEMENT 3615 TILT

Déjà 1 500 logiciels disponibles sur Atari ST, 500 logiciels sur Compatibles PC et 100 logiciels sur Amiga.

D'autres logiciels arrivent ou sont déjà installés...

Une cinquantaine de musiques soundtracker (MOD) sur Atari et Amiga.

Une dizaine de démos Atari ST.

Une dizaine de fichiers et de programmes type Sésame pour ST, Amiga, PC.

Vous voulez mettre votre programme dans notre téléchargement ?

Alors envoyez-le avec ce coupon à l'adresse suivante :

**TILT / TÉLÉCHARGEMENT**

**9-13, rue du Colonel Pierre Avia - 75754 Paris Cedex 16**



NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL  VILLE : .....

MACHINE : ..... NOM DU FICHIER : .....

TYPE :  Jeux  Démos  Musiques  Utilitaires  Graphiques  Professionnel



vialité, installation automatique sont au rendez-vous, mais les nombreuses options nécessitent une bonne connaissance de l'environnement PC. Le module résident de détection virale en mémoire propose des messages clairs ainsi que le choix de continuer l'action entreprise ou de stopper le lancement du programme en cause.

**PCCillin** de AB Soft se démarque des autres produits par l'utilisation d'un boîtier à installer sur le port parallèle du micro-ordinateur. Ce boîtier sert à authentifier les programmes installés sur le disque dur et à en garantir la non contamination. Il permet en outre de sauvegarder des informations vitales telles que le Boot et la table de partition du disque dur. Le reste des produits de PCCillin est à base de produits Mac Afee.

**Rescue** de la société Log'Up est un produit dit de sécurité informatique ; il nécessite de passer par des étapes d'authentification pour accéder aux différents logiciels contenus sur le disque dur. A cet effet, il comprend une base de données recensant les différents produits les plus utilisés dans le monde de l'entreprise, tels que dBase, Word 5 et autres Multiplan. Après cette première phase, le logiciel sera en mesure de

vérifier et de détecter d'éventuels changements dans la structure des fichiers.

**Virex PC** de Microcom est un produit construit autour de *Flushot+* de Ross Greenberg.

Ce logiciel se distingue par les nombreux messages qui apparaissent à l'écran et qui signalent à peu près tout ce qui se passe à l'intérieur du micro-ordinateur : appel aux interruptions, accès en écriture et toutes autres modifications. Virex PC doit être paramétré de façon rigoureuse par une personne ayant une bonne expérience de l'environnement PC.

## La présence d'un virus implique une faiblesse inquiétante à laquelle il convient de remédier

**Viguard** de Tegam Int. se distingue d'emblée par l'absence de module résident de détection de virus en mémoire. Les arguments avancés sont basés sur la place mémoire prise par un tel module, ainsi que par le manque de fiabilité en cas de virus

### Où les trouver ?

**Vanalyzer III** : *Infodidact*  
5 bis, rue du Louvre  
75001 Paris  
Tél. : 42 60 01 70

**V-Unvirus** : *catalogue de la CAMIF*  
**Rescue** : *Log'up*  
22, rue de Metz-l'Evêque  
80000 Amiens  
Tél. : (16) 22 92 66 40

**Norton Anti-Virus** : *Symantec*  
31-35, rue Gambetta  
92150 Suresnes  
Tél. : 47 72 16 36

**Scan Vifgarde Mac Afee** : *Vif Micro*  
12, avenue des Andes  
92140 Les Ulis Cedex  
Tél. : 69 07 86 32

**PCCillin** : *AB Soft* ; tél. : 69 33 70 00  
*AB Club* ; tél. : 45 75 50 78

**Virusafe** : *Winners*  
114, rue des Pyrénées  
75020 Paris  
Tél. : 40 24 05 85

**Hack Busters** : *RMGI*  
178, av. Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny  
94120 Fontenay-sous-Bois  
Tél. : 43 94 30 00

**Virex PC** : *Microcom*  
2, rue du Docteur-Lombard  
92130 Issy-les-Moulineaux  
Tél. : 46 62 68 68

**Viguard** : *Tegam International*  
73, bd Richard-Lenoir  
75011 Paris  
Tél. : 40 21 34 28

inconnus. Ce produit est de bonne qualité, les vérifications sont rapides mais l'interface reste bien en dessous des capacités des produits proposés.

**Viruscan** et **Vifgarde**, distribués par VIF, sont des logiciels accessibles en téléchargement sur le 3515 VIF, moyennant l'achat d'un câble Minitel/PC et du logiciel de téléchargement adéquat. Les programmes proposés sont des produits Mac Afee, leader aux USA dans le domaine de la détection et de l'éradication des virus. L'interface *Vifgarde* construite autour de ces produits est simple et conviviale.

Des mises à jour mensuelles permettent de suivre les améliorations du produit et d'enrichir la base de données virales afin de maintenir la fiabilité de ces produits.

Jean-Jacques Carron

**Plus de 1000 petites annonces sur  
le 3615 TILT.  
Achats, ventes, échanges, clubs,  
contacts, pour tous les micros  
& toutes les consoles !**

**Tapez \* PAN**

CPIO présente :

## **3615 FREEWARE\***

**le TOP du téléchargement !**

- Protocole QUICKER : l'un des protocoles les plus rapides et fiables du marché.
- Des milliers de soft à télécharger sur PC et compatibles, ATARI ST, MACINTOSH (dès octobre 91) et UNIX
- Des nouveautés toutes les semaines !
- Pour les passionnés : petites annonces, boutique, forums, boîtes aux lettres binaires
- Le club 3614 FREEWARE

**\* 3615 FREEWARE est également accessible directement par le 36.25.01.15**

**3615  
FOREVER**  
La première  
messagerie  
multi-listes  
CP 56 918

BON A DECOUPER ET A RETOURNER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT (par chèque à l'ordre de CPIO) A : CPIO 13 15 rue de la Verrerie 75004 Paris

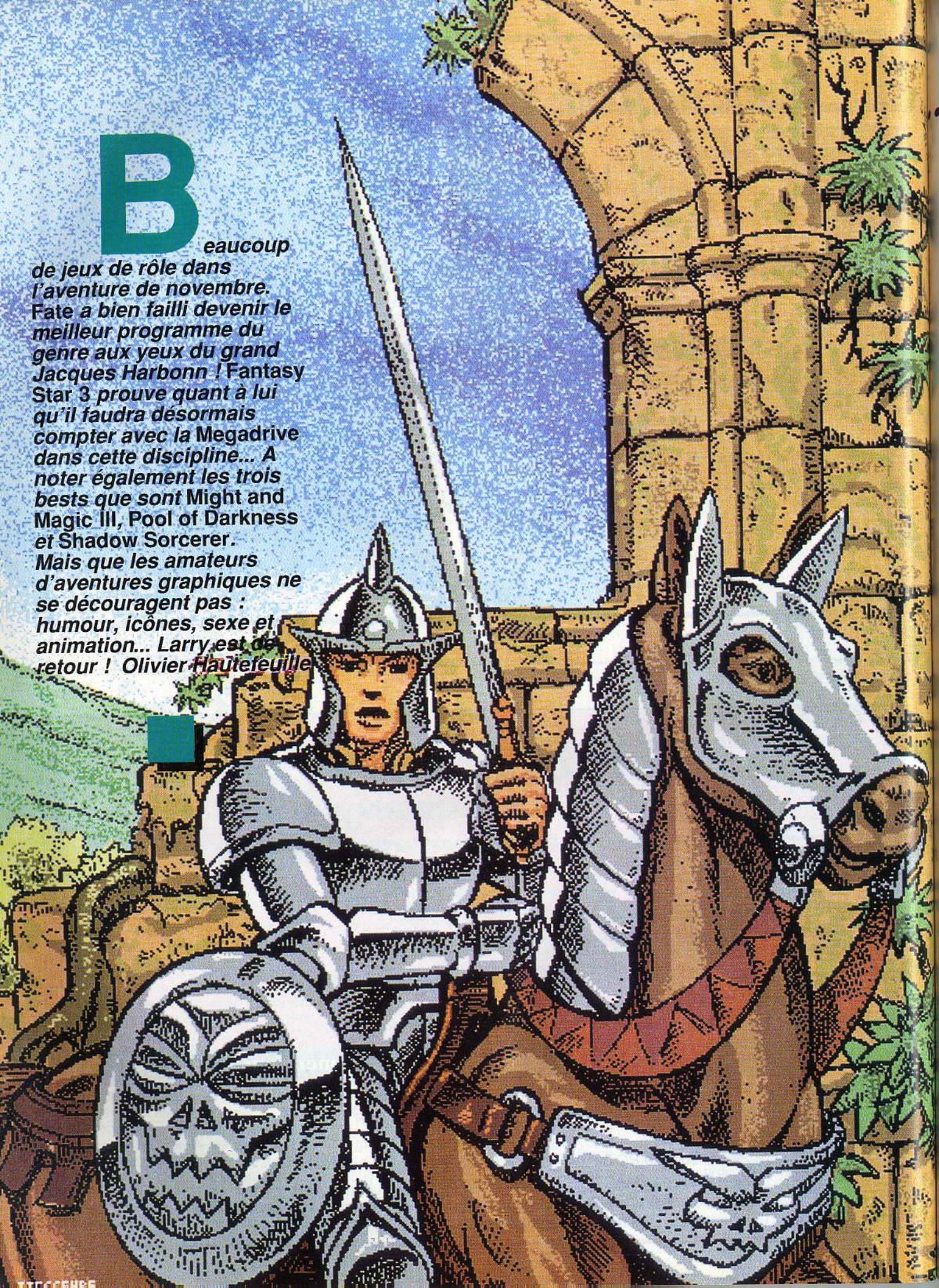
<input checked="" type="radio"/> oui je désire recevoir le KIT complet (câble + disquette) à 149 F	NOM _____
<input type="checkbox"/> Câble DB 25	<input type="checkbox"/> Câble DB 9
<input type="checkbox"/> 29 F Disquette PC 5 1/4	<input type="checkbox"/> 34 F Disquette PC 3 1/2
<input type="checkbox"/> 34 F Disquette MAC 3 1/2	<input type="checkbox"/> 34 F Disquette ATARI ST
<input checked="" type="radio"/> Je possède déjà un câble et souhaite recevoir uniquement le logiciel de téléchargement quicker	Prénom _____
	Adresse _____
	Code postal + Ville _____
	Tilt 95 _____

# B

eaucoup

de jeux de rôle dans l'aventure de novembre. Fate a bien failli devenir le meilleur programme du genre aux yeux du grand Jacques Harbonn ! Fantasy Star 3 prouve quant à lui qu'il faudra désormais compter avec la Megadrive dans cette discipline... A noter également les trois bests que sont Might and Magic III, Pool of Darkness et Shadow Sorcerer.

Mais que les amateurs d'aventures graphiques ne se découragent pas : humour, icônes, sexe et animation... Larry est de retour ! Olivier Hautefeuille



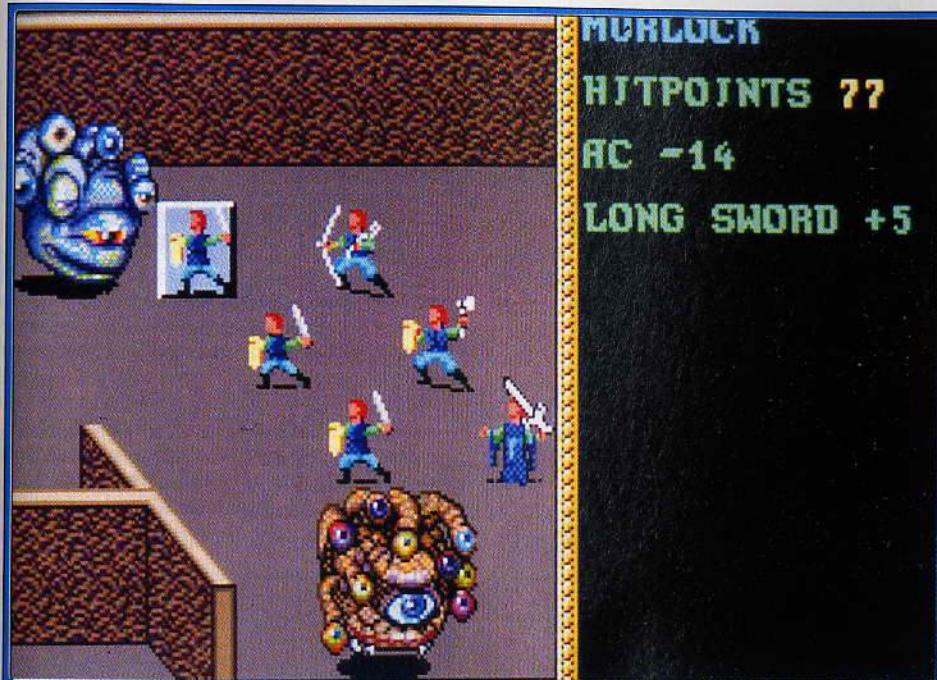
# Pool of Darkness



PC CGA/VGA

*Pool of Radiance* était bon, *Curse of the Azur Bonds* et *Secret of Silver Blades* moyens, il était normal que SSI finisse en beauté : *Pool of Darkness* est en tous points supérieur à ses prédecesseurs. De longues nuits d'aventure en perspective pour les amateurs d'AD&D...

SSI. Programmation : Russ Brown et Jim Jennings ; scénario : Dave Shelley ; « Art manager » : Tom Wahl.



**Vous trouvez le Beholder bleu un peu maladif ? Normal, c'est un mort vivant mais cela ne l'empêche pas d'être particulièrement efficace !**

Voici donc le quatrième et dernier épisode de cette série de jeux de rôle tirés de AD&D. Dix ans ont passé depuis *Secret of the Silver Blades*, et le pays connaît la paix et la prospérité. Après un très long voyage et de nombreuses aventures, vous revenez enfin à Phlan, la ville que vous avez assaini dans le premier épisode. Le calme et la tranquillité règnent partout et on vous considère même comme une source de troubles potentielles. Le Conseil vous charge néanmoins de servir de garde du corps à une mission diplomatique vers une ville voisine. Vous quittez donc cette jolie ville, quand soudain (tiens, encore !) une image géante du dieu Bane, qui n'a rien de sympathique, apparaît : Phlan et quelques autres villes disparaissent, et les ténèbres envahissent le monde. Votre mission sera bien entendu de tout remettre en ordre ! Pour ce dernier épisode, de nombreuses améliorations ont été apportées. Tout d'abord, des graphismes 256 couleurs, très agréables, agrémentent le jeu. Les séquences fixes sont superbes,

chaque univers dispose de sa carte (il faut voir votre troupe se promener sur un corps géant !) et les personnages de rencontre nombreux. Comme dans *Champions of Krynn* (une autre saga qui se situe dans le monde de *Dragon Lance*), le scénario est fouillé, travaillé. Enfin et surtout, l'univers dans lequel vous évoluez est immense ! Outre la totalité des « Realms » (c'est-à-dire l'étendue des trois précédents épisodes), vous devrez traverser les dimensions pour visiter le monde des araignées, un corps géant et bien d'autres endroits aussi inattendus. Arriverez-vous à sauver Phlan, transférée sous terre pour l'occasion ? Le principe du jeu n'a guère changé. Vous dirigez une équipe de six aventuriers (les demi-orcs et autres illusionnistes ne sont toujours pas disponibles...), qui se déplacent dans une vue 3D et combattent en 3D isométrique. Le contrôle se fait au clavier ou à la souris, la première option étant la plus pratique. Les combats sont toujours le point fort de ces jeux et ils donnent lieu à de vrais petits war-



**Votre terrain de manœuvre...**

games. Les sorts (boule de feu, météores, etc.) sont superbement représentés tandis qu'une carte sonore vous fait entendre le « Haaaa » du monstre qui meurt.

Tous vos personnages débutent avec 1 500 001 XP : un voleur mono-classé débutera donc l'aventure au niveau 16... Il est de plus possible de progresser de façon illimitée (j'ai actuellement un mage de niveau 26 et un clerc de niveau ... 32 !). La quasi-totalité des sorts inclus dans le livre du joueur de AD&D première édition sont présents, et seuls les sorts « improgrammables » ne sont pas inclus, comme les « Wishes » (sou-



**L'introduction, superbe, vous raconte comment Phlan a disparu de la carte.**

haits). Les monstres sont à la hauteur de vos compétences et les Beholders et autres dragons de couleurs variées sont monnaie courante. Malgré cet étalage de niveaux et de puissance, le côté « Grosbill » se ressent très peu, ce qui est une prouesse (précisons que le terme « Grosbill » s'applique aux joueurs qui désirent plus gagner des points d'expérience et trouver des objets magiques que participer à l'aventure. C'est une maladie fréquente chez les jeunes joueurs...). Du côté technique, rien à dire, les programmeurs de SSI sont rôdés et produisent de bons jeux, même si



**Non, ce n'est pas Eye of the Beholder !**

c'est loin de valoir *Eye of the Beholder* (du mêmeSSI, d'ailleurs). Les graphismes sont parfois excellents, souvent bons, et les animations d'un Drider ou d'un ver géant valent le coup d'œil. Seule la musique est décevante, voire même hideuse ; si vous disposez d'une carte sonore, ne l'utilisez pas, vous ne pourriez être que déçu !

Le scénario est complexe, très complexe même, les histoires simultanées sont nombreuses et la liberté d'action (presque) totale. Le niveau de difficulté est réglable et je vous conseille, au moins au début, de le mettre sur « facile ». Pour conclure, ce jeu est excellent, très prenant et d'une durée de



#### Amis ou ennemis ?

vie importante. Les combats, qui ralentissaient artificiellement la progression de *Secret of Silver Blades*, sont nettement moins fréquents et seul le

**INTERET : 16**

**TYPE** Jeu de Rôle

**GRAPHISMES** ★★★★

Le passage de l'EGA (pour les épisodes précédents) au VGA est bien agréable, même si d'autres jeux sont bien plus beaux.

**ANIMATION** ★★

Ce n'est pas le point fort des jeux de rôle, mais voir les monstres bouger est quand même un bon point.

**BRUITAGES** ★

Ouille, mes oreilles !

**C'est sans conteste le meilleur de la série. Ce n'est évidemment pas *Eye of the Beholder*, mais sa durée de vie est aussi bien plus longue.**

scénario permet une telle longévité. Ceux qui ont apprécié *Pool of Radiance* retrouveront l'ambiance de ce premier épisode et peuvent acheter les yeux fermés.

Jean-Loup Jovanovic

devoir parcourir une étendue immense (sept monde, deux lunes, une flopée de donjons et de villes, etc.) pendant... trois générations ! En effet, quand vous aurez retrouvé Maia (ce qui devrait déjà vous prendre quelques semaines), vous aurez le choix entre l'épouser et épouser Lena. L'enfant qui naîtra sera différent, de même que ses aventures. A la fin de sa quête, il aura aussi la possibilité de choisir entre deux femmes, et vous pourrez donc diriger quatre petits-fils différents dans la troisième partie du jeu ! Autant dire que, quand vous l'aurez fini, il ne vous restera plus qu'à recommencer en faisant d'autres choix ! L'uni-



**Trois aventures bien ficelées et un monde gigantesque font de *Phantasy Star III* un jeu indispensable pour tous les possesseurs de Megadrive !**

vers dans lequel vous évoluez est lui aussi des plus étonnantes. Il y a mille ans, avant le désastre, votre peuple disposait d'une technologie avancée, de robots et d'engins volants sophistiqués. Tout cela a disparu ! Vous évoluez au départ dans un pur « médiéval fantastique », avec ses armes et ses boucliers, sa magie et ses potions. Mais des traces du passé apparaissent très vite. Ainsi, le premier compagnon qui se joint à vous est une androïde (qui a donc plus d'un millénaire !). Par la suite,

# Phantasy Star III

MEGADRIVE

Editeur : Sega

**L'un des domaines où les micros surpassent les consoles est le jeu de rôle. Cependant, cet écart tend à diminuer. Pour preuve, *Phantasy Star III*, avec lequel la Megadrive obtient ses lettres de noblesse pour ce type de jeux.**

L'histoire est présentée par une séquence animée dans laquelle vous n'intervenez pas. Dans *Phantasy Star II*, vous avez combattu et vaincu la « Force Obscure » et sauvé ainsi votre peuple. Au début de ce troisième épisode, vous êtes Rhys, prince de sang. Une jeune fille étrange a été trouvée sur la plage et la seule chose dont elle se souvienne est son nom : Maia. Les mois ont passé, et vous lui avez demandé sa main. Vous vous présentez donc, au jour de vos noces, devant le roi votre père, quand soudain un monstre ailé apparaît et enlève votre fiancée sous vos yeux ! Qu'à cela ne tienne, vous êtes quand même un prince, et votre premier mouvement est de lancer vos troupes à sa poursuite. Malheureusement, le roi n'est pas de cet avis. Le démon a, semble-t-il, été envoyé par le peuple auquel Maia appartient, une très ancienne race présumée disparue. Comme vous ne voulez pas entendre raison, il vous fait enfermer dans un cachot pour vous laisser le temps de reprendre

vos esprits. Vous y trouvez de l'or, une dague et une carte magique. Une amie, Lena, vient vous libérer et vous partez en quête de Maia. Le scénario est le grand point fort de ce jeu, par rapport (par exemple) à *Sword of Vermillion*. Vous allez



Des graphismes superbes...



**Les combats, à la *Bard's Tale*, sont le seul point faible. Les monstres sont variés, les armes et les sorts pour les trucider ne le sont pas moins.**

vous trouverez des armes modernes variées, ainsi que Wren, un droïde transformable qui peut voler, plonger...

Le système de jeu est très classique. Vous dirigez au début Rhys, mais plusieurs compagnons vont se joindre à vous. Vous vous déplacez dans une vue de 3/4 proche du dernier *Ultima* et vous combattez avec un choix d'options proche de *Bard's Tale*. Il est possible de faire deux sauvegardes (sur piles), ce qui est un minimum pour ce type de jeux. Le graphisme des villes est très réuss-



Les donjons sont superbes ! Alternativement modernes ou médiévaux, ils sont toujours très peuplés. Ils recèlent en contrepartie des trésors et des armes fabuleuses.

si, mais c'était déjà le cas pour *Sword of Vermillion*. Celui des scènes en extérieur n'a, lui aussi, rien d'extraordinaire (sinon que vous traversez des mondes de glace, des déserts, etc.). En revanche, les donjons sont tout simplement étonnantes.

Cela va de la cave type *Ultima* à des passerelles métalliques très « art moderne », en passant par des bases hyper-technologiques.

Le tout bien entendu sur des scrollings multidirectionnels comme les meilleurs concepteurs savent en faire sur la *Megadrive* : c'est superbe.

liberté de mouvement (la possibilité de prendre un objet et de le déposer ailleurs, par exemple) et certaines limitations sont frustrantes : chaque personnage ne sait utiliser que certaines armes et ne peut apprendre le maniement des autres ; idem pour la magie qui, de plus, est limitée aux sorts curatifs et aux sorts offensifs. En conclusion, malgré ces défauts, *Phantasy Star III* est un bon jeu,

**INTERET : 15**

**TYPE** Jeu de rôle

**GRAPHISME** ★★★★★

C'est toujours beau, parfois superbe. Les possibilités graphiques de la MD ont été très bien exploitées.

**ANIMATION** ★★★

Les monstres bougent peu et mal, le déplacement aurait pu être plus fouillé et plus rapide. Certains fonds mouvants ou scrollants sont par contre superbes.

**BRUITAGES** ★★★

Ce n'est pas que la musique n'est pas réussie, mais elle est répétitive et lassera rapidement. Qui plus est, elle n'accompagne pas toujours l'action (musique de victoire quand vous vous faites tailler en morceau, par exemple).

**PRIX : E**

Un scénario en béton et des graphismes superbes en font un très bon jeu. En revanche, certaines limitations l'empêchent d'atteindre le niveau des jeux sur PC.

au scénario très complexe et d'une durée de vie importante. Je le recommande chaudement à tous les possesseurs de *Sega Megadrive*.

Jean-Loup Jovanovic

# Might and Magic III

PC 386VGA

Un peu de *Dungeon Master*, beaucoup de *Bard's Tale*, une tonne d'aventures et un zeste de fantaisie, telle est la recette de ce nouveau jeu de New World Computing. Pour faire monter le tout, ils ont ajouté des graphismes VGA somptueux et des musiques de circonstance. Un bijou pour PC très puissants...

Disquettes New World Computing ; conception : Jon Van Caneghem ; programmation : Mark Cadwell ; direction artistique : Louis Johnson ; musique : Todd Hendrix.

Seuls les monstres sont un peu décevants. Ce n'est pas qu'ils ne soient pas beaux, loin de là, mais leur animation reste très limitée et les combats se limitent à choisir des options et à ordonner de frapper. L'ergonomie est très bonne et il est facile de s'habituer au maniement du joystick. Le déplacement des personnages, quant à lui, aurait gagné à être un peu plus rapide. Si *Phantasy Star III* est encore très loin d'un *Dungeon Master* ou d'un *Eye of the Beholder*, il soutient presque la comparaison avec *Ultima*. Il lui manque encore la

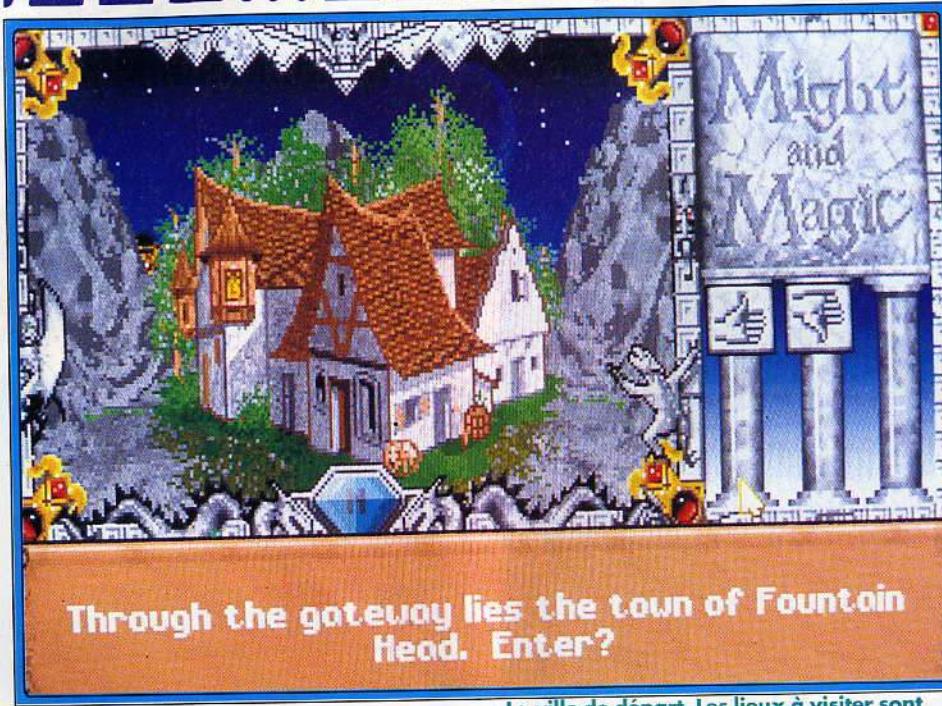
ges. Il présente un univers, sans donner de détail sur telle arme ou tel sort. Après les *Bard's Tale* et autres *Ultima*, c'est pour le moins dépayasant ! Il comporte en outre un petit historique de Terra, qu'il est conseillé de parcourir. La création des personnages est similaire à celle de *MM2*. Vous disposez de dix caractéristiques, tirées aléatoirement, que vous pouvez répartir comme bon vous semble. Cinq races sont disponibles, ainsi que dix « classes ». Je vous conseille de prendre plusieurs personnages mixtes, sachant à la fois combattre



Vous pouvez contrôler jusqu'à cinq personnages. Au départ, vous dirigez Rhys. Puis, deux androides (dont l'un transformable) se joignent à vous.

Seuls les monstres sont un peu décevants. Ce n'est pas qu'ils ne soient pas beaux, loin de là, mais leur animation reste très limitée et les combats se limitent à choisir des options et à ordonner de frapper. L'ergonomie est très bonne et il est facile de s'habituer au maniement du joystick. Le déplacement des personnages, quant à lui, aurait gagné à être un peu plus rapide. Si *Phantasy Star III* est encore très loin d'un *Dungeon Master* ou d'un *Eye of the Beholder*, il soutient presque la comparaison avec *Ultima*. Il lui manque encore la

# SOS aventure



Through the gateway lies the town of Fountain Head. Enter?



Des monstres dans le désert...

et utiliser la magie, comme l'archer ou le paladin. Vous ne disposez au début que de quelques sorts mineurs (lumière, créer une corde – pour descendre dans les donjons ! –), et il vous faudra soit acheter les autres, soit les trouver. Vos personnages disposent, en plus de leurs compétences, d'un certain nombre de « skills » (capacités), comme l'orientation, la nage, le sens du danger, etc. Ces skills sont d'une importance majeure et il ne faut pas hésiter à les apprendre, même si la contrepartie en est souvent une grosse poignée de pièces. Une liste des missions en cours est accessible en permanence, une autre vous indique celles déjà accomplies. Corak vous a remis un manuel très complet, auquel vous pouvez accéder à tout moment et qui vous donne des informations sur tous les endroits où vous parvenez. Les monstres sont nombreux, très variés et souvent inattendus (comme ces têtes « folles », ou ces miasmes colorés...), les pièges ne le sont pas moins (des pendules-haches dignes de E.A. Poe, des trappes diverses, des rayons de la mort et autre joyeusetés) ; les énigmes nombreuses et souvent corées : des « Qu'est-ce qui fait tout tourner, mais qui ne bouge pas ? » (réponse : mirror) du début, on passe à « Ajoutez ces noms, enlevez ça, agitez bien... » et prenez une aspirine ! Ces énigmes ont un inconvénient majeur : elles sont en anglais. Et

La ville de départ. Les lieux à visiter sont nombreux, le scénario d'une complexité merveilleusement dosée, les missions se croisent et s'entrecroisent.

des jeux de mots qui seraient évidents pour un Anglais le sont nettement moins pour nous. Cela dit, il n'y a pas de passage obligatoire et il est tout à fait possible d'avancer sans répondre à toutes les énigmes. Si vous bloquez vraiment, les pyramides vous apporteront les solutions recherchées (il ne vous reste qu'à trouver comment y entrer !). Les graphismes sont somptueux. Les photos ne leur rendent qu'imparfaitement justice, car tout est animé. L'eau coule dans les fontaines, les mons-



Attendez de voir son papa !

tres se déplacent et s'animent (parfois de façon humoristique), les pièges sont mobiles... Le jour et la nuit sont représentés et interviennent sur votre consommation en nourriture. La musique est, elle aussi, très réussie, accompagnée de très nombreux bruitages. Contrairement aux jeux de style *Bard's Tale*, on voit les monstres arriver et il est possible de tirer dessus à distance. Comme dans *Bard's Tale*, en revanche, les combats sont divisés en tours, même si le monstre est à distance. Vous tirez ou lancez un sort, il avance et, quand vous êtes au corps à corps, vous faites agir vos personnages chacun à leur tour. Un petit goût de *Dungeon Master* (ou d'*Eye of the Beholder*), mais sans plus.

L'ergonomie est excellente. Tout est géré à la souris, via un panneau d'icônes.

Ce jeu est excellent, presque génial, mais souffre d'un défaut majeur. Il est lent. Très lent. Je l'ai testé sur deux machines, un 386sx et un 486. Si, sur la seconde, le jeu est parfait, rapide et très agréable, sur le 386sx en revanche le jeu est à la limite du supportable. Ce n'est pas aussi lent qu'*Ultima VI* (qui est un record en ce domaine), mais attendre quinze ou vingt secondes qu'une feuille de personnage s'affiche, cela devient rapidement lassant. Les accès disques, très nombreux, sont eux aussi assez lents, et il est impensable de jouer sur



A wall of stone rumbles open to reveal the glowing eyes of the Guardian. "Do you wish to peruse our spells?"

Dans chaque ville, se trouve une guilde des magiciens. Elle vous permettra d'acquérir des sorts... contre de l'argent !

un PC 286 ou inférieur. Cette vitesse d'escargot m'empêche de mettre une excellente note. Si vous disposez d'un 386 rapide, de mémoire étendue et d'un disque dur très rapide, courrez acheter cette merveille.

Jean-Loup Jovanovic

## INTERET : 18

**TYPE :** \_\_\_\_\_ Jeu de rôle

**GRAPHISMES :** \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★

Tout est très beau, que ce soit les monstres, les villes, les donjons, les différents types de terrain (bois, montagne, glace, désert, lave...).

**ANIMATION :** \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★ (486)

Tout bouge !

**BRUITAGES :** \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★ (avec carte)

★ ★ ★ (sans carte)

De très nombreuses musiques différentes ponctuent le jeu et les bruitages sont nombreux, variés et très réussis. Avec une carte sonore, vous aurez droit dans la présentation à une séquence en synthèse vocale.

## PRIX : D

Quel regret que ce jeu soit si lent ! Il est certain qu'il est difficile de jouer à tous les jeux sur un 8088, mais là, ce n'est même pas la peine d'essayer.

# Sos aventure Leisure Suit Larry 5

PC, EGA/VGA

Editeur : Sierra On-Line ; conception : Al Lowe ; graphismes : Jane Cardinal ; programmation : Brian K. Hughes ; musique : Craig Safan.

Toutes aux abris, Larry revient ! Après quelques mois d'absence (durant lesquels il a pu réitérer ses premiers exploits sur PC VGA), le séducteur le plus ringard de la galaxie est de retour dans *Leisure Suit Larry 5 : Passionate Patti Does A Little Undercover Work*.



Des séquences animées viennent expliciter l'intrigue. Ici, les différents pontes de la Mafia cherchent un moyen de renflouer le marché des vidéos « de charmes ».

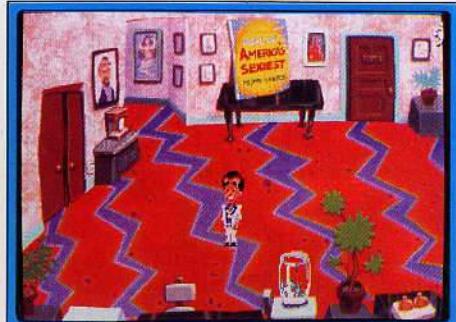
En apprenant la nouvelle, certains d'entre vous auront peut-être un coup au cœur : « Larry 5 ? ! Aurais-je manqué le numéro 4 ? ». Rassurez-vous, ce n'est qu'une petite blague de Larry qui estimait que 5, ça faisait plus rond...

Comme l'indique le titre, vous aurez également le plaisir de retrouver la pulpeuse Patti, l'ex-fiancée de Larry. Celle-ci a été engagée par les services secrets pour enquêter sur les opérations louche de la Mafia dans le monde de la musique. Larry, quant à lui, a été désigné par le patron de la Porn-ProCorp pour « auditionner » (en profondeur) les candidates au titre de la fille la plus sexy des Etats-Unis. Pourquoi Larry ? Parce que la fille la plus sexy des Etats-Unis doit être capable de tomber dans les bras de n'importe quel homme, fut-il aussi minable que Larry Laffer... Notre dragueur professionnel part donc à la recherche de nouvelles conquêtes, après avoir récupéré le dossier des jeunes filles et quelques petites fournitures (adresses diverses, cassettes vidéo, carte de crédit...).

Patti, elle, s'est équipée d'un émetteur d'un genre bien particulier (c'est un gynécologue qui a procédé à l'opération) et d'un soutien-gorge « 38 spécial ». Elle va ensuite s'infiltrer dans le milieu musical et essayer de rapporter un maximum d'informations sur les agissements de la Mafia.



Patti sortant des bureaux secrets du FBI.



Larry à la recherche de la fille la plus sexy.

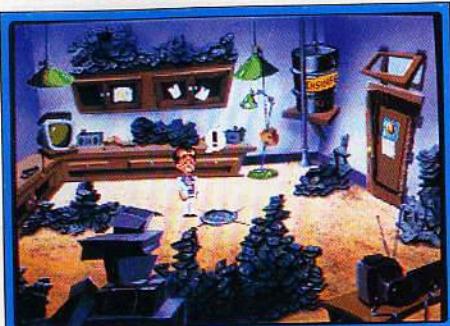
Apparemment, les derniers morceaux de rap et de hard rock à la mode comportent des incitations subliminales à la violence qui entraînent une forte augmentation de la criminalité au USA... Lors des nombreuses séquences cinématographiques où le joueur n'agit pas, on se rend compte petit à petit que les deux affaires sont liées... Larry va-t-il retrouver Patti (dont il avait réussi à se faire véritablement aimer) et, si oui, comment leurs retrouvailles vont-elles se passer ? Mystère... Le scénario est aussi bien charpenté que dans les précédents volets, avec toujours beaucoup d'humour et de références « coquines » (mais rien de bien



Une luxueuse limousine a été mise à la disposition de Patti durant sa mission.

méchant). Le jeu bénéficie évidemment de la nouvelle interface Sierra, à base d'icônes et de clic souris. C'est beaucoup plus agréable que l'ancien interpréteur et les possibilités de jeux étant plus évidentes (puisque sous la forme de combinaisons d'icônes), on se retrouve rarement bloqué. Certains passages vous demanderont cependant une bonne dose d'astuce et il vous faudra ouvrir l'œil pour repérer certains objets bien dissimulés... Les graphismes VGA sont de très bonne qualité (voir le magnifique portrait noir et blanc de Patti dans la présentation !). Comme dans tous les derniers produits Sierra, ils ont été dessinés à la main puis scannés et retravaillés. Les animations sont nombreuses, amusantes et bien réalisées. D'autre part, le jeu est plus fluide que la majorité des autres Sierra. Cependant, on n'échappe pas à la lenteur parfois pénible des accès disque dur et aux temps de décompactage relativement longs pour les images complexes (en VGA). C'est un peu frustrant mais ça reste supportable... Au niveau sonore, il est préférable de disposer d'une carte AdLib ou Soundblaster. Vous aurez alors droit à des musiques digitalisées ainsi qu'à des bruitages qui collent à l'action (bruits de voitures à l'extérieur de l'aéroport, musique d'ambiance dans les palaces et les casinos...). Ce n'est pas ce que l'on a enten-

# Shadow Sorcerer



**Larry dans son cabinet de travail. Admirez les graphismes VGA mais n'oubliez pas de récupérer quelques objets fort utiles.**

du de mieux sur PC (je pense notamment aux productions Origin) mais cela ajoute indéniablement à l'atmosphère du jeu.

A noter également, pour les anglophones, que la notice a été traduite et qu'une version intégralement en français pourrait voir le jour dans les mois à venir...

A mon avis, *Leisure Suit Larry 5*, sans être absolument incontournable, plaira à tous les aficionados des épisodes précédents (et Dieu sait s'ils sont nombreux).

Je dois d'ailleurs ajouter que ce volet m'a paru plus accessible que ses prédecesseurs, sur lesquels j'avais lamentablement séché. Coquins de tous poils, les bras de Patti (et éventuellement de Larry) vous sont grands ouverts. N'hésitez pas !

Dogue de Mauve

## INTERET : 17

**TYPE** aventure animée

**GRAPHISME** ★★★★★ (VGA)

Les graphismes sont un peu inégaux mais certaines planches absolument superbes et le grand nombre de couleurs relèvent l'ensemble.

**ANIMATION** ★★★★★

Les animations sont à la fois amusantes et réalistes (voyez la démarche féline de Patti !). Une réussite.

**BRUITAGES** ★★★★★ (AdLib)

Des musiques nombreuses et variées et des bruitages de bonne qualité. Tout à fait honnête.

**Prix : D**  
**Un excellent jeu d'aventure bien construit et bourré d'humour. Sans oublier l'aspect « sexy » qui n'enlève rien à la qualité du soft, bien au contraire...**

ATARI ST

Ce nouveau jeu de rôle, dans la lignée de *Dragonlance*, fidèle à *Advanced Dungeons and Dragons (AD&D)*, est bien réalisé. Toutefois, le principe très particulier adopté risque de séduire les uns mais de décourager les autres.

**Editeur : SSI/US Gold. Programmation : Graham Lilley ; graphisme : Kevin Bulmer, Arc Developments.**



**Dans la dernière salle de la ruche, des abeilles attaquent de toutes parts. Une fois débarrassé d'elle, récupérez le miel pour le rapporter au roi des nains. Le cadeau qu'il vous fera ensuite n'est pas à dédaigner...**

US Gold nous propose un nouveau jeu de rôle, écrit en collaboration avec SSI, et fidèle à l'esprit et à la lettre d'*AD&D* (autant que faire se peut). Vous allez vous replonger dans l'univers de *Dragonlance*, parcourant le pays de Krynn et combattant les hordes de Draconians. Le scénario de cet épisode est tout à fait original. Vous guidez les pas de quatre héros, choisissez parmi une population plus nombreuse. Votre quête n'est pas des plus aisées. En effet, vous devrez trouver un abri sûr pour les nombreux réfugiés qui vous suivent. Le temps presse car les armées des Draconians ne vont pas tarder à emprunter le passage que vous avez suivi pour vous débusquer et vous tuer. Le jeu se déroule d'une manière très particulière. Au début, l'écran est en mode carte, cette carte ne fournissant que des renseignements très succincts dans un premier temps (collines et montagnes). Mais au fur et à mesure de votre progression sur cette carte, les autres éléments vont se révéler : chemin, forêt, ville, lac, rivière, etc. Outre ce

mode carte, très utile pour les déplacements rapides, le programme offre un mode 3D isométrique au relief et au graphisme travaillés. Vous pouvez passer de l'un à l'autre facilement d'un clic souris. Ce mode 3D permet de reconnaître les lieux plus finement (les aventuriers pouvant se déplacer



**Ecoutez bien les conseils du roi.**



#### Utilisez tous les moyens possibles pour convaincre les réfugiés.

ensemble ou séparément), de rentrer et de circuler dans des édifices et des donjons, ou de découvrir des objets utiles à votre équipement ou à votre quête. C'est aussi ce mode qui entre en vigueur lors des rencontres. Dans certaines occasions, le dialogue est préférable à l'attaque, comme dans le cas du gardien de la ville des nains. Mais le plus souvent, le combat est obligatoire. Celui-ci se déroule en temps réel et il faut faire vite, très vite. Heureusement, le programme peut se charger de la gestion d'un ou de plusieurs de vos héros. Je vous conseille de lui laisser les deux

vous n'avez quasiment plus aucune chance si les armées des Draconians et leur redoutable dragon vous rejoignent. Le scénario est loin d'être intéressant pourtant, avec des astuces à trouver et des quêtes secondaires utiles à la mission de départ. Ainsi, si vous allez chercher le miel dans la ruche pour les nains, ceux-ci vous récompenseront en fournissant de la nourriture aux réfugiés tout au long du chemin. Malheureusement, deux problèmes viennent entacher la jouabilité. Tout d'abord, en mode carte, rien ne signale qu'un objet se trouve là où vous êtes. Cela oblige donc à toujours passer en mode 3D pour vérifier, au moins la première fois, ce qui ralentit considérablement le jeu. De plus, si la 3D est excellente, elle rend les combats quasiment injouables en forêt. Vos personnages se « cachent » sous les arbres et il faut cliquer au hasard pour les retrouver. Et comme pendant ce temps, vous subissez les attaques ennemis, il est fort probable que ce combat tournera mal. Un dernier point encoire : sur la Béta-version dont nous disposions, le programme plantait dès les premières secondes du jeu sur STE. Bien que boursé de bonnes idées, *Shadow Sorcerer* m'a laissé une impression mitigée. Si les inconvénients dont je vous ai parlé ne vous gênent pas trop, achetez-le sans hésiter car le scénario est riche de rebondissements. Sinon faites-vous une idée avant. Jacques Harboun



#### Le relief des paysages en 3D isométrique.

guerriers et de vous occuper des sorts du magicien et du clerc. Les possibilités sont assez riches : combat par arme de jet ou au corps à corps, lancement de sort, déplacement, retraite automatique éventuelle si le personnage concerné est trop blessé, etc. Les sortilèges des lanceurs de sorts sont d'une grande diversité et suivent les règles d'AD&D, que ce soit pour leur acquisition, leur mémorisation ou leurs effets. Ainsi prenez garde en lançant une boule de feu qu'elle ne consume pas aussi vos partenaires qui ont déjà fort à faire avec les monstres. Ceux-ci sont assez musclés et la mort n'est pas bien loin au début, tant que vous n'aurez pas acquis un niveau suffisant. Si tout se passe bien, vous pourrez soigner vos blessures (l'option intelligente évite les manipulations fastidieuses). Si un ou plusieurs de vos héros sont décédés, il faudra rejoindre les réfugiés pour compléter votre équipe avec de nouveaux arrivants. Ces réfugiés vont d'ailleurs vite devenir la bête noire du groupe. Il faut les alimenter, les attendre souvent pour qu'ils vous rejoignent et surtout les convaincre de vous obéir, ce qui n'est vraiment pas facile. En dépit de vos efforts de persuasion (par la douceur, le raisonnement, l'appel à la loyauté ou même les coups éventuellement), ils risquent rapidement de n'en faire qu'à leur tête. Cette perte de temps devient vite dangereuse car



INTERET : 16

TYPE jeu de rôle

GRAPHISME ★★★★★

Des graphismes en 3D isométriques de qualité. Un mode carte beaucoup plus banal.

ANIMATION ★★★

Rien d'extraordinaire. Les monstres bougent, ce qui n'est pas si mal dans un jeu de rôle.

BRUITAGES ★

Les quelques bips ne risquent pas d'enrichir l'ambiance.

Prix : C

Le concept est original mais la jouabilité est, dans certains cas, prise en défaut.

# Fate-Gates of dawn

AMIGA

**Fate offre un monde vaste et varié et des possibilités d'actions qui concurrencent celles d'*Ultima VI*, ce qui n'est pas rien, le tout servi par des graphismes agréables et des bruitages hors pair. Regrettions seulement que le scénario ne soit pas un peu plus vif.**

**Editeur : Reline. Programmation : Olaf Patzenhauer ; graphismes : Frank Knust, Matthias Kästner, Ingo la Tendresse, Rüdiger Skwarczynski, Andreas Gehrke, Thomas Langhanki, Thomas Andrae, Michael Plöger, Olaf Patzenhauer ; bande son Matthias Steinwachs, Karsten Obarski, Olaf Patzenhauer.**

Reline, l'éditeur d'outre-Rhin, nous a concocté un bon jeu de rôle qui s'apparente à plus d'un titre au « vieux » *Altered Reality* mais en beaucoup plus riche. Le thème est assez particulier. Notre héros, Winwood, dormait tranquillement sur son divan en cette belle année de 1656. Tout à coup, il se trouve transporté au 20<sup>e</sup> siècle, mais dans un monde ayant subit une évolution très différente du nôtre et où la magie est omniprésente. Pour en sortir, il devra aider à défaire le puissant mage Thardan qui l'a kidnappé. Au début, vous vous trouvez seul dans une forêt. Ce qui frappe tout de suite, c'est la richesse de l'ambiance sonore. On entend le piétement des oiseaux, le bruit du vent dans les feuillages, etc. Outre le réalisme qu'ils procurent, ces bruitages servent aussi directement le jeu. Ainsi, l'approche des créatures humanoïdes est signalée par des bruits de pas qui vont croissants, tandis que l'on entendra le froissement des herbes produit par un rat en goguette. Cette ambiance est aussi bien rendue par les changements de luminosité en fonction de l'heure et par les conditions atmosphériques variables



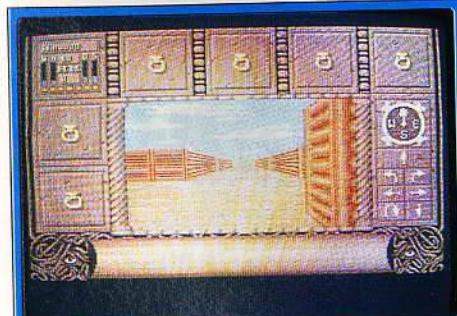
Essayez donc d'enrôler la barbare.

# Sos aventure



Les possibilités d'action sont multiples et la magie bien gérée.

(pluie, orage, bousquases de vent, etc.). La première chose à faire est de vous diriger vers le nord pour rejoindre la ville de Larvin. Vous n'allez d'ailleurs pas tarder à mettre le pied sur une chaussée pierreuse qui guidera alors facilement vos pas, d'autant que des poteaux indicateurs signalent les directions à chaque carrefour. Vous allez sans doute rencontrer quelques créatures au passage. Outre les rats faciles à éliminer, vous croiserez quelques errants dont certains pourraient faire d'utiles recrues. Votre groupe peut en effet comporter jusqu'à sept personnes et il est préférable



Les décors des villes sont bien rendus mais un peu trop monotones.

de les compléter au plus vite pour accroître votre puissance. Si la créature n'est pas agressive, un dialogue peut s'établir. Vous pouvez essayer de lui souffrir des renseignements utiles pour votre quête, lui demander son métier et ses habitudes ou commencer à préparer le terrain pour l'engager. Une fois parvenu à la ville, vous allez la parcourir pour compléter votre équipe par les mêmes moyens. Les villes disposent de toutes les boutiques habituelles pour se soigner, se reposer et se nourrir, entreposer son argent, compléter son équipement en armes, armures, objets divers et magiques etc. Je vous conseille de faire un plan car la topographie des lieux est assez complexe et vous aurez vite fait de vous y perdre. Bien que les villes soient assez sûres, vous pouvez cependant y faire quelques mauvaises rencontres. Outre les dialogues déjà présentés, un grand nombre d'autres possibilités sont offertes : fuite, tentative de corruption, chant viril, cri de guerre, prière, se cacher, blaguer, se moquer et bien d'autres. Parfois, cependant, le combat est inévitable. Celui-ci se déroule selon un système de tours. Là encore, l'éventail proposé est vaste. A coté des habituels combats à l'arme blanche au corps à corps, à l'arme de jet ou par magie, on peut recourir à toute une série de manœuvres spéciales propres à cer-

tais personnages : distraire l'adversaire, le voler, faire une feinte, se moquer de lui en plein combat, se cacher et même utiliser des aptitudes spéciales de corps à corps. La magie est d'une incroyable diversité, avec 200 sorts regroupés en 20 types différents, et sa gestion facile. Une fois en possession d'un équipement correct, vous allez pouvoir commencer à explorer le monde environnant. L'univers de *Fate* est assez étendu, avec cinq villages et quatre villes reliées entre elles par voie de terre ou par un « métro ». Vous y trouverez aussi les indispensables donjons mais je vous conseille de ne vous y aventurer que lorsque votre équipe

ponctue chacun de vos actes et sert aussi directement le jeu. Les graphismes utilisent une fausse 3D à la manière de *Dungeon Master*. Toutefois, si les extérieurs sont assez réussis, en revanche les villes sont trop uniformes. Les créatures sont très variées mais elles ne sont malheureusement pas animées.

En définitive, *Fate* est un excellent jeu de rôle qui ne décevra pas les habitués, en partie grâce à sa grande richesse dans de nombreux domaines, mais un scénario plus vif à la *Champion of Krynn* lui manque pour accéder au peloton de tête.

Jacques Harbonn



ENCOUNTER: YOU FACE A RUE.

Les rats sont faciles à tuer mais leurs rencontres fréquentes tant que vous n'aurez pas rejoint la chaussée de pierre qui mène de ville en ville.

aura de puissantes capacités de combat et de défense. En effet, ces donjons sont gigantesques et peuplés de monstres particulièrement redoutables. *Fate* dispose encore d'autres atouts, comme la notion d'heure qui intervient pour l'ouverture des boutiques de la ville ou la fréquence des rencontres en pleine nature. Le programme propose un système de carte très original basé sur des pierres magiques qui révèlent les environs (une seule fois malheureusement pour chacune). Certains éléments sont gérés très intelligemment. Ainsi, en cas de mort d'un ou plusieurs de vos personnages, vous ne pourrez les ramener à la ville que si vous disposez d'un nombre suffisant de « porteurs ». Face à une découverte importante (sculpture, fontaine, trou, précipice, etc.), le programme donne le choix entre un vaste choix d'actions, digne des jeux d'aventure les plus complets. Toutefois, il est bien dommage que ces « découvertes » ne soient pas visibles à distance et qu'il faille poser le pied dessus pour les voir, ce qui oblige par exemple à parcourir toutes les cases des villes pour ne rien rater. Je trouve aussi le scénario un peu mou, en ce sens qu'il laisse le joueur faire ce que bon lui semble sans relancer par moment l'intérêt. La réalisation est d'un bon niveau. Je vous ai parlé de l'ambiance sonore très riche qui

## INTERET : 18

**TYPE** jeu de rôle

**GRAPHISME** ★★★★★  
Des graphismes agréables sans pour autant sortir de l'ordinaire.

**ANIMATION** ★★★  
Le scrolling est correct mais les monstres inanimés.

**BRUITAGES** ★★★★★  
C'est du tout bon. L'ambiance est bien rendue et les bruitages sont directement utiles au jeu.

**Prix : C**  
**D'une grande richesse, et doté de quelques options originales, il ne manque qu'un scénario plus enlevé.**

## Battlemaster

Jeu d'action, de rôle et d'aventure, pour pros ou pour novices.

rôle/action : type

14 : intérêt

★★★★ : graphisme

★★ : animation

★★★★ (carte son) : bruitages

français : langue

C : prix



## The Aventures of Robin Wood

Rien à faire : cette version n'est pas meilleure que pour PC.

aventure animée : type

10 : intérêt

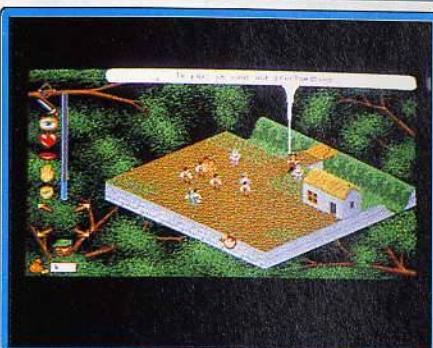
★★★★ : graphisme

★★ : animation

★★★★ : bruitages

français : langue

C : prix



## Space Quest 1

Une superbe remise à jour d'un des fleurons du jeu d'aventure sur micro.

aventure animée : type

16 : intérêt

★★★★★ : graphisme

★★★★★ : animation

★★★★★ : bruitages

anglais : langue

D : prix



## Leisure Suit Larry 1

Une nouvelle présentation pour un « vieux » standard.

aventure animée : type

13 : intérêt

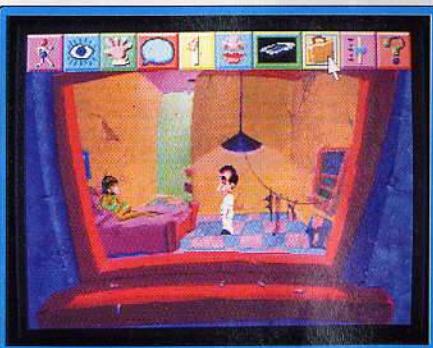
★★★★★ : graphisme

★★ : animation

★★★★ : bruitages

anglais : langue

D : prix



## Covert Action

Les anglophones ne manqueront pas cette occasion de jouer à l'agent secret.

action stratégique : type

15 : intérêt

★★★★★ : graphisme

★★ : animation

★★★★ : bruitages

anglais : langue

C : prix



La version PC de Battlemaster conserve toutes les qualités du jeu testé par Jacques Harboun sur Atari ST (SOS Hit Tilt 84). Cette partie propose un subtil cocktail d'action, de rôle et d'aventure. Le paysage qui défile en semi-3D vue aérienne est assez détaillé. Je trouve en revanche dommage qu'il ne soit pas possible d'y progresser dans toutes les directions (le scrolling latéral est assez restreint). Les reliefs, les terrains et les bâtiments accentuent le réalisme de la mission. Le maniement de Battlemaster est souple. Si la souris ne fonctionnait pas sur la version testée, le joystick offrait une grande souplesse d'action. Dans cette mission, vous dirigez votre équipe et menez des combats en mode réel, ce qui est rare dans les jeux de rôle. Les quelques icônes accessibles sur le côté de l'écran gèrent quant à elles les fonctions d'organisation de l'équipe. Vous pouvez explorer seul les alentours, ou vous faire accompagner de vos hommes. L'aspect « rôle » couvre enfin plusieurs races d'individu (elf, nain, homme, etc.). Ce soft intéressera les pros et les novices grâce à sa facile prise en main. Les graphismes VGA n'étant pas extraordinaires, un EGA suffit (disquette PSS pour PC).

Olivier Hautefeuille

L'adaptation sur Amiga de Robin des Bois est encore plus décevante que ne l'était la version PC testée dans le Tilt 94. La mise en scène de cette aventure est intéressante puisqu'elle propose une vue 3D. Malheureusement, la gestion graphique n'est pas aussi bonne ici qu'elle ne l'était dans des softs bien plus anciens (je pense par exemple à Faery Tale ou même dans le plus récent Lord of the Ring). Mélanges de couleur, sprites minuscules et animations vraiment très saccadées, pas de quoi fouetter un chat ! Le maniement de l'aventure est lui aussi très décevant. Si la gestion icône est de la partie, il faut courir après les personnages avec le curseur et les réactions du héros ne sont pas toujours très claires. Finalement, si elle semble riche de détail, cette mission est assez confuse et manque d'ambiance. Il me reste à vous parler du scénario qui est à mon sens trop mou. Que fait ce dragon cracheur de flamme dans la forêt de Sherwood ? Pourquoi les personnages de rencontre n'ont si souvent rien à dire ? Le jeu PC n'était déjà pas parvenu à séduire la rédaction de Tilt ; sur Amiga, le cumul de quelques défauts supplémentaires n'arrange rien (disquette Millenium pour Amiga).

Olivier Hautefeuille

Space Quest 1 est indéniablement un grand classique des jeux d'aventure. Cependant, depuis sa sortie en 88, il avait pris quelques rides face aux plus récents softs du genre. Prenant pour modèle leurs derniers jeux, les gens de Sierra ont décidé de lui faire subir un véritable lifting. Opération réussie, qui amène « l'ancêtre » au niveau des meilleures productions actuelles. Au programme, graphismes magnifiques digitalisés en 256 couleurs, son et musiques de qualité (avec les cartes adéquates) et interface de jeu à base d'icônes remplaçant avantageusement l'ancien interpréteur. L'aventure elle-même n'a pas changé, toujours aussi drôle et bien conçue. J'ai cependant relevé quelques petites nouveautés. En pressant le fameux bouton « NE PAS TOUCHER », on ne se retrouve plus dans le monde de King Quest mais dans l'univers à la Robin des Bois de Conquests of the Longbow. Madonna se produit désormais dans le bar d'Ulence Flats, en compagnie des Blues Brothers et de ZZ Top. Les vaisseaux ont changé de look, etc. Bref, Space Quest 1 comblera aussi bien les fans de la première mouture que les nouveaux venus dans le monde de Roger Wilco... (disquettes Sierra pour PC)

Dogue de Mauve

Leisure Suit Larry s'est refait des habits neufs avec la nouvelle interface unifiée de Sierra et des graphismes VGA 256 couleurs. Après donc le quatrième épisode de ses aventures, Larry Lafer revient à ses premières amours et sa mémoire semble excellente puisqu'il nous refait vivre exactement la même histoire : rien n'a changé, depuis les contrepéteries des toilettes jusqu'aux répliques vaseuses du héros. Rien hormis le mode de fonctionnement du jeu qui se fait dorénavant à la souris, à partir d'icônes, et les graphismes, entièrement revus et corrigés par le VGA. Il faut noter que l'animation est douteuse, voire désespérante pour certaines scènes riches en sprites (cf. le casino). Pour ceux qui ne connaissent pas cette légende du jeu micro, Leisure Suit Larry 1 est un jeu d'aventure animé ayant pour thème la quête de l'amour (physique) d'un américain moyen (Larry). Il faut noter que la pratique des expressions branchées et de l'argot « East Coast » est très vivement recommandée pour profiter pleinement du jeu. En résumé, LSL1 est fortement conseillé si vous ne connaissez pas, fortement déconseillé si vous connaissez déjà... (disquettes Sierra pour PC).

Piotr Korolev

Covert Action est un logiciel très complexe qui vous donne le rôle d'un agent secret. Vous allez accéder à de très nombreuses phases de jeu, variées puisqu'elles traitent aussi bien de la lecture de fichiers de données (Interpole, rapports, etc.) que de l'exploration d'un bâtiment, de la pose de table d'écoute ou de la poursuite en voiture d'un suspect. Je vous signale tout de suite que cette partie est rédigée en anglais. Il faudra absolument maîtriser la langue pour déchiffrer les messages codés ou tout simplement assimiler très vite tous les indices fournis par l'aventure. Si l'on passe outre ce défaut, Covert Action risque de passionner les amateurs du genre. La mise en scène est graphiquement irréprochable. Les phases « texte » sont très claires. Quant aux phases actions, elles profitent de mises en scène intéressantes. L'exploration d'un bâtiment se fait par exemple en vue aérienne. On peut se battre mais aussi fouiller, prendre des photos, arrêter un suspect. Plus tard, on prendra l'avion pour l'Afrique, puis la voiture, d'hôtels en bureaux de police, à la recherche de la vérité. Vous parlez l'anglais et vous êtes fana d'espionnage ? Covert Action vous séduira.

Olivier Hautefeuille

# Prince of Persia

Eh oui ! *Tilt* vous offre pour cette fin d'année les plans et commentaires les plus complets de toute la presse micro pour vaincre *Prince of Persia*. Merci à tous ceux qui nous ont aidés pour réaliser cette solution, et notamment à Etienne pour ses plans et à Gil pour les explications.

## NIVEAU 2 :

Une des potions donne une vie supplémentaire au prince. Chercher à l'étage...

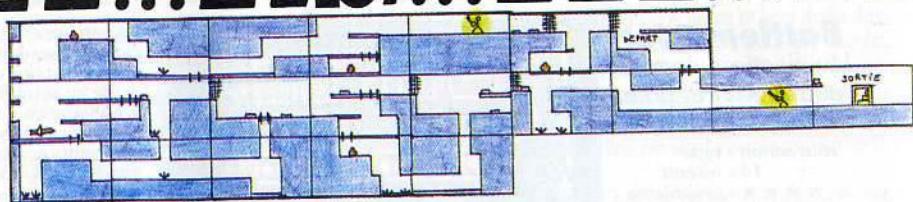
## NIVEAU 3 :

Monter tout en haut de la colonne par la droite. Se jeter dans le vide à droite. Sauter les deux autres colonnes. La dernière ouvrira la grille. Refaire immédiatement le chemin en sens inverse en sautant. Tout en courant, se jeter sur la grille en se réceptionnant. Aller complètement sur la gauche. Passer devant le squelette. Monter et passer le hachoir. L'ouverture du niveau 3 se trouve tout en bas. Refaire le chemin en sens inverse et repasser le hachoir. Prendre de l'élan afin de sauter par-dessus le squelette (vous vous trouverez dos à dos avec lui). Le combattre et le faire tomber par la gauche. Descendre sur la droite. Prendre garde à conserver au moins deux vies car le squelette frappe dès votre arrivée au niveau inférieur. Le repousser complètement à gauche car le mort ne peut mourir à nouveau. Il tombera définitivement. Se diriger à gauche pour sortir.

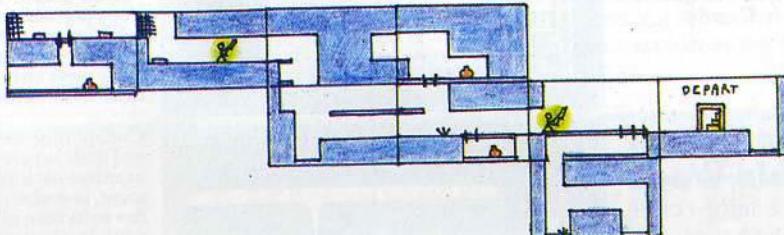
## NIVEAU 4 :

Se diriger au fond et à gauche pour récupérer une vie après le hachoir. Faire tomber la dalle pour ouvrir la grille. Revenir pratiquement au point de départ et descendre complètement. Aller sur la droite et passer le hachoir. Là, combattre le garde. Monter et, en allant complètement sur la droite, se trouver devant la porte du prochain niveau. Une nouvelle fois, combattre le garde. Monter le muret. Descendre et passer le hachoir afin d'ouvrir la porte du niveau 5. Refaire le chemin en sens inverse. A la vue du « fameux » miroir, le traverser en prenant de l'élan (il faut rengainer son arme). Là, le prince se dédouble. Aller vers la porte.

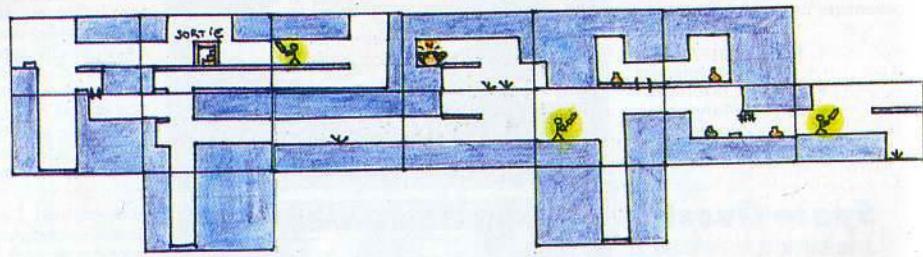
NIVEAU  
1



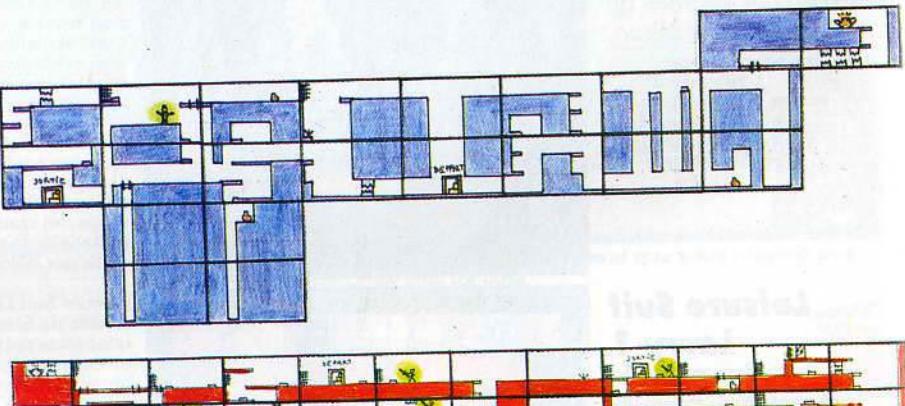
2



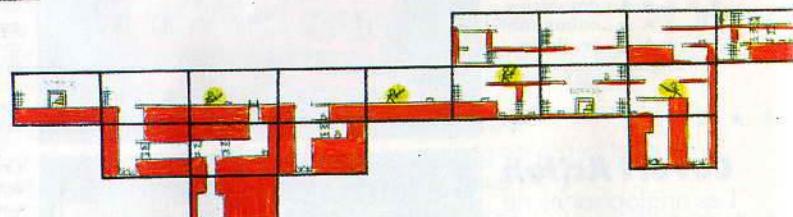
3



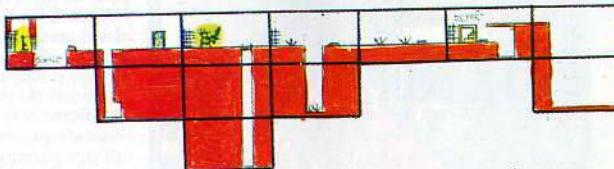
4

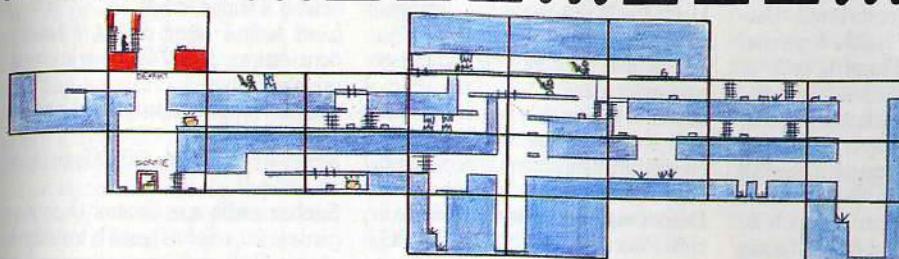


5



6

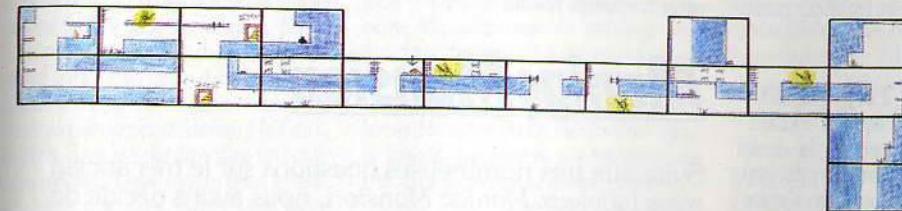




7

### NIVEAU 5 :

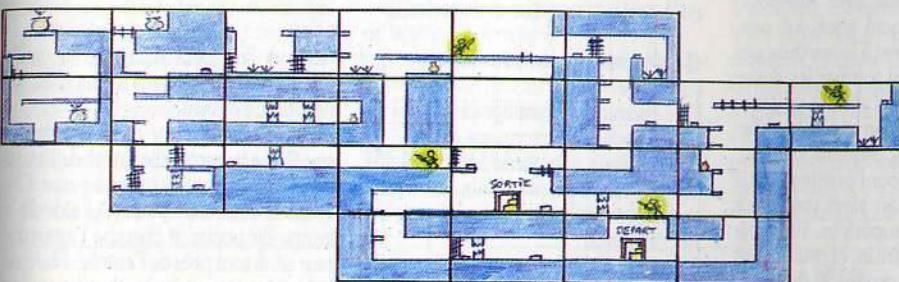
Ouvrir la porte par la trappe à gauche et filer à droite. Monter et combattre le garde. Monter sur la droite. Aller à gauche, descendre d'un niveau, sauter et s'agripper. Continuer complètement à gauche. Combattre 1,2... gardes et bonjour le niveau 6 !



8

### NIVEAU 6 :

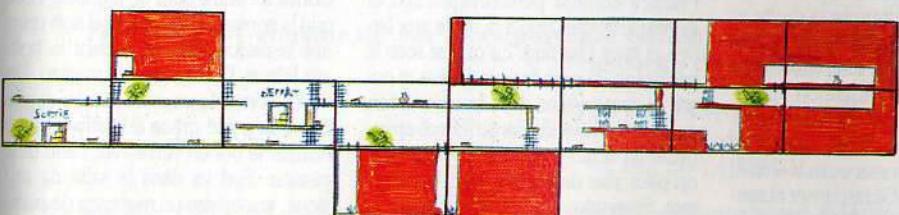
Ouvrir la grille sur la droite et aller complètement à gauche. Attention au vide et au garde en bleu (un des plus coriaces du jeu !). Les dalles situées avant ce garde sont celles qui ouvrent la grille. Tout en continuant à gauche, se jeter dans le vide à la vue de son ombre. Il ne sert à rien de vouloir s'agripper.



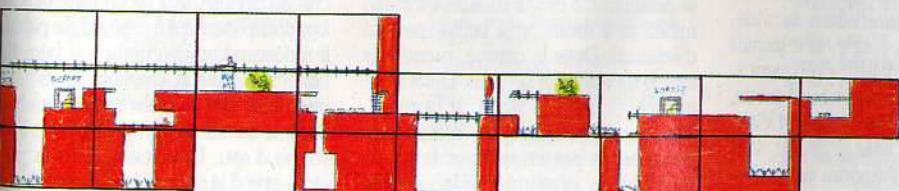
9

### NIVEAU 7 :

Tomber dans le vide... Appuyer sur le joystick afin de s'agripper du bout des doigts. Se jeter sur la droite et se réceptionner. Aller à droite. Devant le hachoir, combattre le garde. Continuer à droite. Dans l'impasse, sauter et faire tomber les dalles. Aller à droite, passer le hachoir et combattre à nouveau le garde. Passer grilles et pics avec prudence car... Tout au bout, devant le précipice, se mettre de dos et descendre de deux niveaux. Passer les pics. Au bout, à gauche, monter et combattre le garde. Aller de nouveau sur la gauche. Marcher sur la dalle afin d'ouvrir la grille. Arrivé au précipice, se mettre de dos et descendre sur deux niveaux. Attention, prudence ! Deux vies au minimum sont nécessaires pour le prince : sinon, celui-ci est knock-out et recommencer ce niveau devient alors une obligation. En bas, poursuivre sur la gauche sur la dalle. Aller à droite afin d'ouvrir la porte du prochain niveau.



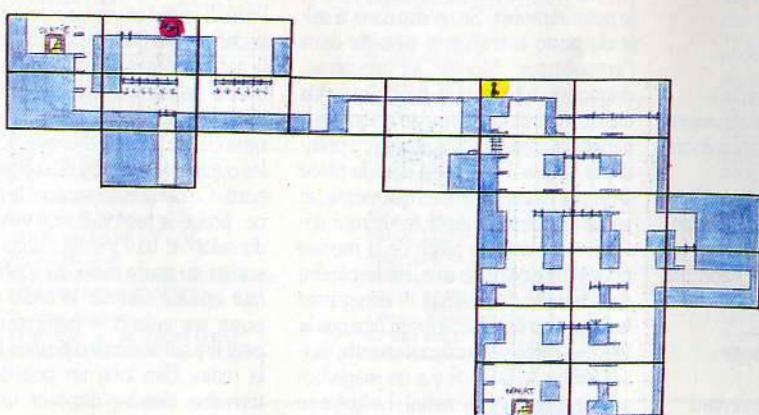
10



11

### NIVEAU 8 : SEQUENCE SOURIS

Cette dernière, dans le générique du prochain niveau, est la **clef** de la solution... Aller à gauche et combattre le garde (le plus tueur de tous les niveaux). Prendre un élan et se jeter complètement à gauche en marchant sur la dalle afin d'ouvrir la grille. S'agripper et monter. Aller à gauche, sauter et descendre complètement. Passer le hachoir et se diriger complètement à droite. Passer devant la porte du niveau 9. Combattre le garde, prendre un élan et se lancer sur les « marges ou margelles » à droite. Monter et refaire le parcours sur la gauche. Conseil : avant de monter, avancer pas à pas à la vue du garde. Il restera de dos à votre venue sinon... De plus, s'il appuie sur la dalle, il ouvre la grille : c'est alors une question de « timing ». Courir avant que les grilles ne se referment. Passer les ha-



12

# message in a bottle

choirs. Courir et sauter sur la gauche. Passer les deux derniers hachoirs, pas à pas. Ouvrir la porte du prochain niveau et revenir par les hachoirs, avec précaution. A droite, ne pas être surpris par l'éventuelle fermeture de la grille. Attendre quelques secondes et... surprise ! Descendre. Aller sur la gauche pour atteindre le prochain niveau.

## NIVEAU 9 :

Passer le hachoir. Monter ce niveau et aller à droite pour se retrouver dans la salle des colonnes et à la porte du niveau 10. Passer le hachoir et combattre le garde. Monter, aller à droite et, de nouveau, combattre le garde. Sauter sur la margelle afin d'ouvrir la grille. Refaire le chemin en sens inverse pour passer la grille. Attention : le temps et la dalle referment la grille. Passer celle-ci et sauter. Descendre complètement et aller sur la gauche, dans la salle des colonnes et sur la colonne. En tombant, la dalle ouvrira la grille d'en face. Revenir et monter complètement. Sauter à droite pour ouvrir et passer la grille se trouvant à gauche. Combattre de 3/4 gauche le garde présent sur le pont afin de ne pas tomber. Sauter et monter. Aller à gauche et prendre un élan pour se retrouver en face, car une dalle ouvre l'accès au niveau inférieur. Se diriger complètement à gauche. Monter et sauter afin de faire tomber les dalles. Aller à gauche et récupérer une vie supplémentaire pour le prince. Revenir légèrement sur ses pas et descendre complètement. Passer le hachoir de droite et ouvrir la grille, à gauche. Marcher sur la dalle et passer la grille du niveau supérieur qui s'ouvrira. Passer le hachoir et combattre le garde. Au bout, la dalle de la colonne ouvre la porte.

## NIVEAU 10 :

Prendre à gauche et tuer le garde. Revenir complètement à droite. Combattre le garde après la porte du niveau 9. A l'étage, dès l'apparition du garde bleu, marcher doucement. Franchir la grille. Monter et combattre le garde situé dos à vous, sinon... Couic ! Aller à gauche et passer devant la porte du niveau 9. Monter et combattre le garde jaune. Se mettre devant la grille « fermée ». Sauter et monter afin de déclencher le mécanisme d'ouverture. Aller à gauche et descendre tranquillement car le garde est déjà mort. Ouf !

## NIVEAU 11 :

Aller à droite. Monter. Prendre un élan et sauter. Passer le hachoir et combattre le garde. Au bout, se mettre juste avant la petite colonne de maintien. Sauter afin de faire tomber une dalle. Monter. Conseil : courir tout au bout à

droite et se trouver contre le mur. Descendre et ouvrir sur la dalle à gauche, après avoir sauté. Passer la grille et continuer à courir car les dalles tombent à votre passage. A la vue du garde, monter et le tuer. Revenir sur ses pas afin de prendre le maximum d'élan. Le prince court (au ralenti). Se jeter dans le vide et se récupérer par deux fois du bout des doigts. Passer devant l'accès du prochain niveau. Combattre le garde. En bout de course, faire tomber les dalles afin d'ouvrir la grande porte. Et...

## NIVEAU 12 : THE BEST

Tout se fait pratiquement en courant. Aller à droite. Monter sur la droite 5 étages. A gauche, après les pics, courir et sauter sur la colonne en s'agrippant du bout des doigts (prendre un bon élan pour sauter). A nouveau, sauter les deux autres avec élan. Attention aux dalles qui tombent sous vos pas. Sur la « terre ferme » et à la vue du squelette, monter et faire tomber les dalles en sautant. Monter et aller à gauche. Là, prendre un fort élan et sauter. Aller à gauche en sautant. Monter juste au-dessus de la grille pour l'ouvrir grâce à la dalle. Une épée est alors visible sur l'écran, au niveau supérieur. Franchir la grille dès son ouverture et prendre un élan afin de sauter à droite. Se rattraper du bout des doigts et courir sur la droite. Sur la colonne, monter par la droite et sauter afin de faire tomber les dalles. Monter et prendre un élan afin de se rendre sur la gauche. Attention : prendre les bonnes dalles. Monter sur le mur où se trouve l'épée. Votre calme revient. Courir et traverser ce mur - tel le miroir du niveau 4. Se retourner et rentrer l'épée. En courant, traverser votre reflet. Là, un flash apparaît. Prendre un élan et sauter dans le vide. Surprise... Ensuite, courir sans jamais s'arrêter car les dalles « pleuvent ». Monter et, à la vue de la porte de sortie, aller à droite. Combattre le grand Vizir. Après l'avoir tué, aller à droite sans sauter dans le vide. Attendre que la porte s'ouvre : il ne reste plus qu'à revenir sur ses pas.

## NIVEAU 13 :

Pas de piège. Rejoignez la belle ! Tiltus vous rappelle enfin les quelques astuces qui vous permettront de vaincre plus facilement le jeu : Première possibilité, au lieu d'inscrire « Prince » comme nom de code, tapez « prince megahit ». Ensuite, les touches suivantes agissent comme suit : shift W → potion verte shift T → mega potion rouge shift S → un point de vie shift L → changement de niveau

U, H, J et N → vision des alentours shift + → temps supplémentaire K → tuer à distance (ne pas utiliser au dernier niveau)

shift B → plonge la tour dans le noir shift I → inverse le tableau (utile contre les effets secondaires de la potion verte)

Deuxième possibilité, modifier le fichier Prince.sav (version Amiga et PC). Ce fichier répond aux caractéristiques suivantes :

octet 1 = temps restant

octet 3 = temps écoulé

(pour avoir 1 heure de jeu, il faudra donc écrire : 3C 00 01 pour les trois premiers octets)

octet 5 = niveau de jeu (1 à 14 soit de 1 à D)

octet 7 = points de vie (20 suffisent, soit 14 en hexa).

Sachez enfin que Control G sauvegarde le jeu, une fois passé le troisième niveau. Pour recharger, attendez l'écran de présentation, appuyez sur Espace puis Shift L, Shift G, Shift L.

# Maniac Mansion

Suite aux très nombreuses questions sur le très ancien mais fabuleux *Maniac Mansion*, nous avons décidé de vous fournir à nouveau une solution complète de ce titre. C'est grâce aux efforts de David que Dave, Syd et Fred ont vaincu cette mission...

## Quelques commandes utiles :

F1 : Dave

F3 : premier personnage choisi

F5 : deuxième personnage choisi

F7 : abréger une scène intermédiaire (lorsque les habitants de la maison parlent entre eux)

F8 : abandon

F2 : Data Disk (commande de sauvegarde)

Prendre comme personnages Syd et Bernard. Mettre Syd à la boîte aux lettres et faire Use flag. La clé est sous le paillasse, la prendre avec Dave et ouvrir la porte. Aller dans la cuisine jusqu'à ce que la vieille dame (Edna) apparaisse à l'écran : ressortir. Suite à cela, on peut aller dans cette pièce sans risque. Se rendre dans la bibliothèque et prendre la cassette cachée dans un loose panel tout à droite sous les livres (au milieu et à droite, une lampe permet d'éclairer). Dans la cuisine, prendre la lampe de poche et les piles. Dans le frigidaire, prendre le pepsi, le fromage. Aller dans le réduit afin d'y attraper, sur l'étagère, le pot en verre et le jus de fruit. Monter au premier dans la salle de peinture, y prendre la coupe de fruit et le paint remover. Se rendre dans la salle du piano et mettre la cassette dans l'enregistreur. Monter au troisième, donner au tentacule la coupe et le jus de fruit. Continuer jusqu'au cinquième, dans la chambre du tentacule et y prendre le disque. Poursuivre dans la pièce de la plante carnivore, au quatrième, et verser le paint remover sur le mur déteint. Aller dans la pièce de la momie pour y faire de l'exercice. Redescendre dans la salle de musique et enregistrer le disque sur la cassette jusqu'à ce que le vase se casse. Allez écouter cette cassette dans le salon (il y a un magnétophone sous la vieille radio). Le lustre se

casse et l'on peut récupérer la vieille clef de la prison, sans oublier de reprendre la cassette.

Bernard vient ensuite au rez-de-chaussée et tire la gargouille droite de l'escalier. La porte sans poignée s'ouvre. Dave entre dans cette pièce. A l'aide de la lampe de poche, il cherche l'interrupteur situé tout près de l'entrée. Faire de la lumière et prendre la silver key qui se trouve à l'autre bout de la pièce. Lorsque la sonnette retentit, Syd doit prendre le paquet déposé devant la boîte aux lettres. Il rentre dans la maison. Dave lui donne la cassette, va au cagibi, ouvre la porte grâce à la silver key et remplit le bol en verre avec l'eau de la piscine. Syd va dans la salle de musique, enregistre un morceau de piano sur la cassette et va la donner au tentacule du cinquième. Il récupère la yellow key complètement à droite de la pièce. Il redescend au quatrième, va faire de l'exercice dans la chambre de la momie, sort de la maison, s'engouffre dans le canal souterrain et coupe la vanne d'eau. Dave entre dans la piscine, prend la radio et la glowing key et ressort de la piscine. Syd rebranche l'eau. Il se dirige vers la piscine, donne la clef jaune à Dave. Celui-ci entre dans le garage, ouvre le coffre de la voiture avec la yellow key, prend la caisse à outils et la poignée du robinet. Dave donne la clef de la porte d'entrée à Syd puis les outils et la poignée du robinet à Bernard. Ce dernier va réparer le téléphone, prend le tube radio du vieux poste du salon et va l'installer dans le tube socket du poste radio du quatrième. Il faut ensuite allumer la radio et composer sur celle-ci le numéro que l'on peut lire sur le wanted poster. Eteindre la radio. Dès lors, un policier extra-terrestre viendra déposer un badge

dans la prison. Syd sonne à la porte d'entrée et Ed sort de sa chambre. Bernard y entre, prend le hamster et la *card key* qui se trouve derrière ce dernier. Il ouvre la tirelire et prend l'argent qui s'y trouve. Aller maintenant au WC de la momie, mettre la poignée du robinet sur le robinet de la douche et actionner celle-ci : on peut lire le numéro de téléphone d'Edna.

Dave monte au quatrième. Bernard lui donne les pièces de monnaies. Syd va à la bibliothèque et téléphone à Edna. Bernard entre dans sa chambre, prend la *small key* et monte dans la salle du coffre-fort. Dave entre dans la salle de la plante carnivore, lui donne l'eau de la piscine, puis le pepsi. Bernard fait de la lumière dans la salle du coffre-fort et tire le tableau. Dave monte dans la salle du périscope puis insère une pièce dans la machine, presse le bouton de droite, insère une nouvelle pièce et presse à nouveau le bouton de droite. Regarder dans le périscope : on y lit la combinaison du coffre. Bernard ouvre le coffre, prend l'enveloppe et l'ouvre : un *quarter* s'y trouve. Syd téléphone et Bernard peut sortir de la chambre. Il donne la *small key* et le *quarter* à Dave qui va en prison... Il récupère le badge de l'extra-terrestre (important : seul ce-

lui qui a le badge peut couper le courant) puis coupe le courant (l'interrupteur se trouve près de la porte de la prison). Bernard, monté dans la salle des câbles électriques, les répare avec les outils. Dave attend que le tentacule violet vienne à la cave et lui donne le badge. Ensuite, rétablir le courant. Dave peut monter à la salle de jeu, y ouvrir le *meteor ness* avec la *small key*, y insérer le *quarter*, puis jouer. Lire les *high scores* (Attention : il faut que le Dr Ed y ait joué !). Descendre à la cave. Ouvrir la porte du labo avec la *glowing key* (les deux cadenas). La deuxième porte s'ouvre grâce aux scores vus sur le *meteor ness* (le code secret est généralement le score du Dr Fred). Aller dans le labo 2, prendre la combinaison se trouvant dans une armoire, complètement à droite. Ouvrir la porte avec la *card key*. Baisser l'interrupteur, prendre le *meteor*, sortir par la porte de droite. Mettre le *meteor* dans le coffre de la voiture, fermer le coffre, faire démarrer la voiture avec la *yellow key*. Il ne nous reste plus qu'à regarder l'amusante séquence finale !

#### REMARQUES :

Il faut faire de l'exercice pour pouvoir ouvrir le garage et la grille du canal.

A un certain moment, le docteur fait une expérience : il n'y a alors plus de lumière dans la maison (ne coupez pas le courant à ce moment-là).

Les dialogues entre les personnages sont amusants : cela vaut la peine de les lire très attentivement. Bonne chance et à la prochaine.

## Police Quest II

Je m'appelle Malibu. Si cela fait longtemps que je n'ai pas écrit pour le Message in the Bottle, c'est tout simplement parce que j'étais sur une enquête plutôt complexe. Maintenant, tout est fini ! Je viens de me marier avec Marie et je profite de l'un des rares moments de tranquillité qu'elle m'octroie pour vous compter mon aventure...

#### PRISE DE CONTACT DANS LE COMMISSARIAT...

L'aventure commence dans ma voiture, alors que j'arrive devant le commissariat. J'ouvre la boîte à gants, afin de prendre la carte magnétique et mon trousseau de clefs. Dehors, je me dirige vers la porte. Il faut la déverrouiller pour entrer dans les locaux de la police. Dans le hall, il y a quatre portes. Elles mènent, de gauche à droite, au bureau

des narcotiques, au bureau des homicides, aux vestiaires et au bureau des vols. Je remarque aussi deux comptoirs, l'un fermé par une grille, l'autre plus sur la droite. Pour cette première visite dans le commissariat, je me rends tout d'abord aux vestiaires. Mon placard personnel est le premier que je trouve sur la gauche. Mais encore faut-il en posséder la combinaison. Il me suffit en fait de retourner la carte magnétique prise dans la voiture et de lire les chiffres qui y sont inscrits. Dans le ves-

#### LISTE DES GAGNANTS CONCOURS CONSOLES + / ATARI LYNX

**1ER PRIX : 1 console de jeu Lynx portable couleur avec 17 jeux, 1 pare-soleil, 1 adaptateur voiture, 1 sacoche de transport**

Pierre-François Laligant  
Les Robines  
36220 LUREUIL

**2e au 40e PRIX : 1 console de jeu Lynx portable couleur avec 4 jeux California Games, 1 adaptateur secteur**

Thomas Maillot  
24 grande Allée Léon Blum  
77186 NOISIEL

Jean-Oratien Blondel  
11 rue Edmond Valentin  
75007 PARIS

Guillaume Dorison  
48 rue de Bercy  
75012 PARIS

Nicolas Jean  
Champ du Pré Ouest  
07420 SAVAS

Trang Bui  
12 rue Louis Marchandise  
94400 VITRY SUR SEINE

Marc Hadjadj  
9 rue Dumont d'Urville  
13008 MARSEILLE

Simon Clauzure  
465 rue du Groslier  
69210 L'ARBRESLE

Thomas Briselance  
18 les Primevères  
25130 VILLERS LE LAC

Julien Masliah  
35 allée de la Grange de Malassis  
91190 GIF SUR YVETTE

Thomas Justier  
22 chemin de la Borne Grise  
78800 HOUILLES

Laurent Muller  
10 rue de la Plante aux Pierres  
51390 ROSNAY

Mickaël Berge  
13 bis rue du Chef de Ville  
77440 ARMENTIERES EN BRIE

Serge Pacatte  
140 rue de Viller  
54300 LUNEVILLE

Nicolas Pequignot  
75 rue Olivier de Serres  
75015 PARIS

Vincent Ruf  
9 allée de la Mare  
91350 GRIGNY

Yakai Chen  
41 rue du Faubourg du Temple  
75010 PARIS

Vincent Dubocq  
10 rue Nungesser  
94310 ORLY

César Chuffart  
20 rue des Jardins  
59800 LILLE

Stéphane Rapiné  
Avenue de Martigny  
84110 VAISON LA ROMAINE

Cédric Vaudremer  
87 rue Saint Germain  
60510 LAVERSINES

Christopher Thomas  
95 rue de la Libération  
34400 LUNEL

Victor Dillinger  
68 rue Saint Louis en l'Ile  
75004 PARIS

Valéry Biar  
36 bd de l'Europe  
68100 MULHOUSE

Eric Fontès  
151 rue du Commandant Charcot  
69110 SAINTÉ FOY LES LYON

Olivier Froment  
18 place Foch  
80000 AMIENS

Alexis Ostrowski  
54 rue du Port  
17110 ST GEORGES DE DIDONNE

Sébastien Martin  
159 rue d'Isaac  
72000 LE MANS

Jérémie Ducrot  
6 impasse des Aygues Brunes  
84110 VAISON

Ludovic Lemaréchal  
18 allée Gabriel Fauré  
78000 VERSAILLES

Loïc Vimeney  
9 place du clos du Prieuré  
33440 AMBARES

Ophélie Corradini  
96 rue Foch  
57700 HAYANGE

Laurent Bouchard  
28-30 rue Mascard  
31500 TOULOUSE

Frédéric Gilles  
106 rue Salvador Allende  
92700 COLOMBES

Cyril Mosqueron  
4 impasse Gilles Renault  
14980 ROTS

Sylvain Michel  
Le Chaffard  
38630 LES AVENIERES

Raphaël ARBUZ  
33 rue des Alouettes  
75019 PARIS

Olivier Place  
Les Pépinières du Las  
234 avenue des Routes  
83200 TOULON

Thierry Barrière  
Résidence El Vives  
Bâtiment F10  
66000 PERPIGNAN

Sébastien Cardon-Benaben  
1 lot Bourès  
Rue Estival  
47240 BON ENCONTRE

# message in a bottle

taria, il faut empêcher divers ustensiles plutôt utiles pour la suite, à savoir les menottes et une arme de fort calibre ainsi que ses munitions. Le vestiaire refermé, me voici dans la peau d'un flic de toute première qualité, prêt à toutes les missions qu'on lui proposera. Sur la droite se trouve le stand de tir. Il est très important de s'entraîner avant une mission périlleuse. Je commence par demander à l'homme qui se trouve là un casque de protection pour les oreilles. Ensuite, il me faut entrer dans la cabine située le plus sur la gauche. Le casque est en place, j'arme le pistolet et vise la cible. Ensuite, la manœuvre est plutôt complexe. Je dois baisser l'arme, appuyer sur le bouton qui rapproche la cible en carton et bien observer les impacts. Le tournevis qui est disponible ici me permettra de régler mon arme, pour essayer ensuite une autre série de tirs. Ça y est, mon score augmente, ce qui me prouve que l'arme est désormais fin prête pour la suite. Mais puisque mon chargeur est vide, il me faut bien sûr demander de nouvelles munitions à l'homme qui se tient dans la salle. Maintenant, passons aux choses sérieuses et en route pour la visite au grand chef.

## JESSIE BAINS S'EST EVADE...

Dans le bureau des homicides, je découvre toute une équipe en plein travail. Dans le fond, un panneau d'information attire mon attention. Il relate les dernières nouvelles recueillies par le service. A proximité se trouvent également des clefs que j'empoche. Mon bureau se trouve au milieu de la salle. J'exploré tour à tour le casier et le tiroir, pour découvrir une lettre de convocation. Il me faudra témoigner contre Jessie Bains, un truand que j'ai arrêté il y a peu. Dans le tiroir, je trouve également ma carte de police et une lettre d'amour de Marie, une bonne amie à moi... Mais pas de place pour la tendresse dans ce genre d'aventure, car le boss m'appelle maintenant. Le capitaine Hall est à son bureau. Il m'informe du procès de Jessie. Il n'y a rien à faire de plus pour l'instant. Dans le hall, j'en profite pour empêcher ma mallette tous usages (une véritable valise de James Bond !) qui se trouve dans l'armoire du comptoir de droite. C'est en repassant devant le bureau du capitaine que la nouvelle tombe. Bains s'est échappé, il est de nouveau en cavale, avec une vieille rancune contre moi. Et pire que tout, il a pris un otage... Il va falloir glaner plus d'informations sur cet escroc avant de partir à sa poursuite. Dans la police, il faut parfois faire preuve d'initiative. Le patron ne m'a

pas tout dit sur l'affaire. Sur son bureau, je repère un papier qui a de l'importance. Il s'agit de codes d'accès (MIAMI, ICECREAM, PISTACHIO), codes secrets bien sûr, qui me permettront d'entrer en contact avec l'ordinateur principal. Ensuite, je me dirige vers le meuble de droite. A l'intérieur se trouve le dossier de Bains. J'y trouve des choses très intéressantes, comme un portrait de l'homme qu'il me faut combattre à nouveau. Je remets le dossier en place et referme le meuble. Il est temps maintenant de passer à l'action et de partir sur les routes de la cité.

## LA PRISON, LE LIEU DU DRAME

Ma voiture de fonction est dans la cour du commissariat. Elle est de couleur bleue et plutôt nerveuse... Le temps de mettre la valise dans le coffre et me voilà au volant. Keith, mon partenaire, vient me rejoindre. Nous ne serons pas trop de deux pour faire la chasse à un homme tel que Jessie Bains ! Première destination : la prison. La route est dégagée et nous atteignons en moins de deux le sinistre édifice. Dans le parking, je dépose mon arme, comme il est de coutume, dans l'un des casiers situés à gauche de la porte, sous l'œil indiscret d'une caméra de surveillance. Dire que Jessie a réussi à s'enfuir d'un palace si bien protégé ! Pour ouvrir la porte blindée, il faut même que je montre ma carte d'identification à la caméra. A l'intérieur du bâtiment, c'est un employé paniqué qui me reçoit. Depuis la prise d'otage, tout le monde est sur les dents. Bains s'est enfui avec Pate, un jeune flic, et dans sa voiture en plus. Pour bien débuter mon enquête, il me faut plus de renseignements. L'employé est décidé à me fournir tous les documents intéressants. Dans le fichier de Bains, je collecte à nouveau une photo d'identité. Le dossier de Pate, l'otage, est lui aussi très intéressant. Quant à sa voiture, j'apprends de l'employé qu'il s'agit d'une Corvette. Utile pour la suite. Enfin, il y a cet homme qui a assisté au drame. Il me donne un résumé des faits assez précis, dont je ne tire aucun indice pour le moment. Mais sait-on jamais ? Les moindres petits détails ont leur importance. Pour l'instant, les pistes sont assez faibles. Je retourne au bureau.

## LA VOITURE VOLÉE...

Nous traversons maintenant la cité pour rejoindre le bureau. La radio crache ses messages et, soudain, nous informe que le véhicule de Pate vient d'être retrouvé, abandonné sur le parking

du grand magasin Oak Tree Mall. Changement de direction et nous sommes sur les lieux en moins de cinq minutes. Là, un officier de police nous attend. Il faut inspecter la voiture sans tarder. Dans la boîte à gant, je découvre des indices qui me font froid dans le dos. Il y a le holster de Pate, ce qui signifie que Bains est maintenant armé. Dehors, l'officier de police vient de découvrir un nouveau témoin important. Cette dame vient en effet de se faire voler son véhicule. Il y a fort à parier que c'est Jessie qui est derrière tout ça. Je fonce dans ma voiture, allume la radio et communique à toutes les unités le signal de ce nouveau véhicule. Keith et moi faisons ensuite route vers le bureau, pour la deuxième fois. Et là encore, c'est la radio qui grésille. Un nouveau témoin important nous attend à Cotton Cove. En route !

## L'ATTENTAT

Gelespi est un de mes vieux amis. C'est lui qui est accouru dans le parc, suite à l'appel d'une charmante demoiselle. La fille est encore toute émuée par sa découverte. Alors qu'elle faisait son footing quotidien, voilà qu'elle tombe nez à nez avec des traces de sang. Un craquement dans les branchages, des traces de pas boueux : voilà ce qu'elle a eu le temps de noter avant de prendre la fuite et de téléphoner de la première cabine téléphonique qui lui est tombée sous la main. Toutes ces nouvelles ne me disent rien de bon. Dans des cas comme celui-ci, il vaut mieux être prudent. J'ouvre le coffre de la voiture et saisiss la mallette du parfait policier. Je dégaine aussi mon arme, la charge et avance doucement vers l'ouest, à travers les taillis. Keith me suis à quelques pas et il fait bien... A peine ai-je marché une dizaine de mètres que surgit mon ennemi juré ! C'est bien Jessie Bains qui décharge son arme sur moi. Mes réflexes sont bons et je réponds par quelques prunes bien ajustés. Est-il touché ? Pas sûr... Il s'enfuit en vitesse et la poursuite s'engage. Malheureusement, j'avais compté sans la voiture volée. Au détour d'un buisson, j'aperçois mon homme qui prend le volant et disparaît dans un crissement de pneus. J'ai tout juste le temps de prendre une photo de la voiture, il n'y a rien d'autre à faire. Il faut maintenant avertir le patron de ce qui vient de se passer. Bientôt, une équipe complète est sur les lieux. En attendant, j'ai fait ma petite enquête. Au bord de l'eau, près de la poubelle, j'ai pu collecter du sang et des empreintes (grâce à ma mallette spéciale). Dans la poubelle, ce sont des vêtements qui ont attiré mon attention. Ils

appartiennent à Jessie Bains, ce qui voudrait dire que ce dernier s'est changé... Mais ce qui m'inquiète le plus, ce sont les traces au bord de l'eau. Keith vient d'appeler le service spécialisé dans l'exploration sous-marine. Bientôt, je me retrouve avec l'officier chargé de l'exploration. Là, il faut que je sois prudent. Première chose, retrouver le certificat qui prouve à mon collègue que je suis un spécialiste de la plongée sous-marine. Je cherche, je cherche et le trouve... dans mon portefeuille, au côté de ma carte de police. Ensuite, il faut que je m'équipe. Dans le camion de la police se trouve tous les appareils nécessaires. Je vérifie les bouteilles d'oxygène et bien m'en prend... Une seule d'entre elles est vraiment vide. Un peu plus et c'était l'accident. Me voilà fin prêt pour l'exploration du lac.

## CADAVER ON THE ROCKS

Le fond du lac est une véritable décharge. On y trouve de tout, des vieilles bouteilles mais aussi des indices très importants. Sur la gauche, alors que j'exploré le fond avec attention, un reflet attire mon attention. C'est un couteau... Mais bien sûr ! Ne m'a-t-on pas dit à la prison que Bains possédait une lame. Mais patience, je continue mes recherches. Plus sur la droite cette fois, un autre reflet. C'est un badge qu'il me faudra identifier. Mais le plus sinistre, c'est sur l'extrême droite du bassin que je le découvre. Alors que je sonde les rochers, une main apparaît ! Et derrière la main, un bras puis... un cadavre. Horreur ! C'est Pate bien sûr, le malheureux officier de police pris en otage par Bains. De retour à la surface, il me faut me changer et avertir le bureau central de nos tristes découvertes. Keith vient de me rejoindre. Ensemble, nous entrons dans la voiture pour rejoindre le bureau. La journée a été dure et penser qu'il va falloir annoncer à sa famille la mort de Pate n'est pas pour me redonner courage.

## UNE FAUSSE PISTE...

Sur la route, c'est encore un message de la radio qui vient tout remettre en cause. L'officier de police qui avait pris Bains en filature après sa fuite du parc vient d'annoncer qu'il a perdu sa trace près de l'aéroport. Impossible de laisser passer une telle piste. Sur les lieux, je découvre la voiture dont s'est servi Bains. A l'intérieur, j'inspecte tout et effectue surtout les examens essentiels, notamment les prises d'empreintes digitales. Il nous faut maintenant enquê-



# message in a bottle

ter dans l'aéroport. La fatigue commence à se faire sentir. Je manque de me faire écraser en traversant la route et juge plus prudent d'utiliser le bouton qui déclenche le feu tricolore. Sur le trottoir d'en face, une fleuriste m'accoste. Même s'il y a urgence, je pense quand même à Marie que je vais retrouver ce soir. Dites-le avec des fleurs... A l'intérieur de l'aéroport, ça grouille de monde. Une envie pressante me mène dans les toilettes. Dans la cabine du milieu, je remarque que la chasse d'eau ne fonctionne pas très bien. Et pour cause, c'est le flingue de Bains qui y est caché. Une découverte que je déposerai plus tard comme preuve devant le coroner. Au guichet de l'aéroport, Keith et moi commençons notre enquête. La routine, celle que l'on nous enseignait à l'école de police de Lytton. Il faut montrer sa plaque, puis poser des questions. Très vite, la jeune femme qui se trouve là reconnaît l'homme de la photo d'identité que nous lui présentons. Il s'est inscrit sous le nom de Pate, le policier, et a pris un avion il n'y a pas une demi-heure. Aucune hésitation à avoir, Keith et moi prendrons le prochain vol... Pour passer le temps et parce qu'un vrai flic ne peut s'empêcher de poser des questions, je furete tout de même dans l'aéroport. Sur la droite, un guichet de location de voiture. Je n'y apprends rien. Mais à gauche, la réponse que je reçois de l'employée est toute différente. Oui, elle connaît cet homme, oui, il a loué une voiture il y a à peine une heure. Et je comprends tout à coup. Le billet d'avion, c'était une fausse piste. Bains est encore en ville ! Il ne nous reste plus qu'à prendre le signalement de ce nouveau véhicule pour lancer à nouveau toute la brigade sur les traces du criminel.

## DE RETOUR DANS LES LOCAUX DE LA POLICE...

Dans le hall du commissariat, il me faut tout d'abord enregistrer toutes les preuves découvertes. C'est au guichet du fond que je m'adresse à l'employée de service. Il ne faut rien oublier et je fais le tour de mes poches pour lui remettre le couteau, le badge, les vêtements, le holster, le revolver, les douilles et tous les prélevements (sang ou empreintes) que j'ai effectués jusque-là. Keith est assis à son bureau, je le rejoins et observe ma corbeille à message. Marie m'a appelé dans la journée. Il me faut la joindre à tout prix. Le téléphone est très utile pour ne pas perdre de temps. Le service des renseignements (N° 411) me communique les coordonnées de ma bien-aimée (555-4169).

Qu'il est doux d'entendre le son de sa voix ! Nous avons rendez-vous ce soir chez Arnie's, un petit resto où l'on sert le homard le plus savoureux de la ville. J'ai assez donné pour aujourd'hui. Dehors, je retrouve ma voiture personnelle (une petite Austin blanche). Quelques minutes plus tard, me voilà assis en face de Marie. Une rose, un homard et quatre baisers d'amoureux nous suffisent pour décider de finir la soirée dans un endroit plus calme. La suite ne vous regarde pas...

## CADAVRES EN SERIE...

Le lendemain, je trouve sur mon bureau le résultat des analyses consécutives aux douilles découvertes. Mais le patron m'interpelle déjà. Il y a une nouvelle victime, au 753 Third Street. Keith et moi sommes de nouveau sur la route. Dans un terrain vague, l'officier de police Gelespi nous montre la voiture de location utilisée par Bains. Dans le coffre, un homme dort pour l'éternité, la tête transpercée par une balle de fort calibre. Après avoir collecté du sang pour analyse et inspecté l'homme et le coffre, je découvre qu'il s'agit de Woody Roberts, l'un des témoins qui avait permis il y a peu d'emprisonner Jessie Bains. Un coin d'enveloppe déchiré, une note de menace, une adresse, celle d'un motel, voilà qui complète les indices de ce début de matinée. Je commence vraiment à avoir peur. Quelle sera la prochaine victime de Bains ? Marie m'avait demandé de passer la voir. Serait-il déjà trop tard. La voiture fonce vers le 222 West Peach. La maison de ma douce semble calme. Sur la porte, une note dit « Je suis partie faire des courses, à bientôt, Marie ». Mais alors que j'ouvre la porte, ma gorge se serre. L'appartement est saccagé. De toute évidence, Bains a enlevé Marie. Pire encore, un morceau de papier à moitié calciné dans le cendrier me glace les os. Il s'agit d'une liste, celle des quatre personnes qui ont lutté autrefois contre l'assassin : Woody Roberts, Marie Wilkans, Dan Colby et moi-même. Bains semble bien décidé à se venger et maintenant, c'est sûr, Marie est en danger de mort ! Après avoir appelé le bureau, nous décidons d'essayer l'adresse du motel. Après tout, c'est le seul indice réellement intéressant pour retrouver la trace de Bains. Le concierge de cet établissement de troisième ordre reconnaît en effet notre homme. Bains s'est inscrit sous le nom de Cole et il habite la chambre 108. Le temps de demander par radio un mandat de perquisition et de le montrer au concierge, nous voici munis de la clef de la chambre. Mais, prudence, l'ennemi est rusé. A peine ai-je intro-

duit la clef dans la serrure qu'une charge explosive troue la porte de part en part. Heureux homme que votre serviteur qui, par méfiance, est resté sur le côté ! Dans la chambre, nous faisons, Keith et moi, le tour du propriétaire. Dans la salle de bain, dans l'évier, je découvre une carte magnétique. Elle appartient à Dan Colby, la prochaine victime sans doute. Je note l'adresse et le téléphone. Il faudra prévenir cet homme sans tarder. Au pied du lit, je frémis en apercevant une petite mare de sang. J'en prélève un échantillon. Dans le tiroir de la table de chevet, c'est l'enveloppe de la lettre envoyée par Bains à Woody Roberts. Voilà qui m'explique comment l'assassin a attiré sa victime dans un guet-apens. Enfin, de l'autre côté du lit, un tube de rouge à lèvres attire mon attention. C'est la marque qu'utilise Marie ! Il est grand temps de rejoindre le bureau. Je dépose tous les nouveaux indices au guichet principal, passe au bureau des vols pour collecter les résultats d'enquête et retrouve mon bureau. Un coup de téléphone à Dan Colby s'impose (407-555-3323). Il habite maintenant la ville de Steelton. L'homme est sûr de lui. Il ne semble pas comprendre la menace que représente la fuite de Bains. En revanche, le lieutenant Miller, de la police de Steelton (407-555-2677), prend bien plus au sérieux mes avertissements. Il placera la ligne de Colby sur table d'écoute et assurera une surveillance... Pour ma part, je sais qu'il me faut prendre l'avion à l'instant même. Si ça se trouve, Bains a déjà exécuté ma douce Marie !

ton juste avant de partir ! Discrètement, je pousse le cran de sûreté. Dès que l'homme lâche l'hôtesse, c'est à moi de jouer. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, me voilà debout, le bras tendu, l'arme au poing. Le premier terroriste s'écroule sous ma première balle, le deuxième ne résiste pas plus longtemps. Mais ce n'est pas gagné pour autant. Ces deux hommes n'ont-ils pas annoncé tout à l'heure qu'ils avaient dissimulé une bombe dans l'appareil ? Aussitôt, je fouille les cadavres. Dans le premier, une paire de pinces coupantes. Je fouille ensuite l'appareil. C'est à l'arrière que je découvre la charge explosive, dans le distributeur de papier toilette. Plus que quelques minutes avant l'explosion... Comment débrancher l'engin sans qu'il explose ? Je retourne vers les deux hommes qui baignent dans leur sang à l'avant de l'appareil. L'un d'eux à un turban... Je comprends tout de suite que ce déguisement ne fut pas uniquement choisi par quelques programmeurs américains pour nous prouver l'origine des terroristes. Il peut aussi s'agir d'une cache. Dans le turban, je trouve en effet un mode d'emploi, celui de la bombe. Il me suffira d'exécuter en sens inverse les inscriptions de branchement de la charge explosive pour la désamorcer. Eurêka ! Le compte à rebours vient de s'interrompre. L'avion atterrira sans encombre sur l'aéroport de Steelton.

## UNE VISITE DANS LES EGOUTS...

## DETOURNEMENT D'AVION

A l'aéroport, notre carte de police fait des merveilles. L'employé a vite fait de nous décrocher un billet pour Steelton et le douanier nous laisse passer sans plus de vérification. Dans le hall de départ, je salue au passage une vieille connaissance (c'est Larry, un héros coureur de jupons) et m'engouffre dans la passerelle qui mène à l'avion. Ceinture bouclée, discours du capitaine, comme je trouve le temps long ! L'hôtesse nous apporte un verre d'eau et le voyage continue quand, soudain, deux hommes masqués surgissent de l'arrière de l'appareil. L'un court directement dans la cabine de pilotage, l'autre saisit l'hôtesse à bras-le-corps et lui brise son revolver sur la nuque. Un détournement, il ne manquait plus que ça ! Figé dans mon fauteuil, un doute m'assaille. Mon revolver : est-il chargé ? Est-il aussi toujours bien réglé ? Mais oui, je me souviens, je suis passé au stand de tir du commissariat de Lytton

C'est le lieutenant Miller qui nous accueille à Steelton. Dans les bureaux de la police, nous apprenons la triste nouvelle. Dan Colby est mort, malgré les avertissements que je lui avais donnés par téléphone. Seul indice pour poursuivre l'enquête : il a reçu avant de pénétrer un coup de téléphone en provenance d'une cabine publique située dans l'un des parcs de la ville. Munis de radios portatives, Keith et moi décidons sur le champ de visiter ce lieu. Les pelouses sont superbes, les fontaines emplissent de petits bassins où paissent quelques canards californiens... Mis à part ce punk qui veut me faire la peau au détour d'un sentier et que Keith capture sans trop de difficulté, je ne découvre rien d'intéressant tout d'abord. Mais plus loin, à l'est, une couverture posée sur le sol, près d'un buisson, attire mon attention. Je la prends et découvre qu'elle cache en fait une bouche d'égouts. Pas une minute à perdre, il faut visiter les sous-sols de la ville. Brrr ! Il ne fait pas chaud sous terre. Je passe un premier pont puis prends vers l'est, guidé par l'instinct qui caractérise



# MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

## AMIGA

**AMIGA 500 PLUS**  
**1 Mo Chip RAM - ROM 2.0**  
**Workbench 2.4**  
**2.990 F NOUVEAU**

## AMIGA 500

+ Péritel .....	2.790 F
+ Péritel + Extension .....	2.990 F
+ Moniteur Couleur .....	4.490 F
+ Moniteur Couleur + Extension .....	4.690 F

### PROMO AMIGA:

Amiga 500 + Moniteur Couleur + Extension  
+ Lecteur 3" 1/2 + Joystick + Souris  
+ 50 disk 3" 1/2 : 5.190 F

## AMIGA 2000

+ Joystick .....	5.290 F
+ Moniteur Couleur + Joystick .....	6.790 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.590 F
A2000+Monit. Coul.+2ème Lect. int.+ joyst.	7.090 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S .....	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S .....	2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter



Reprise de votre Amiga ou Atari  
à 50 % de sa valeur actuelle  
pour tout achat d'un montant  
de 5.000 F

## IMPRIMANTES

PANASONIC
9 Aiguilles : ..... 1.590 F
24 Aiguilles : ..... 2.590 F
COMMODORE
MPS 1270
Jet d'encre : .. 1.790 F
STAR LC 200
Couleur : ..... 2.590 F

## MICRO SWEET

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Métro : Louis Aragon (Terminus)

Tel (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : .....

Prénom : .....

Crédit Gratuit 4 mois

Après acceptation du dossier

Code Postal : .....

Adresse : .....

Ville : .....

Tél. : .....

Règlement :  Chèque  Mandat

Contre remboursement  Carte Banc.

N° : .....

Date Expir. .....

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET

Crédit personnalisé : nous consulter

Date : .....

Signature .....

Frais de port : Accessoires 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F  
Contre-Remboursement : Ajouter 35 F

Offre valable jusqu'au 30/11/91

## MICRO-CONSOLES-JEUX



AT 386SX 20 Mhz

Mini Tower 1 Mo Ram

Disque Dur 40 Mo

Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo

Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster

Moniteur couleur VGA

Clavier 102 touches, Souris, Joystick,

MS DOS 5.0 - 1 jeu VGA au choix

Tapis souris, Log. dessin, Log. musique

10.990 F



AT 386 1 Mo RAM

Disque Dur 40 Mo - Mini Tower

Carte + Moniteur Couleur VGA

Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo

Contrôleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz ..... 7.900 F DX 33 Mhz ..... 10.990 F

SX 20 Mhz ..... 8.300 F 486 DX 25 Mhz ..... 16.900 F

DX 25 Mhz ..... 9.990 F 486 DX 33 Mhz ..... 17.800 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F

1 lecteur supplémentaire : + 450 F

## CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000 ..... 570 F

Disque Dur Amiga 2000 45 Mo ..... 2.990 F

Lecteur interne Amiga 500 ..... 570 F

Disque Dur Amiga 500 42 Mo ..... 2.990 F

Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4 ..... 500 F

Lecteur externe Amiga ..... 570 F

Souris Amiga ..... 185 F

Tapis Souris ..... 35 F

Souris optique Amiga ..... 370 F

Paint Brush Stylo Amiga ..... 570 F

Blitz Turbo Amiga ..... 250 F

Interface Midi Amiga ..... 450 F

Digitaliseur Son Stéréo ..... 590 F

Sound Blaster (carte son PC) ..... 1.290 F

Sound Blaster Pro ..... 1.990 F

CMS (composants Sound Blaster) ..... 290 F

Adaptateur Rom Kickstart ..... 250 F

Free Boot ..... 150 F

Extension mémoire 512 Ko + Horloge ..... 330 F

Extension mémoire 512 Ko ..... 249 F

Deluxe Paint 4 ..... 790 F

Genlock ..... 1.150 F

Joystick Amiga / Atari (à partir de) ..... 70 F

Capot de Protection Amiga 500 ..... 100 F

Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2) ..... 149 F

## PROMO

Disque Dur Amiga 500 52 Mo extensible à 8 Mo ..... 3.590 F

Sauvegardez vos originaux !

Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus

+ Blitz Turbo ..... 710 F

Commodore  
CDTV  
+ 5 CD  
6.590 F

NEO-GEO: 2.790 F  
avec 1 jeu: 3.290 F  
SEGA MEGADRIVE FR: 1.090 F  
Nomb. jeux Mégadrive

DISQUETTES

5"1/4  
par 10 ..... 2.60 F  
par 100 ... 2.50 F  
par 300 ... 2.30 F

3"1/2  
par 10 .... 3.20 F  
par 100 ... 3.00 F  
par 300 ... 2.80 F

Yeahhh...!  
J'ai finiiii...!!

Désignation

Quant.

Prix.Unit.

Montant

Tél. : .....

Règlement :  Chèque  Mandat

Contre remboursement  Carte Banc.

N° : .....

Date Expir. .....

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET

Crédit personnalisé : nous consulter

Date : .....

Signature .....

TTC

# message in a bottle

les véritables héros. Soudain, une étrange odeur, les yeux me piquent... J'accélère l'allure, vers le sud cette fois. Il me semble que certaines galeries sont polluées d'un gaz mortel... Il faudra être prudent ! En empruntant maintenant le chemin qui mène vers l'ouest, je découvre, quelques mètres plus loin, une sorte de placard à même le mur. Cette cache n'est pas fermée à clef. Elle contient un masque. Ma foi, voilà qui m'évitera l'asphyxie plus tard... Je marche encore vers l'ouest, puis au sud, toujours au sud et vers l'est enfin pour bientôt remarquer une porte métallique. Un doux parfum emplit mes narines et, cette fois, c'est celui de Marie. Ma douce est là, dans une salle étroite, ficelée sur une chaise et gémisant comme une damnée. Je la calme de quelques mots rassurants, la détache et l'embrasse. Mais pas de place pour la tendresse dans cette aventure : des pas approchent et avec eux le danger, la mort peut-être... Vif comme le guépard, je me cache derrière le gros tuyau sur la gauche et charge mon arme. C'est Jessie Bains qui vient aux nouvelles. L'ennemi me fait face, mais il ne comptait pas sur ma rapidité et sur mes réflexes de fauve. Les armes craquent ensemble, l'homme s'abat sur le sol. Le cauchemar est fini. Il ne me reste plus qu'à devenir le mari de Marie.

## SKY WALKER

Je cherche des codes et astuces pour *Twinworld* et *James Pond*. Salut.

## ARGOS

Pour Fabian qui reste bloqué dans le dédale de *Dungeon Master* : pour ouvrir la grille de la Riddle Room, il suffit de placer le miroir dans la première niche à gauche (en arrivant du niveau 4), la pièce d'or dans la deuxième, la gemme bleue dans la première à droite et l'arc dans la seconde. Non seulement la grille s'ouvre, mais une clef de fer apparaît dans une niche secrète.

Pour ma part, je lance un appel à tous les aventuriers car je me trouve coincé au niveau 8. Comment ouvrir la grille au nord-ouest du labyrinthe, celle derrière laquelle se trouve un coffre et des dalles coulissantes ? Autrement dit, comment accéder au niveau 9. Merci d'avance pour vos réponses.

## SANDRA BIG SMACKS

J'ai un problème avec *Twinworld*. Lorsque j'arrive au château du deuxième niveau, je ne parviens pas à saisir l'amulette. Merci à tous.

## CLAUDIE

Dans *Iceman*, où se trouve le microfilm ? Comment sauver la jeune fille noyée au volley-ball ? A plus.

## MCST

Pour Alexandre qui lutte dans *Rocket Ranger* sur Amiga, voici les phrases que tu dois répondre au docteur et à sa fille dans le Zeppelin :

- 1 : I'm on a mission from god.
- 2 : You'll shave to trust me.
- 3 : You're being foolish.
- 4 : I oughtta teach you.
- 5 : I took the scenic route.
- 6 : Can you use some help.

Dès que tu auras découvert la base allemande, organise la résistance sur celle-ci afin que ton espion transfère du lunarium dans ton dépôt de fuel. Je cherche quant à moi le moyen de faire une sauvegarde dans *Powermonger* et aussi toutes les astuces possibles pour *Dungeon Master*. Bye !

## REM

Pour Amisteph (Tilt 93) dans *Millennium 2.2*, tous les vaisseaux que tu enverras à proximité de Mars seront toujours perdus... N'oublie pas que c'est la guerre entre les deux colonies ! En ce qui concerne le Grazer envoyé vers Jupiter, je ne vois qu'une explication : il s'est fait intercepter lui aussi ! La méthode à suivre pour continuer la colonisation est d'envoyer tout d'abord un probe. Ensuite, si la colonisation semble possible, envoie une SIOS et en même temps un Carrack muni de deux générateurs MKV et MKVI (cela suffit amplement), deux lasers et un chasseur. Voilà, bon courage, et rendez-vous sur Deuteros, la suite de ce fabuleux programme.

Mes questions maintenant : dans *Crash Garrett*, comment ouvrir le coffre qui se trouve dans le bureau du faux impressionniste ? Peut-on ouvrir le puits, au début du jeu, dans la propriété ?

Dans *Zak*, impossible de me servir du cristal bleu sur le dauphin. Dois-je jouer du gazoo avant ? Le curseur ne semble pas détecter l'animal. Merci.

## LUDOVIC

Sur Amiga, comment fait-on pour avoir des vies infinies dans *Ninja Warriors*, *After the War* et *Strider* ? Encore merci à tous.

## LOIC

Dans *BAT*, voici comment vous allez peut-être débusquer l'ignoble Vrangor. Il faut avoir au moins 5 500 crédits, être accompagné de Sloane et louer un drag dans ce hangar si bien gardé par la police terranéenne. Dès que vous avez décollé, dirigez votre engin vers le point rouge, c'est la base de Vrangor. Lorsqu'elle est en vue, tirez ! Manceuvez ensuite le drag de façon à vous engouffrer dans la brèche que vous venez de pratiquer. Ensuite, sui-

vez la flèche, insérez la carte d'accès et tapez le code suivant, de bas en haut : gauche, droite, gauche, droite, droite, gauche, droite, gauche. La porte s'ouvre... Vrangor est là ! Défendez-vous, actionnez vos champs de force 7 et 8 (ce n'est pas de trop, croyez-moi !) puis sortez et... bravo ! Bon courage à tous et à toutes.

## LAURENT

Je cherche des vies infinies pour *Gods*, *Great Giana Sister* et du temps pour *Super Hang On*, le tout sur Amiga. Merci.

## TILTUS

Pour Cutty Ranks, voilà comment tu pourras réparer le fil de *Maniac Mansion* : pendant que Dave rappelle Edna, Bernard se dirige vers les fils. Il ouvre la radio et utilise les piles avec la lampe de poche. Il allume celle-ci. Pendant ce temps, Dave va voir Edna pour aller en prison. En sortant de la prison, il éteint le disjoncteur (attention, seul le personnage qui possède le badge peut couper le courant). Maintenant Bernard peut réparer les fils électriques et Dave rallumer le disjoncteur. Bonne chance.

## CPCKITA

Dans *Orphée*, je cherche le dragon et ne le trouve pas. Qui se souviendrait de la solution ? Même chose pour la clef en rubis... Que faire enfin de la demi-étoile ? D'avance, merci beaucoup.

## J-F

Chers aventuriers, je vous envoie par la présente quelques turcs, pardon trucs pour *King's Quest*. Allez à droite dans le village et fouillez dans un tonneau pour prendre un poisson pourri. Entrez ensuite dans une échoppe. Vous trouverez à la sortie une pièce d'argent qui brille à l'endroit même où un homme réparait la charrette. Sortez maintenant du village. Près de l'arbre, un ours est en train de saccager une ruche. Faites-le fuir à l'aide du poisson et prenez du miel dans le trou de l'arbre. Ramassez aussi un morceau de bois et marchez vers le nord. Un chien attaque une termitière ? Il suffit d'effrayer l'animal à l'aide de la branche. De retour au village, vous fouillez la meule de foin. Tout seul, vous ne seriez arrivé à rien... Mais les termites, reconnaissantes, vous aideront dans votre recherche. Vous possédez maintenant l'épingle en or. Grâce à cet objet, on peut acheter diverses choses, soit une cape chez le tailleur, soit une médaille chez la diseuse de bonne aventure, soit encore une luge chez le marchand de jouets. La médaille sert à éviter les sorcières. Pour les deux au-

tres indices, je ne connais pas encore leur utilité. Chez la boulangerie, vous pourrez également investir dans une tarte, avec la pièce d'argent.

A partir de la roulette du gitan, on atteint, en marchant vers l'ouest et en longeant les rochers, une oasis. Je sais qu'il faut se cacher là mais ensuite... Que faire ? A bientôt sur le message.

## LOXI

Je pose une question à tous les fidèles du Message. Dans *It Came From The Desert*, comment persuader la police, le maire et l'armée de l'existence des fourmis ? Où se trouvent les zones àasperger avec l'avion et comment entrer dans les mines ? Merci à tous.

## TILTUS

Pour Pete STE et tous les aventuriers qui cherchent un utilitaire d'exploration pour modifier des datas sur leur disquettes ST et Amiga, je leur conseille d'investir dans Discoscopie, un soft français, récent (test de la prochaine version dans Tilt 96) et maniable. Pour ST, je citerais également Mutil et Disk Doctor. Bons octets à tous.

## IMATH 93

Tout d'abord, nous remercions Fang pour son astuce, Bernard de Mauberge pour la solution d'Elvira et Elrick pour celle de Eye of the Beholder.

Pour Fonzie dans *SW4*, tu auras des vies infinies en activant Caps Lock et en tapant pendant le jeu (mets en pause) NCC-1701-D. Désactive ensuite Caps Lock et enlève la pause.

Pour Wasp, dans *Chuck Rock*, tape Uncle Sams pour avoir de l'énergie infinie.

Pour Front maintenant, dans *Saint Dragon*, nous n'avons pas d'énergie infinie à te proposer. En revanche, les vies infinies sont au menu si tu appuies simultanément sur fire et le bouton gauche de la souris. Pour choisir ton niveau, appuie juste sur Caps Lock.

Pour le jeu *Robocop II*, il est possible d'obtenir de l'énergie en tapant pendant le chargement « Serial Interface » puis la touche F9. F10 changera le niveau.

Pour *Atomic Robokid*, tapez pendant l'intro « Tuesday 14th ».

Pour *Cabal*, il est possible de passer au niveau supérieur pendant le jeu. Tapez « Schlika » puis F2.

Pour *Switchblade II*, appuyez sur Fire dès que vous avez mis la disquette dans le drive et maintenez jusqu'à la fin du chargement.

Longue vie à tous !

## NICOLAS

Qui me donnera des vies infinies pour

NEUF

## SBI 286-16

80286-16 Mhz, 0 wait state  
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	5 990 TTC	7 450 TTC
VGA couleur	7 590 TTC	8 890 TTC
S-VGA couleur	8 490 TTC	9 690 TTC

## SBI 386 - SX 20\*

80386 SX 20 Mhz, 0 wait state  
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	7 190 TTC	8 390 TTC
VGA couleur	8 990 TTC	10 450 TTC
S-VGA couleur	9 990 TTC	10 990 TTC

## SBI 386 DX 33 CACHE\*

80386 DX 33 Mhz avec 64 Ko de cache  
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	9 490 TTC	10 890 TTC
VGA couleur	11 590 TTC	12 790 TTC
S-VGA couleur	12 450 TTC	13 690 TTC

Binaire c'est aussi le 486, appelez-nous

### Systèmes livrés avec :

- 1 mégao de RAM
- 1 lecteur 5/4 (1.2 Mo) ou 3/2 (1.44 Mo)
- 2 sorties série ; 1 / / et 1 port jeux
- Clavier français 102 touches

\* Boîtier plat ou mini tour

### Matériel garanti 1 an P. et M.O.

Prix indicatifs révisables  
sans préavis

Autres configurations,  
nous consulter

PROMO

~ Une bonne base graphique ~

## SBI AT 386-SX20 \*

VGA couleur

+

souris

+

Laser STAR LP 4

Postscript

2 Mo de Ram

+

Garantie sur site 1 an (Laser)

=

**20 990 F TTC**

- Carte 386 SX a 20 Mhz
- 2 Mo de RAM
- 1 lecteur 5/4 ou 3/2 hte densité
- Disque dur de 40 Mo
- Carte VGA 16 bits 256 Ko
- Ecran VGA couleur 14 pouces
- Souris 3 boutons
- Laser postscript 300 DPI
- 2 Mo de RAM
- 35 polices ADOBE

~ Une base évolutive ~

## SBI AT 286-16 \*

Couleur VGA

+

Imprimante star LC 20

+

Souris

=

**8 990 TTC**

- Carte mère 80286 à 16 Mhz
- 1 Mo de RAM
- 1 lecteur 1,2 Mo ou 1,44 Mo
- Disque dur 40 Mo (28 ms)
- 2 sorties série ; 1 / / et 1 port jeux
- Carte VGA 16 bits 256 Ko
- Ecran VGA couleur 14 pouces
- Imprimante STAR LC20
- Souris

\* Boîtier plat ou mini tour

Facilités de paiements

OCCASIONS

### DÉPÔT VENTE

Toutes nos occasions sont  
garanties 6 mois  
Rachat de votre ancien  
ordinateur pour l'achat  
d'un neuf.

LES OPTIONS

Lecteur supplémentaire ..... 450 F TTC  
SIMM 1 Mo 60 Ou 70 ns ..... 390 F TTC

Disque dur 120 Mo  
ou plus ..... Nous consulter  
Autres options ..... Nous consulter

### COPROCESSEUR (INTEL)

Chez BINNAIRE tous les coprocesseurs  
DX sont au même prix :

80387 DX 16, 20, 25, 33 ..... 2 250 F TTC

Même chose pour la série SX :

80387 SX 16, 20 ..... 1 350 F TTC

80287 XL  
(6, 8, 10, 12, 16 Mhz) ..... 950 F TTC

Souris 3 boutons ..... 150 F TTC

Sound blaster ..... 1 190 F TTC

Sound blaster Pro ..... 1 990 F TTC

Cartes Modems ..... Nous consulter

### Imprimantes :

STAR LC20 ..... 1 850 F TTC

STAR LC24-10 ..... 2 850 F TTC

STAR LP4 (1 Mo) ..... 8 990 F TTC

Autres ..... Nous consulter

Scanner ..... Nous consulter

Expédition dans  
TOUTE LA FRANCE

-- --

Demandez nos  
tarifs revendeurs

283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris - Tél. : 43.70.82.45

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

2 bis, rue Gonnet - 75011 Paris - Tél. : 43.70.82.45

AMSTRAD  
COMMODORE  
COPAM  
S.B.I.  
STAR

# message in a bottle

**Strider II** sur Atari STF ? Merci d'avance.

## EANOU

Salut à tous les shootés du Game Boy. Je vais vous parler aujourd'hui de deux de mes découvertes...

Dans **Tortues Ninja**, une nouvelle option apparaît lors de la sélection du niveau si vous pressez simultanément A, B et SELECT.

Dans **Super Mario Land**, lorsque vous êtes dans le monde 2.2 et que vous arrivez en-dessous des huit pièces empilées (à droite se trouve un nuage), on remarque quatre petits carrés au-dessus de l'eau. Placez-vous dessus avec un Mario de petite taille et, oh miracle, voilà que vous marchez sur l'eau !

Je cherche quant à moi la solution complète de **Castle Master**. Tchao.

## BLUE EAGLE

Salut ! Dans **Countdown**, je ne suis plus bloqué chez Fontaine ! Je vous livre le résultat de mes recherches, de quoi parvenir quasiment à la fin de cette superbe aventure...

Quand vous arrivez chez Fontaine, ouvrez le conteneur à ordures et entrez-y. Attendez que Fontaine s'arrête devant vous, puis utilisez la fléchette sur lui. Posez-lui toutes les questions possibles et allez au QG de Black December. Si vous souhaitez gagner 10 points, faites sauter le perroquet grâce aux explosifs. Pour se rendre à Athènes, il faut prendre l'avion (ce moyen de transport est indispensable, sinon...). A Athènes, cachez-vous derrière le mur et placez-y le bras de la catapulte. Attendez le bon moment pour aller chercher la pierre. Allez près du levier de la catapulte et laissez-le. Puis, mettez-y la pierre. Trouvez l'instant favorable pour actionner le levier afin de réduire le garde en bouillie. Sauvez la partie et entrez par la porte du fond. Cachez-vous derrière les caisses situées devant vous et utilisez, au bon moment, les explosifs sur les moniteurs de contrôle pour faire sauter le garde. Allez ensuite parler à l'otage sur sa chaise (à droite). Utilisez le CAD pour vous renseigner sur Jackal. Attention, il ne faut pas faire sauter le coffre avec les explosifs ! Allez à Barcelone voir Carlos, donnez-lui \$500 et faites 2 fois Bluff et 2 fois Pleasant. Offrez-lui le vin et posez-lui toutes les questions. Allez à Athènes, ouvrez le coffre avec le lockpic puis rendez-vous à Venise. Lisez le journal sur le bar. Parlez ensuite au barman, posez-lui des questions, payez-le \$500. Allez à droite dans la salle et parlez à la femme assise. Posez-lui les questions traditionnelles et quittez-la. Jouez à la machine puis attendez. Ne rentrez dans la

loge que lorsque le garde du corps est parti et que la fille est sur la scène. Dans la loge, prenez la boîte de maquillage et la clef au-dessus de la porte : ouvrez avec la boîte à bijoux. Régalez le bureau et ouvrez le tiroir en haut à droite avec la clef. Prenez le papier et déchiffrez-le avec le CAD. Sortez de la loge et questionnez le barman sur Buzz Bidule. S'il ne vous dit pas où il se trouve, questionnez Golden D. Allez voir ce Buzz Truc et payez-le \$500. Faites 2 fois Hassle et 1 fois Bluff, puis questionnez-le. Allez voir Scorpio et posez-lui des questions. Rejoignez Lisa à Rome puis J. Quinn.

Au Lion, attendez de tomber et entrez par la première porte. Sortez par la seconde en actionnant le levier au passage. Bougez les os, prenez le grappin et la corde pour monter à la fenêtre. Attrapez le sac, le blueprint, le pic et bougez le sac en papier. Prenez la carte postale et décodez-la avec le CAD. Trouvez le microfilm. Lisez le journal et bougez la deuxième pierre en partant du bas à gauche du pied du type puis sortez.

Dans le train, lisez le journal, avancez, lisez le télégramme et entrez dans le premier compartiment. Ouvrez le lit, ouvrez le portefeuille. Rentrez dans tous les compartiments ouverts. Parlez avec Jackal. Faites Bluff, Hassle et Help. Rapidement, mettez les capsules dans la nourriture et sortez très vite. Allez à droite et attendez dans le wagon de droite. Revenez, ouvrez le casier et prenez l'outil. Prenez l'attache-case et ouvrez-le. Saisissez-vous des vêtements et allez dans le wagon de droite. Ouvrez le cercueil avec l'outil et prenez les explosifs. A la gare, faites Help et Bluff, offrez l'attache-case. Arrivé à l'endroit où se trouve la bombe, prenez la porte de gauche et l'engrenage par terre puis revenez. Mettez-vous sur le plus petit engrenage et actionnez les leviers. Passez le canal vide et montez par l'échelle. N'ouvrez pas la porte du fond mais faites sauter celle de droite, puis entrez. Bougez l'éléphant et la pierre du mur (trouvez-la !) puis regardez la bombe. Dévissez les 4 vis. Avec rapidité, tournez 1 fois le bouton vert, 3 fois le bleu, 2 fois le rouge. Enfin, dans l'ordre, coupez le fil vert, le rouge et le bleu. Voilà, bonne chance à tous et à la prochaine.

## DOCTOR HARBONN

Pour Jean-Christophe, je me souviens très bien de ce délicat passage du tapis roulant dans le niveau 9. Il faut beaucoup d'adresse pour passer ce cap. Voilà la technique que je te conseille. Lorsque tu arrives sur le tapis, tourne-toi tout de suite d'un quart de tour à droite (vers l'extérieur du tapis) et guette le mur. Tu verras défiler deux

excavations. L'une te procurera des potions, l'autre te donnera accès à la suite du niveau. Pour sauter dans ces salles, le plus sûr est de jouer au clavier. A la souris, tu devras tenir compte du retard de réaction et donc anticiper le saut. Bonne chance et à bientôt.

## BLOOD ANGEL

Dans **Infestation**, pour Danger Robot, le mot de passe est KAL SOLAR. D'ailleurs, tu peux connaître le chemin à suivre dans le complexe en tapant HELP.

Pour ma part, j'aimerais savoir comment obtenir du carburant pour le jet pack dans **Rotox**, ainsi que des vies infinies. Viiite, je craque !

## ELESSAR

Help me dans **Gilde of Thieves**. Je passe la statue dans le temple et accède à un tunnel. Mais ensuite, je me noie ! Comment aussi attraper le miel et libérer l'ours ? Que faire enfin face au garde qui propose des paris lorsque l'on sort de la maison ?

Dans **Meurtre à Venise**, comment arrêter la femme qui se prétend femme de ménage dans le duplex ? Merci d'avance.

## REMUS

Dans **Out Run**, tapez Starion pendant le jeu. A vous de trouver ensuite les touches qui gèrent le temps infini et les changements de niveaux !

## TILTUS

Voilà de nouveau résumés les ordres à donner à Indy pour qu'il résolve l'éénigme des crânes, après qu'il ait utilisé le fouet sur le crochet et qu'il ait rejoint la salle qui se trouve juste sur la gauche :

— grimper l'échelle, diriger Indy dans la pièce autrefois remplie d'eau, descendre, aller à droite dans la salle du mécanisme, utiliser cordon rouge sur machine, utiliser roue, sortir, aller dans la salle aux trois sculptures, regarder le journal du Graal, pousser, tirer les statues pour avoir un dessin équivalent au journal, une porte s'ouvre, la passer, continuer jusqu'à la pièce aux six crânes, regarder le journal du Graal, pousser les crânes pour reproduire la partition (crâne 1 = DO, crâne 2 = MI, crâne 3 = SOL, Crâne 4 = SI, etc.), entrer dans le corridor qui vient de s'ouvrir, continuer son chemin et... Indy arrive près du tombeau. Il faut l'ouvrir, regarder à l'intérieur, aller à droite, tirer la vieille serrure, aller sur le chemin, puis ouvrir la trappe d'égouts, sortir et, enfin, rendez-vous en Autriche. Indy est maintenant devant le château. Entrer à l'intérieur, sélectionner l'option « donner un coup de poing », le domestique est KO. Aller

vers l'entrée du haut. Après : sud, est, sud, prendre la porte à gauche d'Indy, et là un soldat ivre ! Pour la suite, à vous de jouer...

## DRAGON DREAM

Pour Cobi PC (Tilt n° 90), dans **Bard's Tale III**, sache que les tunnels sont bourrés de portes secrètes, en faisant Knock sur chaque pan de mur, on découvre facilement des passages. L'escalier que tu cherches, enfin, est quelque part dans les salles en bas du plan.

Voici maintenant quelques conseils plus généraux : à Arboria, les monstres sont très dangereux. Vous avez intérêt à éviter les groupes trop nombreux, et à ne pas vous éloigner de Cierra Brannia, afin d'être près du temple en cas d'urgence, et à vous procurer un armement correct (admt ou dmd). Quand on arrive à Arboria pour la première fois, on rencontre Hawkslayer. Ce monstre ariical vous propose de rejoindre le groupe. Il est très efficace. Le problème, c'est qu'il disparaît si l'on revient au monde normal. Il y a pourtant un moyen d'éviter cela : — sauvez le jeu avant d'aller à Arboria ; — téléportez-vous ; — embauchez Hawkslayer ; — faites tuer le groupe qui reviendra ainsi au camp des réfugiés ; — quittez le jeu ; — chargez le jeu sauvegardé ; — allez chercher Hawkslayer au camp de réfugiés ; — ressuscitez-le.

Il sera alors au camp à chaque fois que vous aurez besoin de lui...

Pour ma part, j'ai quand même des problèmes dans ce même jeu. Par exemple, je ne trouve pas le sorcier des sous-sols de Skara Brae. Où est, de même, Tslotha Garnath, dans la Fester-ring Pit (c'est le sorcier que l'on est censé éliminer...) ? Et en quel endroit de la Valarian Tower se trouve le Nightspear (il paraît qu'il est nécessaire pour tuer le sorcier) ?

Quelques questions encore... Concernant **King's Quest**, que faut-il faire pour se débarrasser de la sorcière et retrouver le cœur de la princesse-saule ? Comment tuer le serpent qui obstrue le passage ?

Dans **Lord of the Ring**, si seulement un aventurier pouvait m'indiquer la solution pour traverser la vieille forêt et me retrouver chez Tom Bombadil... Je voudrais bien savoir aussi si le père barbu de **Mystical**, celui qui balance des anges à la fin du premier monde, est sensible à une stratégie particulière ?

Voilà, maintenant je peux retourner en paix à mon éternel combat contre les forces du mal.

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ☎ (1) 42 27 16 00

Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h

7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ☎ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M° Ram + 10 Disquettes	2790F
520STE 2M° Ram	3490F
520STE 4M° Ram	4290F
1040STE + Tapis 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	4290F
AMIGA 500	NC
AMIGA 500 1M° Ram	2990F
AMIGA+ & 50 Disquettes	3290F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Commodore	1990F

<b>NEC DUO</b>
Console + CD Rom Intégré + 1 CD au choix
<b>3490F</b>

**Disquettes Konica**  
200F les 5 Boîtes/10  
(3,5P DF DD  
Marque + Etiquettes)

LYNX II	SEGAGEAR
+ Alimentation	+ 1 jeu
<b>790F</b>	<b>990F</b>
S. FAMICOM	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+ 1 jeu +1 joy
<b>NC</b>	<b>1290F</b>
NEC GT	NEO GEO
+ 1 jeu	+ 1 jeu
<b>2490F</b>	<b>3490F</b>

## \*BUY TWO, GET ONE FREE

\* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce,  
offre valable pour jeux Nec et Megadrive

### MEGADRIVE

ATOMIC ROBOT KID  
AXIZ FZ  
BATTLE GOLFIER  
BONENZA BROTHER  
DANGEROUS SEED  
DICK TRACY  
FIRE MUSTANG  
FIRE SHARK  
GAIN GROUND  
CAVARES  
GRANADA X  
HARD DRIVING  
HEAVY UNIT  
I LOVE MICKEY MOUSE  
JOE MONTANA FOOTBALL  
JUNCTION  
KA GE KI  
MAHJONG DETECTIVE  
MEGA PANEL  
RENT A HERO  
STAR CRUISER  
SUPER AIR WOLF  
SUPER HANG ON  
SUPER MONACO GD PRIX  
SUPER SHINOBI  
TIGER HELI  
VERYTEX  
VOLFIEF  
WADONA FOREST  
WAGA LAND  
WORLD CUP SOCCER  
ZERO WING

### NEC PC ENGINE

04 CHAMPION  
ALICE IN WONDERLAND  
ARMED FORCE  
CHASE HQ  
CYBER COMBAT FORCE  
DROP ROCK  
ETERNAL CITY  
FINAL SOLDIER  
FANTASY ZONE  
GOLF BOY  
HATRIS  
HURRICANE  
JAPAN WARRIOR  
KADDASHU  
KICK BALL  
MANIAC PRO WRESTLING  
METAL STOKER  
OPERATION WOLF  
OVER RIDE  
OVERHOLLED MAN 2  
PC KID 2  
POWER ELEVEN  
POWERFUL DELIVERY BOY  
PROFESSIONAL BASEBALL PUZ-  
ZLE BOY  
RACING SPIRIT  
SILENT DEBUGGERS  
SOKOBAN  
SPACE INVADERS  
STRANGE ZONE  
THUNDER BLADE  
TITAN  
TOY SHOP BOY  
TRICKY  
TV SPORT FOOTBAL  
VEIGUES  
VIOLENT SOLDIERS  
W RINGWALLABY

### JEUX NEC

#### CD ROM

350F Pièce,  
**2 ACHETES  
1 GRATUIT**

CD AVENGER  
CD CRAZY CAR RACING  
CD DOWN LOAD 2  
CD EGUAIRU  
CD JB AROLD MURDER  
CD L-DIS  
CD LAST ARMAGEDON  
CD LEGEND OF 3 HEROS  
CD MANHOLE  
CD MASTER OF MONSTERS  
CD MILITARY COMMANDO  
CD POMPING WORLD  
CD PROFESSIONAL BASEBALL  
CD RANMA 1/2  
CD RAY XAMBER  
CD ROAD SPIRITS  
CD SHANGAI 2  
CD SHERLOCK HOLMES  
CD SPLASH LAKE  
CD SUPER DARIUS  
CD VASTEEL  
CD WONDERBOY 3  
CD YS III

### LOCATION JEUX

NEC & MEGADRIVE  
**50F le Week End  
100F la Semaine**

### PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect. Ext double face	
ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA avec	
Horloge/Interrupteur	390F
EXT 512K AMIGA	290F
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F
2 M° pour STE	990F
4 M° pour STE	1900F
Portfolio ATARI	1790F
Portfolio + Interface //	1990F
Scanner Golden Image	1490F
Souris Optique ST/Am	450F
Boîte Rgt 40 Disquettes	40F
Boîte Rgt 100 Disquettes	70F
Tapis de Souris	50F
Cable Minitel	150F
Adapt peritel 1083S/1435	250F

### Livraison en 48h

Paiement en 4 fois sans  
frais (sous réserve d'ac-  
ceptation du dossier par  
Cetelem/Sofinco).  
CB Visa, Carte Aurore  
Ctre Remboursement

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

-----  
Nom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Tél : .....

Ville : .....

Mode de règlement : Chèque Bancaire

CB : N° ..... / ..... / ..... / .....

Date Validité: ..... Mandat Crédit

-----  
Je vous passe la commande suivante

Désignation Qté Montant

..... .... .....

..... .... .....

..... .... .....

..... .... .....

Signature Total P. ....

Total Commandé .....

Port Matériel: 150F, Accessoire: 50F

## Inverse Mouse

Je ne ferai pas quatre pages d'éloges. Je tiens à te demander une chose qui m'intrigue beaucoup : j'ai acheté un 520 STE en mars de cette année et la souris a, semble-t-il, des ratés. Lorsque je parcours des jeux d'aventure comme *Indy III*, *les Voyageurs du Temps* ou *Opération Stealth*, la commande « haut » de la souris devient « bas », et inversement. Croyant avoir affaire à un problème de poussière, je m'empresse de démonter ma souris et de tout nettoyer : rien à faire ! Je ne sais pas ce qui arrive.

Deuxième point : lorsque j'introduis mon disque langage STE, juste avant de tomber sur le bureau Gem, un message incomplet apparaît :

-ERROR : THIS STE ROM IS NOT EC...

Sont-ce les nouvelles ROM qui sont à l'origine de ceci ? Et est-ce que cela pourrait m'empêcher d'exploiter à fond mon STE ?

Troisième point : comment faites-vous pour arriver à la fin d'un jeu comme *Dungeon Master* en si peu de temps ? Bravo à l'équipe qui y est arrivée, moi je bloque au quatrième niveau... Quatrième et dernier point : Que pensez-vous de l'idée suivante : étant donné la bonne (très bonne, même) qualité sonore des 16/32 bits, que pensez-vous de digitaliser des musiques ou des chansons sur disk, accompagnées par exemple d'images digitalisées du groupe ou du chanteur ?

Oh, j'oubiais ! Souhaitant acquérir une extension mémoire pour un STE (*Cyber Paint* et *Audio Sculpture* obligent !), je vous demande combien coûte une extension 512 Ko ou 1 Mo, et est-il nécessaire de démonter ce cher STE si performant (regardez *Turrican II* et ses musiques !). **MacGyver le terrible !!!**

■ 1) Il s'agit d'un virus bénin, qui inverse simplement les mouvements de la souris. Il suffit d'éditer les premiers secteurs de tes disquettes infectées et de les remettre à 00. En revanche, la question est de savoir où tu as pu attraper ces virus. Si ce sont des originaux, je te conseille dorénavant de toujours protéger tes disquettes en écriture. Dans le cas contraire, ce-

la t'incitera peut-être à acheter les jeux...

2) Est-ce la disquette fournie avec ton STE ? Si c'est le cas, c'est pour le moins bizarre ! Sinon, c'est normal, les deux versions du STE avaient des ROM légèrement différentes et certains programmes le détectent.

3) C'est ça les pros !

4) Pourquoi pas ? Le problème, c'est que de la musique de bonne qualité prend beaucoup de place et qu'une seule disquette sera insuffisante...

5) Une extension mémoire de 1 Mo ne devrait pas te coûter plus de 500 F. Il faut ouvrir ton STE, mais ton revendeur doit pouvoir te l'installer gratuitement.

Ce sont des barrettes de mémoire standardisées, donc aucun problème pour ce qui est de la qualité.

catif d'anglais. La photo d'écran que vous avez montré était celle des paramétrages.

6 - Cinq softs sont livrés avec le CDTV, la notice précisant que *LTV English* sera envoyé contre le bon de commande se trouvant en dernière page.

7 - Le CDTV ignore la langue utilisée. Il utilise la langue paramétrée, pour peu que celle-ci soit disponible sur le CD. Sinon, il utilise la langue de base, l'anglais.

8 - Quant à *Sim City*, d'accord, ça ressemble un peu à l'Amiga, mais les déplacements dans les décors sont beaucoup plus fluides, plusieurs époques sont disponibles et le mode zoom est du plus bel effet.

9 - Le CDTV n'est toutefois compatible qu'à 80 % avec l'Amiga. Est-ce dû aux ROM ? LC

■ Le CDTV est une bonne et belle machine, chère et disposant de peu de programmes valables.

1) Super. Il est regrettable qu'il soit impossible pour beaucoup de jeux de couper cette musique, d'autant que, par exemple pour les présentations, vous devez attendre qu'elles soient terminées... Un quart d'heure avant chaque partie de *Defender of the Crown*, c'est dur, même si les musiques sont superbes !

2) Cela dépend je suppose de l'écran et du type d'images affichées.

Pour un dessin plein de couleurs, la vibration est imperceptible, même sur Amiga. Il n'empêche que le CDTV sera la plupart du temps utilisé en mode entrelacé et donc qu'un petit composant destiné à limiter cet effet aurait été appréciable...

De plus, faire du dessin sur CDTV, c'est bien joli. Mais quand tu as fini, qu'en fais-tu ? Comment les sauvegardes-tu ?

3) Une prise MIDI permet certes d'écouter des musiques MIDI sur les instruments le permettant, mais surtout, à l'inverse, de les enregistrer.

Là encore, comment les sauvegardes-tu ?

4) Je peux même te préciser que *Planet Side*, la superbe (c'est un euphémisme !) démo de *Psygnosis* est fournie avec tous les CDTV anglais.

5) et 6) Je n'ai pas vu *LTV English*. 7, 8 et 9) Le problème du CDTV est, hormis le petit nombre et la faible qualité des produits disponibles (cela va probablement



**Bonjour à tous ! Le courrier, ce mois-ci, est particulièrement éclectique. Vous y trouverez, entre autres, un défenseur du CDTV, le virus qui inverse les mouvements de la souris sur ST, un comparatif PC/Amiga. La guerre ST/Amiga est en phase de règlement diplomatique, mais il ne faudrait pas que cela évolue vers un traité d'alliance contre les PC ou les consoles ! Une petite réponse en passant à tous ceux qui désirent nous écrire (il semble que cela ne soit pas très clair), envoyer un « Message in a Bottle », une lettre d'éloges, une petite annonce ou une solution complète. Il suffit d'envoyer votre courrier à l'adresse de Tilt (qui est sis, nous le rappelons, au 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris cedex 15, en précisant la rubrique concernée. Et c'est complètement-entièrement-totalement gratuit ! Génial,, non ?**

## CDTV

Voici quatre ans que je suis abonné à votre revue et je dois dire que je n'ai jamais pris la plume pour vous écrire.

Mais là, vous allez trop loin au sujet du CDTV. J'ai moi-même le privilège et surtout la chance de posséder un CDTV depuis mi-août et je dois dire que j'en suis satisfait et que je ne regrette pas.

Je ne le vois nullement comme étant un vulgaire Amiga. Ceci pour plusieurs raisons :

1 - Le CDTV a un nouveau processeur sonore Roland 32 voies stéréos. La qualité sonore d'un jeu Amiga mis sur CDTV est largement meilleure que pour l'original.

2 - J'ai pu remarquer que la haute résolution du CDTV vibrait moins que celle de l'Amiga, ce qui se révèle très pratique pour le dessin en haute résolution.

3 - Quant aux prises MIDI, vous n'en avez pour ainsi dire pas parlé. Ne me dites pas que cette prise ne vaut pas celle de l'Atari ST, surtout que l'Amiga dispose de logiciels utilisant correctement cette interface.

4 - Je tiens à préciser que la démo de *Planet Side* existe sur CDTV. Elle est vendue avec *Lemmings* (qui est vraiment une bête version CD-ROM) et cette démo montre bien que le CDTV dans ce domaine supplante ses concurrents.

5 - *LTV English* est un bon édu-

changer), son prix élevé. Pour 7 000 F, on a tout de même un Amiga avec disque dur...

## Message in a bottle

Je suis un lecteur « expérimenté » de *Tilt*, mais je ne connais pas le moyen de donner des solutions de jeux dans Message In a Bottle. /.../ A la fin de *Drakken*, le message dit « Vous vivrez d'autres aventures dans Drakken II ». Est-ce une fausse alerte ?

Grégory

■ C'est fort simple, il te suffit d'envoyer tes solutions dans une enveloppe à l'adresse de *Tilt* avec la mention « Message in a bottle ». C'est tout. Il a été question d'une suite à *Drakken*, mais pour l'instant, aucune nouvelle.

## Jouabilité

Je t'écris aujourd'hui pour te parler de la « jouabilité ». Je possède en effet un Atari 520 STF, une Megadrive et une Supergrafx.

Lorsque j'achetais, sur mon ST, de bons jeux d'action, je m'amusais dans le pire des cas pendant deux semaines (il m'a fallu un mois pour finir *Opération Thunderbold*!).

Maintenant, avec les jeux sur console, qui coûtent pourtant le double ou le triple, je ne m'éclate que pendant deux ou trois jours. Récemment (je ne parle pas des *Heavy Unit*, *Operation Wolf* et autres *Jackie Chan* sur Supergrafx !), j'ai terminé *Sonic* en quatre jours,  *Streets of Rage* en trois jours et, comble des combles, *1941* (500 F) sur Supergrafx en deux (2 !!!) jours. Alors, de deux choses l'une : ou les Japonais sont nuls et les jeux leurs sont adaptés, ou je suis un super-joueur (je ne rigole pas) !

Croyez-moi ou non, c'est mon porte-monnaie qui en pleure.

Jérôme

■ C'est ça d'être trop doué ! Je peux t'assurer que tu es une véritable bête, que tu peux sans problème te présenter à tous les concours que tu trouves. Deux jours pour *1941* ? Wouahhhh ! Je l'ai depuis une semaine et j'arrive tout juste au niveau six !

## « Dealer »

Nombreux sont ceux qui utilisent leur micro comme un gagne-pain, il suffit pour s'en persuader d'ouvrir n'importe quel magazine micro à la page des petites annonces (« Vends hotnews pas cher... »). Je trouve cela complètement honteux, et surtout dégueulasse, car c'est abuser de la bonté, voire de la crédulité de certaines personnes.

Bien souvent, ce sont des jeunes qui se font avoir, ils sont alléchés par l'idée d'avoir une logithèque importante et variée, ils achètent les yeux fermés. Ce sont de tels comportements qui favorisent le développement d'arnaqueurs qui se font un fric fou, surtout que rien ne les arrête, ni la peur de l'APP, ni la soit-disant censure des journaux spécialisés. /.../ *Daisy Dee*

■ Si le fait de copier une disquette chez un copain est répréhensible, il ne s'agit pas là d'un acte délibérément illégal, simplement de l'attrait de la facilité. En revanche, ceux qui vendent (même à bas prix) des jeux, qu'ils ont souvent récupéré chez des crackers (qui déplombent en général pour s'amuser et qui n'y font plus attention après), récupèrent sans avoir rien fait l'argent destiné aux programmeurs.

Donc, avis : si j'attrape un de ces « dealers », il passera un mauvais quart-d'heure.

## Adaptateurs

Je vous lis depuis que je possède un CPC.

1) Je voudrais savoir s'il est possible de connecter une MD japonaise sur un moniteur. 2) Existe-t-il un cordon pour mettre une prise Péritel sur une MD japonaise non modifiée ? Où me le procurer et à quel prix ?

Michaël

■ Situ désires brancher ta MD sur le moniteur Amstrad, il te faut un adaptateur qui coûte environ 200 F. Une pub est passée dans un numéro récent de *Console+*, mais je n'arrive pas à mettre la main dessus. Ah si ! Voilà, c'est *Uni'Ser*, Service C, 20 rue Paul Appell dans le 14<sup>e</sup>. Je n'ai pas le téléphone.

2) Il te suffit d'un simple câble. Il aurait d'ailleurs dû t'être fourni

**20<sup>e</sup>**  
**OFFRE PRIORITAIRE**  
**LA DISQUETTE 5" 1/4**  
**30 F LA DISQUETTE 3" 1/2**  
**ROBECOM.**  
**FRAIS DE PORT GRATUITS**

Disquettes de logiciels du Domaine Public International pour PC et compatibles.

## BON DE COMMANDE

à renvoyer avec votre règlement à  
**ROBECOM B.P. 30 - 34502 BEZIERS CEDEX**

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> <b>245 - FINGER PAINT</b><br>Un superbe logiciel de dessin.          | <input type="checkbox"/> <b>752 - CAPTAIN COMIC</b><br>Un superbe jeu tout en couleur.              |
| <input type="checkbox"/> <b>343 - 3D CHESS</b><br>Votre jeu d'échecs en 3 dimensions.         | <input type="checkbox"/> <b>754 - EGA GAMES</b><br>Une compilation de 5 jeux couleur.               |
| <input type="checkbox"/> <b>352 - STRIKER</b><br>Votre simulateur de vol en hélicoptère.      | <input type="checkbox"/> <b>756 - GAMES GALOR</b><br>Une compilation de 4 jeux d'arcade.            |
| <input type="checkbox"/> <b>505 - QUBECALC</b><br>Un tableur en 3 dimensions.                 | <input type="checkbox"/> <b>760 - LINEWARS</b><br>Un impressionnant jeu d'action.                   |
| <input type="checkbox"/> <b>527 - WAMPUM</b><br>Une gestion de base de données puissante.     | <input type="checkbox"/> <b>771 - SPACE RESCUE</b><br>3 jeux dans l'espace.                         |
| <input type="checkbox"/> <b>565 - GEITEXTE</b><br>Un très bon traitement de texte.            | <input type="checkbox"/> <b>775 - FREEWORD</b><br>Le légendaire traitement de texte.                |
| <input type="checkbox"/> <b>603 - GESTBANK</b><br>La gestion de vos comptes bancaires.        | <input type="checkbox"/> <b>780 - CHARTS UNLIMITED</b><br>Votre logiciel de présentation graphique. |
| <input type="checkbox"/> <b>604 - AGENDA II</b><br>Gérer votre temps avec votre PC.           | <input type="checkbox"/> <b>803 - VIDEOTHEQUE</b><br>Gérer vos vidéo-cassettes.                     |
| <input type="checkbox"/> <b>607 - NUMERO</b><br>Un mystérieux logiciel de numélogie.          | <input type="checkbox"/> <b>807 - SOUND MAKER</b><br>Visualiser les sons sur votre PC.              |
| <input type="checkbox"/> <b>609 - FORTUNE</b><br>Logiciel de prédiction basé sur les cartes.  | <input type="checkbox"/> <b>811 - 25 UTILITAIRES</b><br>25 Utilitaires PC en français.              |
| <input type="checkbox"/> <b>654 - SIMPLICITY</b><br>Une gestion de base de données facile.    | <input type="checkbox"/> <b>813 - ASTROGRAPH</b><br>Dessinez les cartes du ciel.                    |
| <input type="checkbox"/> <b>659 - COPY ALL</b><br>Un utilitaire de sauvegarde.                | <input type="checkbox"/> <b>815 - AGENDA</b><br>Votre agenda sur PC.                                |
| <input type="checkbox"/> <b>716 - COMPIL - JEUX</b><br>6 jeux en français pour vous divertir. | <input type="checkbox"/> <b>816 - GEN</b><br>Un générateur d'hyper-texte.                           |
| <input type="checkbox"/> <b>720 - GEIBUDGET</b><br>Votre gestion de budget domestique.        | <input type="checkbox"/> <b>817 - QUESTIONNE</b><br>Logiciel éducatif en français.                  |
| <input type="checkbox"/> <b>722 - HOROSCOPE</b><br>Votre logiciel de prévision astrologique.  | <input type="checkbox"/> <b>819 - PASCAL</b><br>Un véritable cours de programmation.                |
| <input type="checkbox"/> <b>723 - REFLEX POINT</b><br>Jeu de réflexes et d'habileté.          | <input type="checkbox"/> <b>828 - LOYERS</b><br>Gérer vos biens en locations.                       |
| <input type="checkbox"/> <b>725 - FORCE 4</b><br>Le célèbre jeu Force 4.                      | <input type="checkbox"/> <b>831 - MICRO-GRILLE</b><br>Pour résoudre vos mots croisés.               |
| <input type="checkbox"/> <b>729 - REVEIL</b><br>Enfin l'heure sur votre écran.                | <input type="checkbox"/> <b>832 - COMPILATION</b><br>5 Jeux différents pour vos soirées.            |

(commande minimum 8 disquettes)

Mettez le nombre d'exemplaires dans les cases qui vous intéressent.

**TOTAL**

disquettes de type.....

**Disquettes gratuites :** 2 pour 10, 5 pour 20, 10 pour 30.

Je désire recevoir votre catalogue gratuit.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

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

Règlement par :  chèque  mandat

contre-remboursement + 40 F. signature

Je règle avec ma carte bleue.

Expire fin : \_\_\_\_ mois \_\_\_\_ année.

TILTML 11/91

CO

avec ta machine. Adresse-toi à un revendeur de MD japonaises.

## PC et Amiga

Je prends la plume car la rentrée universitaire approche et l'équipement informatique devient toujours plus nécessaire ; c'est pourquoi je te demande de me fournir quelques renseignements à propos des compatibles IBM PC :

1) Quelles sont les différences remarquables entre les processeurs 386 et 386sx (pourcentage de perte de vitesse, etc.)  
 2) Quel processeur et quelle vitesse d'horloge faut-il à un PC pour pouvoir reproduire l'animation d'un Amiga sur un logiciel tel que *F29 Retaliator* ?  
 3) Est-ce qu'un PC 386 peut raisonnablement fonctionner avec juste un 1 Mo de RAM, et quels problèmes pose l'utilisation de la mémoire étendue (je sais qu'un logiciel prend tant de mémoire sur les 640 Ko disponibles sous DOS mais je ne connais pas la place utilisée, par exemple, pour un driver ou autre, qui occupe de la RAM sur ces 640 Ko...)

4) Dernière question : est-il possible d'estimer les puissances respectives des PC équipés des différents processeurs.

Philippe Verbeke

■ Tes questions sont délicates, car il existe plusieurs façons d'évaluer les performances d'un microprocesseur. Je vais néanmoins tenter d'y répondre.

1) Il existe deux différences entre le 386 et le 386sx. La première, évidente, est la fréquence. Les processeurs 386 tournent à 25 ou 33 MHz, les 386sx à 12, 16 ou 20 MHz. Cela intervient directement dans la vitesse des machines. La seconde nécessite des explications plus délicates. Le 386 (aussi appelé 386dx) est un vrai 32 bits. Il travaille sur des doubles mots à toutes les étapes, aussi bien en calcul qu'en transfert de données. Le 386sx est un 16/32 bits, qui calcule sur 32 bits, mais transfère les données par paquets de 16 bits. C'est parfaitement transparent à l'utilisation et il se contente en fait à chaque fois d'envoyer un mot deux fois plutôt que deux mots à la fois (un mot = 2 octets = 16 bits). Le calcul est

donc aussi rapide sur un 386sx que sur un 386 à fréquence égale, mais les transferts de données sont deux fois plus lents. On considère en gros qu'un 386sx à 20 MHz est moitié plus lent qu'un 386 à 33 MHz.

2) Cela dépend du programme. LHX est aussi rapide sur 8088 que sur Amiga, alors que d'autres programmes « rament » dramatiquement. Il est très difficile de faire une correspondance entre l'Amiga et le PC, d'autant que l'Amiga dispose de processeurs spécifiques qui accélèrent les animations. Le PC n'est pas vraiment fait pour les jeux d'arcade, mais sur le plan des simulateurs et de la 3D vectorielle, il écrase tout le monde (sauf l'Archimede...).

3) La mémoire du PC est l'une des choses les plus compliquées qui soit. Pour des raisons diverses et variées, le DOS (même le DOS 5.0 !) ne sait gérer que 640 Ko de mémoire. Pour pouvoir tirer parti de la mémoire située au-dessus de ces 640 Ko, il est nécessaire d'utiliser des drivers spécifiques, sous forme d'EMS (expanded memory) pour les programmes anciens et pour la majorité des jeux ou sous forme d'extended memory pour Windows et pour certains programmes récents. Si tu n'utilises que des programmes « normaux » et que tu ne désires pas lancer Windows, tu peux parfaitement te contenter de 640 Ko (ou 1 Mo en l'occurrence). Pour Windows, 2 Mo permettent une utilisation beaucoup plus souple et, pour certains programmes de jeu (Wing Commander I et II par exemple), de la mémoire EMS permet d'avoir plus d'animations, de musiques, etc. Les drivers utilisent une quantité très variable de mémoire.

Par exemple, pour jouer à Wing Commander II et avoir un utilitaire de capture d'écran, j'ai dû enlever « Keyb FR ». Utilise des utilitaires comme Norton ou PC Tools pour connaître l'utilisation de la mémoire. Le MS-DOS 5 dispose aussi d'un utilitaire qui te donne ce renseignement.

4) Aie ! La question piège. Si on s'en tient au Norton SysInfo, on obtient à peu près :  
 8088/4,77 MHz = 1  
 80286/8 MHz = 4,4  
 80386sx/16 MHz = 11,5  
 80386/33 MHz = 34,7  
 80486/33 MHz = 71,3

Mais ces chiffres sont purement indicatifs et, à l'utilisation, la

« sensation » peut varier fortement, en fonction de la vitesse du disque dur, par exemple.

## Wargames

Ça y est, je craque ! J'ai décidé de vous écrire pour vous demander quelques précisions sur un genre de jeux que j'adore : les wargames.

J'ai quelques questions à vous poser pour enfin savoir quel logiciel je dois acheter pour assouvir mes désirs.

Je possède un PC 286 VGA couleur avec disque dur. Pour les PC, je n'ai encore vu aucun test dans votre revue présentant un wargame avec une note supérieure à 17 (c'est le seuil minimal qui me pousse à acheter un logiciel). Dans votre numéro de septembre, je viens de lire un test sur Nobunaga's Ambitions II. Résultat décevant : intérêt 15, graphisme EGA, musiques pauvres. Cela n'est pas très motivant !

D'où ma première question : existe-t-il sur le marché des wargames de (très) bonne qualité (auxquels vous donneriez une note supérieure à 17) ? Je suis prêt à commander à l'étranger, s'il le faut.

Ma deuxième interrogation concerne l'utilisation même du jeu. Les wargames sont-ils faits pour être utilisés seul contre l'ordinateur ou contre une autre personne ?

L'intérêt est-il moindre pour un joueur seul contre l'ordinateur ? Enfin, dernière question, quelle différence faites-vous entre les wargames et les jeux de réflexion/stratégie ? Powermonger n'est-il pas un wargame ? (j'aimerais tant qu'il sorte sur PC...) ? A quand un Tilt d'or du Wargame ?

Jérôme Picot

■ Le fait est que les « purs » wargames ne sont pas légions, et que ceux qui existent sont peu folichons. Le wargame est un jeu de guerre, un point c'est tout. Il peut avoir des connotations « alimentaires » (lignes de communication par exemple). Il ne faut pas confondre ces jeux avec les « jeux de royaume », qui mêlent gestion, stratégie et souvent hasard. Powermonger, de même que Populous ou Mega Lo Mania, sont des jeux de royaume auxquels a été ajoutée une touche militaire. La partie la plus importante

de ces jeux est celle où vous faites fructifier ce que vous avez, les combats se passant souvent sur un mode automatique ou semi-automatique. Pour la même raison, Nobunaga's II n'est pas un wargame. La partie combat est limitée et la gestion est nettement plus importante. Full Metal Planet est à mon avis le meilleur exemple de wargame informatique. Il est simple d'accès et très profond dans sa stratégie, et il est possible de jouer seul ou à plusieurs. Il a d'ailleurs été Tilt d'or l'année dernière, ex aequo avec Powermonger.

Battle Isle, qui vient de sortir sur Amiga et devrait arriver en janvier sur PC est lui aussi une petite merveille. Enfin, je ne serais pas complet si je ne parlais pas de UMS et de UMS II.

Ce sont de vrais wargames, lourds et ennuyeux à souhait, mais très bien faits. En revanche, ils nécessitent des PC relativement puissants...

## Concours

Je vous écris pour savoir s'il est possible à une personne n'habitant pas en France de participer à votre génial concours de scénarios.

Pierre

■ Pas de problème ! Nos lecteurs du bout du monde (et ils sont nombreux) sont les bienvenus. Alors, à vos plumes !

## Démos

Chers amis, je me permets de prendre la plume pour vous demander un petit renseignement. Voilà, depuis peu je m'intéresse à la création de petites démos, mais comme je ne programme pas, je cherche des logiciels capables de créer ces fameuses démos. Je possède seulement un 520 STF. Y aura-t-il un problème de mémoire ? Quels sont les noms des logiciels, et où peut-on se les procurer ?

Thierry

■ Le seul programme véritablement destiné à produire des démos est Demo Construction Kit. Cet excellent produit t'évitera les affres de la programmation, et se contente parfaitement d'un 520 STF (couleur de préférence !). Tu le trouveras chez tous les revendeurs.

# TIILT, CONSOLES + ET MICROKID'S

## organisent, sous le haut patronage du Ministère de la culture un CONCOURS NATIONAL de SCENARIO DE JEU VIDEO MICRO

### ARTICLE 1

Les EDITIONS MONDIALES et MICRO KID'S organisent, par le magazine TIILT, un concours de scénario de jeu vidéo-micro gratuit sans obligation d'achat, du 25 septembre au 30 novembre 1991.

### ARTICLE 2

Le concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices et de leur famille.

### ARTICLE 3

Les participants sont divisés en deux catégories:

les juniors, âgés de moins de 16 ans au 30 novembre 1991

les seniors, âgés de plus de 16 ans au 30 novembre 1991.

### ARTICLE 4

Le concours consiste à créer un scénario composé des éléments suivants :

un synopsis : résumé du jeu en 10 lignes maximum.

une fiche technique de 2 pages maximum.

Le modèle de cette fiche, conforme à celle présentée dans le dossier paru dans TIILT N°94, peut être obtenu sur simple demande à la rédaction de TIILT, dans les boutiques MICROMANIA ou par minitel, en tapant 3615 TIILT ou 3615 FR3.

### ARTICLE 5

Les candidats devront faire parvenir leur scénario accompagné du bulletin de participation

dûment rempli (découpé, recopié ou photocopié) avant le 30 novembre 1991 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Aucun envoi en recommandé ou insuffisamment affranchi ne sera accepté.

### ARTICLE 6

Aucun envoi expédié après la date limite ne sera pris en compte. Les EDITIONS MONDIALES ne sauraient être tenues responsables en cas de pertes, vols ou avaries provenant des services postaux. Les bulletins illisibles, ratés ou incomplets ne seront pas pris en considération.

### ARTICLE 7

Plusieurs auteurs peuvent s'associer pour créer un scénario. Il ne sera tenu compte que d'un seul bulletin par scénario et par foyer (même nom et même adresse) durant la durée du concours.

### ARTICLE 8

Les scénarios ne répondant pas aux critères décrits aux articles 4 et 5 ne seront pas pris en considération. Les scénarios envoyés ne seront pas rendus. Les EDITIONS MONDIALES ne pourront en aucun cas être tenues responsables de toute copie ou plagiat des scénarios envoyés.

### ARTICLE 9

Un jury composé de membres de la rédaction de TIILT, de scénaristes, d'éditeurs, de distributeurs, et de représentants du Ministère de la Culture, déterminera le meilleur scénario de chaque catégorie. Le jury sera entièrement souverain dans ses choix.

### ARTICLE 10

Les lots :

Le gagnant catégorie senior : recevra une bourse (délivrée par le Ministère de la Culture) valeur minimum de 30000 francs.

Le gagnant catégorie junior : recevra un micro-ordinateur d'une valeur de 5000 francs.

### ARTICLE 11

Les résultats seront publiés dans le N°100 de TIILT et seront annoncés dans MICRO KID'S. Les auteurs autorisent par avance les EDITIONS MONDIALES à publier à titre gracieux leurs photographie, nom et adresse à toutes fins commerciales. Les organisateurs se réservent à tout moment le droit de reporter, d'écourter ou d'annuler ce concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

### ARTICLE 12

Le présent règlement est déposé à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de Justice à Paris, et peut être obtenu sur simple demande à

### CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO

9/11/13 rue du Colonel Pierre Avia  
75754 PARIS Cedex 15

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les EDITIONS MONDIALES trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application de celui-ci.

### ARTICLE 13

Le présent règlement comporte treize articles.



## BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Tél : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_ Profession : \_\_\_\_\_

### DECLARATION :

Je déclare sur l'honneur être l'auteur du scénario ci-joint. J'autorise les magazines TIILT et CONSOLES + à en publier tout ou partie au cas où il serait primé, ce sans contrepartie.

Lu et approuvé.

Signature de l'auteur (ou signature parentale si l'auteur est mineur)

# BOOK TOUJOURS

*suite et fin*  
Par Mérillon Fabrice (SPEEDER)

Après les bonnes adresses, les manuels sur la programmation, la télématique, nous allons aborder des domaines plus spécifiques, tel que l'infographie et les algorithmes de compression.

## INFOGRAPHIE, 3D, COMPRESSIONS...

Indépendamment de votre machine, des connaissances de base sur les principaux thèmes et algorithmes d'utilisation en micro-informatique vous seront indispensables pour envisager le développement d'applications intéressantes. Voici donc quelques volumes pour parfaire votre culture informatique.

### Infographie et animations 3D

Ce sujet étant particulièrement riche, une initiation préalable vous sera sans doute nécessaire. De

## Sésame

nombreux ouvrages d'initiation existent, parmi lesquels **ELIMINER LES FACES CACHEES** (éditions Masson, prix: B) tire son épingle du jeu en vous proposant de visualiser une scène 3D complète, à l'aide nombreux algorithmes en... basic !

Si vous avez déjà les bases indispensables à l'assimilation d'un ouvrage plus théorique, le meilleur rapport qualité/prix est à mon sens détenue par **ALGORITHMES POUR L'INFOGRAPHIE** de chez McGrawhill (bizarrement disponible dans les FNAC, prix: D) Cet ouvrage précis et clair décrit tous les algorithmes

### On compresse !

Un seul ouvrage général, celui des éditions **MASSON (COMPRESSION DES DONNEES**, prix: B), qui est un peu dépassé, bien qu'une nouvelle édition en anglais circule déjà. Un livre à ne conseiller qu'aux mordus du sujet.

Plus spécifique mais absolument indispensable si vous avez un PC, le tout nouveau **FICHIERS GRAPHIQUES** de chez Armand Colin, décrit en détail la structure et les méthodes de compression des principaux formats d'images

utilisés sur PC. Si vous rêvez de savoir décoder un FAX, foncez ! (Prix: A).

## VGA A LA UNE

P'tite surprise ! Les dingues du PC, qui possèdent une carte VGA et qui de mieux ont un 386, vont ce régaler. Voici deux programmes en GFA BASIC PC. le symbole » signifie que vous devez faire un retour à la ligne (RETURN)

## RASTER

Le premier vous démontre que le PC peut aussi bien faire des rouleaux couleurs que le ST ou l'Amiga.

```
SCREEN 18»  
BOX 0,0,639,479»  
PRINT  
AT(12,29); "De bons  
et gras rouleaux,  
Made in PC... 386  
20MHz"»  
REPEAT»  
UNTIL  
BTST(INP(PORT  
&h3DA), 3)»  
ADD k,.1»  
1=(SIN(k)*200)+200  
»  
FOR o% = 1 TO 1»  
NEXT o%»  
FOR c1 = 0 TO (63 -  
(1*.16))+1»  
OUT PORT  
&h3C7, 255»  
OUT PORT &h3C9, c1»  
OUT PORT &h3C9, 0»  
OUT PORT &h3C9, c1»  
NEXT c1»  
FOR c1 = (63 -  
(1*.16))+1 DOWNTO  
0»  
OUT PORT
```

# ARRETEZ LES FRAIS !

N'ACHETEZ PLUS A  
N'IMPORTE QUEL PRIX VOS  
LOGICIELS ACCESSOIRES ET  
CONSOMMABLES

**Au CLUB 25,  
vous bénéficiez  
systématiquement  
de 25% de REMISE  
sur les prix  
habituellement  
pratiqués!**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez vous
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1<sup>re</sup> commande)

**FAITES VOS COMPTES  
ET REJOIGNEZ-NOUS!**



DEMANDE DE

RENSEIGNEMENTS OU  
D'ADHESION AU CLUB 25

( à retourner à Logiciels Service - CLUB 25  
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER  
Tél: 93 09 67 24 )

Nom Prénom : .....

N° ..... Rue ..... Code Postal .....

Ville .....

Ordinateur(s) utilisé(s): .....

ST    AMIGA    AMSTRAD  
 PC    CONSOLE

Veuillez me faire parvenir les conditions  
générales du Club 25, un extrait de votre  
catalogue et un bulletin d'adhésion.

```
COLOR
SUCC(RAND(15))
LINE
RAND(640),RAND(480),
RAND(640),RAND(480)»
NEXT n&»
COLOR 15»
BOX 0,0,639,479»
OUT PORT
&h3D4,&h11»
OUT PORT &h3D5,12»
REPEAT»
FOR x|=0 TO 239»
REPEAT»
UNTIL BTST(INP(PORT
&h3DA),3)»
PRINT
AT(RANDOM(33)+2,RA
NDOM(28)+2); " P'TIT
SCROLL.... OH QUE
C'EST ZOLIE..... "»
FOR n|=1 TO 7»
OUT PORT
&h3C0,&h33»
OUT PORT &h3C0,n|»
NEXT n|»
OUT PORT
&h3C0,&h73»
OUT PORT &h3C0,0»
OUT PORT &h3D4,&hD»
OUT PORT &h3D5,x|»
EXIT IF MOUSEK»
NEXT x|»
UNTIL MOUSEK»
EDIT»
```

## NEXT TIME

Je ne sais pas ce que je vous  
reserve le mois prochain, peut  
être de l'amos, ou du GFA  
BASIC PC ou ST, ou bien de  
l'assembleur, qui vivra verra.  
Mais ce qui est sûr c'est que  
Clarkette est de plus en plus  
folle de moi !

Clarkette, Speeder, Juju.

## SCROLL

Pour finir, une démonstration  
de scroll hard. ça fuzzze...

' Scroll hard. »

SCREEN 18»

FOR n&=0 TO 500

# **Complétez votre collection**

## Bancs d'essai

- Atari TT  
CDI  
Euro XT  
Game Boy  
  
Konix  
  
Lynx  
Pocket Nintendo  
Sega 16 bits  
Stacy 4  
Super Famicom, Game Gear,  
PC Engine GT  
Supergrafx

## **Dossiers clés**

- Las Vegas  
Consoles 16 bits  
Cours de dessin  
De l'arcade au micro  
Démos  
Devenir programmeur  
Emulateurs  
Gagner sa vie dans la micro  
Guerre des consoles  
Imprimantes  
Jeux d'aventure  
Jeux d'échecs électroniques  
Jeux de guerre  
Jeux de plates-formes  
Joysticks  
Maîtrisez vos mémoires  
Micro + Futur = CD  
Micro sans accros  
Modem, mode d'emploi  
Musique et micro  
Nouveaux virus  
Ordinateurs et magnétoscopes  
Presse internationale  
Réalité virtuelle  
Salon de la musique 89  
Scanners  
ST, Amiga contre PC ou Mac?  
Les simulateurs de demain  
Scénario de jeux

## Challenges

- Conseils de guerre  
Courses de voiture  
Football  
Golf  
Jeux à deux  
Jeux de combat  
Jeux d'exploration  
Jeux de plates-formes  
Jeux de réflexion  
Jeux de rôle  
Les meilleurs jeux d'aventure  
Les nouveaux jeux de combat  
Pilote d'essai sur PC  
Les shoot' em up  
Simulations de combats navals

- Simulations de conduite
  - Simulations de Formule 1
  - Simulations de sports de ballon
  - Simulations de tanks
  - Tennis

## Hits

- A-10 Tank Killer  
Advanced Destroyer  
Simulator  
The Adventure of Link  
Aero Blaster  
After the War  
Aldynes  
Alpha Waves  
The Amazing Spiderman

- |  |   |
|--|---|
| n° 75, p. 76<br>n° 77, p. 74<br>n° 70, p. 88<br>n° 84, p. 126<br>n° 82, p. 106 | E-Motion<br>Escape from the Planet of<br>the Robot Monsters<br>ESS<br>Eswat<br>Extase<br>F19 Stealth Fighter<br>Fiendish Freddy's<br>Fighter Bomber |
|--|---|

- |  |   |
|--|---|
| n° 78, p. 61<br>n° 88, p. 48<br>n° 79, p. 51<br>n° 86, p. 40<br>n° 76, p. 62<br>n° 90, p. 66<br>n° 84, p. 88<br>n° 87, p. 59<br>n° 82, p. 58 | Fire and Forget II<br>Flight of the Intruder<br>Flight Simulator IV et Designer<br>Flimbo's Quest<br>Flood<br>Fly Fighter<br>Formation Soccer<br>Fred<br>Full Contact<br>Full Metal Planete<br>F29 Reliator |
|--|---|

- |  |              |                                   |              |
|--|--------------|-----------------------------------|--------------|
| E-Motion                                     | n° 77, p. 50 | Links : The Challenge of Golf     | n° 89, p. 60 |
| Escape from the Planét of the Robot Monsters |              | Logical                           | n° 93, p. 63 |
| ESS  | n° 78, p. 58 | Loom                              | n° 78, p. 70 |
| Eswat  | n° 75, p. 49 | Lorna                             | n° 90, p. 62 |
| Extrase                                      | n° 83, p. 65 | Lost Dutchman Mine                | n° 77, p. 56 |
| F19 Stealth Fighter                          | n° 79, p. 56 | Lotus Esprit Turbo Challenge      | n° 83, p. 90 |
| Fiendish Freddy's                            | n° 81, p. 70 | Magic Pockets                     | n° 94, p. 62 |
| Fighter Bomber                               | n° 94, p. 46 | Manchester United                 | n° 77, p. 60 |
| Final Fighter                                | n° 75, p. 50 | Many faces of Go                  | n° 93, p. 66 |
| Fire and Brimstone                           | n° 88, p. 50 | Märchen Maze                      | n° 88, p. 55 |
| Fire and Forget II                           | n° 80, p. 59 | MarvellLand                       | n° 93, p. 56 |
| Flight of the Intruder                       | n° 84, p. 90 | Mean Streets                      | n° 86, p. 44 |
| Flight Simulator IV at Designer              | n° 83, p. 66 | Mega Man 2                        | n° 89, p. 53 |
| Flimbo's Quest                               | n° 90, p. 56 | Merchant Colony                   | n° 91, p. 54 |
| Flood  | n° 81, p. 66 | Metal Mutant                      | n° 91, p. 53 |
| Fly Fighter                                  | n° 86, p. 35 | Mickey Mouse : Castle of Illusion | n° 87, p. 61 |
| Formation Soccer                             | n° 81, p. 60 | Microprose Golf                   | n° 94, p. 48 |
| Fred   | n° 76, p. 55 | Midnight Resistance               | n° 82, p. 78 |
| Full Contact                                 | n° 90, p. 57 | Midwinter                         | n° 76, p. 68 |
| Full Metal Planete                           | n° 76, p. 52 | Midwinter II, Flames of Freedom   | n° 89, p. 56 |
| F29 Reliator                                 | n° 75, p. 59 | M1 Abrams Tank Simulation         | n° 78, p. 54 |
|  | n° 79, p. 47 | Monster Business                  | n° 94, p. 52 |
|  | n° 92, p. 59 | Moonwalker                        | n° 83, p. 70 |
| Gauntlet III                                 | n° 93, p. 61 | Mystic Defender                   | n° 80, p. 62 |
| Genghis Khan                                 | n° 86, p. 36 | Naval Seals                       | n° 86, p. 52 |
| Ghost Battle                                 | n° 92, p. 53 | New York Warriors                 | n° 84, p. 82 |
| Ghostbusters II                              | n° 73, p. 70 | Ninja Spirit                      | n° 81, p. 68 |
| Ghosts'n Goblins                             | n° 79, p. 50 | Ninja Warriors                    | n° 75, p. 53 |
| Ghouls'n Ghosts                              | n° 82, p. 56 | North and South                   | n° 73, p. 50 |
| Go Player                                    | n° 90, p. 59 | Oil Imperium                      | n° 73, p. 52 |
| Gods   | n° 90, p. 63 | Onslaught                         | n° 93, p. 55 |
| Gold of the Aztecs                           | n° 82, p. 55 | Operation Thunderbold             | n° 75, p. 51 |
| Golden Axe                                   | n° 77, p. 55 | Over the Net                      | n° 86, p. 38 |
|  | n° 86, p. 48 | Pang                              | n° 82, p. 60 |
| Grand Prix 500 II                            | n° 88, p. 62 | Panza Kick Boxing                 | n° 84, p. 60 |
| Grandzort                                    | n° 80, p. 55 | PC Globe                          | n° 74, p. 54 |
| Great Courts II                              | n° 87, p. 53 | Pick'n Pile                       | n° 86, p. 58 |
| Gunboat                                      | n° 79, p. 52 | Pinball Magic                     | n° 75, p. 60 |
| Gunship 2000                                 | n° 94, p. 58 | Pipe Mania                        | n° 77, p. 57 |
| Le Gunstick                                  | n° 75, p. 56 | Plague                            | n° 81, p. 80 |
| Gynoug                                       | n° 89, p. 62 | Plotting                          | n° 80, p. 53 |
| Hammerfest                                   | n° 80, p. 58 | The Power                         | n° 90, p. 65 |
| Hard Drivin'                                 | n° 74, p. 62 | Powermonger                       | n° 83, p. 82 |
| Hawaiian Odyssey                             | n° 75, p. 57 | P47                               | n° 76, p. 64 |
| Heavy Unit                                   | n° 76, p. 56 | Prehistoric                       | n° 92, p. 57 |
| Hill Street Blues                            | n° 91, p. 58 | Prince of Persia                  | n° 84, p. 74 |
| Hole in One                                  | n° 92, p. 60 | Puzznic                           | n° 84, p. 96 |
| Horror Zombies                               | n° 88, p. 56 | Quadrel                           | n° 87, p. 55 |
| Hoverforce                                   | n° 92, p. 54 | Quartz                            | n° 74, p. 50 |
| Icerunner                                    | n° 91, p. 55 | Quick and Silva                   | n° 92, p. 56 |
| Impossamole                                  | n° 79, p. 60 | Railroad Tycoon                   | n° 79, p. 62 |
| Indianapolis 500                             | n° 74, p. 64 | RBI II Baseball                   | n° 77, p. 61 |
|  | n° 82, p. 64 | Red Alert                         | n° 93, p. 57 |
| International Soccer Challenge               | n° 82, p. 62 | Red Baron                         | n° 78, p. 56 |
| Interphase                                   | n° 73, p. 62 | Revenge of Shinobi                | n° 88, p. 53 |
| Intruder                                     | n° 74, p. 68 | Rick Dangerous II                 | n° 81, p. 63 |
| Italy 90                                     | n° 79, p. 54 | Robocop 2                         | n° 82, p. 74 |
| It Came from the Desert                      | n° 74, p. 46 | Rodland                           | n° 86, p. 41 |
| Ivanhoe                                      | n° 76, p. 54 | R Type II                         | n° 94, p. 56 |
| Jackie Chan                                  | n° 89, p. 52 | Rygar                             | n° 93, p. 59 |
| James Pond                                   | n° 84, p. 72 | Saint Dragon                      | n° 80, p. 56 |
| Jetfighter II                                | n° 92, p. 59 | Shadow Dancer                     | n° 83, p. 88 |
| Jumping                                      | n° 78, p. 72 | Shadow of the Beast II            | n° 87, p. 54 |
| Jupiter's Masterdrive                        | n° 86, p. 50 | Shadow Warriors                   | n° 82, p. 76 |
| Kalaan                                       | n° 79, p. 48 | Sherman M4                        | n° 81, p. 76 |
| Kick Off II                                  | n° 81, p. 62 | Sideshow                          | n° 75, p. 48 |
| Killing Cloud                                | n° 91, p. 62 | Silent Service II                 | n° 76, p. 60 |
| Killing Game Show                            | n° 83, p. 80 | Silkworm                          | n° 82, p. 50 |
| Klax   | n° 78, p. 55 | Sim City                          | n° 68, p. 42 |
| Knights of the Sky                           | n° 86, p. 34 | Sim Earth                         | n° 71, p. 70 |
| Legend of Hero Tonma                         | n° 90, p. 72 | Simulcra                          | n° 89, p. 64 |
| Lemmings                                     | n° 89, p. 50 | 688 Attack Sub                    | n° 82, p. 54 |
| LHX Attack Chopper                           | n° 78, p. 60 | Sliders                           | n° 68, p. 43 |
| Life and Death II, the Brain                 | n° 88, p. 57 | Sonic the Edgehog                 | n° 84, p. 76 |
| The Light Corridor                           | n° 84, p. 61 | Space Ace                         | n° 93, p. 68 |

Speedball II	n° 86, p. 42
Spherical	n° 68, p. 48
Spindizzy Worlds	n° 87, p. 60
Stormlord	n° 68, p. 53
Stormtrooper	n° 67, p. 55
Strider	n° 83, p. 78
The Strider	n° 70, p. 62
Stunt Car	n° 70, p. 60
SU-25 Soviet Attack Fighter	n° 83, p. 64
Super Mario Bros II	n° 67, p. 45
Super Monaco Grand Prix	n° 82, p. 72
Super Off Road	n° 84, p. 70
Super Volleyball	n° 82, p. 80
Super Wonderboy in Monster Land	n° 73, p. 68
Superstar Soldier	n° 82, p. 52
Swap	n° 87, p. 62
Switchblade	n° 74, p. 56
Switchblade II	n° 92, p. 50
SWIV	n° 89, p. 59
Team Suzuki	n° 87, p. 56
Team Yankee	n° 87, p. 57
Tennis Cup	n° 77, p. 48
Terminator II	n° 93, p. 72
Test Drive II	n° 67, p. 49
Thunder Chopper	n° 69, p. 45
Thunder Force III	n° 81, p. 58
Thunderstrike	n° 80, p. 60
Tie Break	n° 79, p. 46
Tiger Heli	n° 77, p. 58
Tilt	n° 91, p. 52
Time	n° 75, p. 55
Toki	n° 88, p. 58
Tournament Golf	n° 89, p. 55
Tower of Babel	n° 76, p. 70
Toyota Celica	n° 86, p. 54
Triple Battle F1	n° 76, p. 61
3D Pool	n° 69, p. 50
Turrican	n° 79, p. 53
Turrican II	n° 88, p. 51
Tusker	n° 75, p. 58
TV Sports Basketball	n° 77, p. 52
Ufo	n° 73, p. 58
Ultimate Ride	n° 84, p. 62
Unreal	n° 80, p. 52
Vaxine	n° 87, p. 52
Venus	n° 81, p. 78
Verytex	n° 91, p. 57
Vette	n° 74, p. 47
Vigilante	n° 68, p. 55
Vindicators	n° 67, p. 48
Voyager	n° 67, p. 52
Vroom	n° 94, p. 50
Wall Street	n° 77, p. 53
Wardner	n° 92, p. 51
Welltris	n° 81, p. 61
West Phaser	n° 71, p. 66
Wing Commander	n° 83, p. 76
Wing Commander : Secret Missions II	n° 92, p. 52
Wings	n° 82, p. 68
Wolfpack	n° 80, p. 50
Wonder Boy III	n° 71, p. 76
Wreckers	n° 93, p. 64
X-Out	n° 75, p. 52
Z-Out	n° 86, p. 46
Zéro Wing	n° 93, p. 53

## SOS Aventure

Adventures of Robin Wood (The)	n° 94, p. 104
Armaeth 1	n° 93, p. 116
Bandit Kings of ancient China	n° 93, p. 110
Bard's Tale III	n° 86, p. 109
B.A.T.	n° 74, p. 121
Battle Isle	n° 94, p. 102
Battlemaster	n° 84, p. 156
BattleTech II : Crescent Hawk's Revenge	n° 87, p. 114
Betrayal	n° 90, p. 107
Bloodwyck	n° 70, p. 132
Buck Rogers :	
Countdown to Doomsday	n° 87, p. 112
Croisière pour un cadavre	n° 93, p. 117
Centurion, Defender of Rome	n° 92, p. 104
Champion of the Raj	n° 92, p. 106
Champions of Krynn	n° 81, p. 126
The Colonel's Bequest	n° 77, p. 94
Conquest of Camelot	n° 79, p. 102
Countdown	n° 89, p. 104
Crystals of Arborea	n° 88, p. 111
Damocles	n° 81, p. 128
The Dark Heart of Uukrul	n° 91, p. 106
Death Knights of Krynn	n° 91, p. 108
Deja Vu II	n° 67, p. 90
Dragonflight	n° 83, p. 152
Dragon Wars	n° 74, p. 154
Dragons Breath	n° 76, p. 110
Dragons of Flame	n° 75, p. 100
Draakken	n° 75, p. 96
Elvira	n° 88, p. 104
Explora III	n° 86, p. 107
Eye of the Beholder	n° 90, p. 104
Fétiche maya	n° 73, p. 138
The Final Battle	n° 83, p. 148
Final Command	n° 76, p. 107
Fire King	n° 73, p. 144
Gold Rush	n° 65, p. 105
Hart Nova	n° 88, p. 107
Heart of China	n° 93, p. 106
Hera Quest	n° 92, p. 107
Hero's Quest	n° 74, p. 114
Hillsfar	n° 67, p. 95
Hound of Shadow	n° 73, p. 140
Hunter	n° 93, p. 114
Iceman	n° 79, p. 130
The Immortal	n° 82, p. 132
Indiana Jones et la dernière croisade	n° 70, p. 130
Infestation	n° 77, p. 97
Iron Lord	n° 74, p. 116
Journey	n° 68, p. 122
Keef the Thief	n° 74, p. 117
King Quest V	n° 88, p. 108
Kingdoms of England	n° 71, p. 138
The Kristal	n° 68, p. 123
Kult	n° 67, p. 96
Legend of Djel	n° 69, p. 112
Legend of Faerghail	n° 80, p. 110
The Lord of the Ring Vol. 1	n° 88, p. 110
Lords of the Rising Sun	n° 67, p. 92
Manhunter 2	n° 71, p. 136
Maupiti Island	n° 78, p. 116
Megalos Mania	n° 93, p. 108
Megatraveller 1	n° 83, p. 150
Mokowe	n° 88, p. 112
Moonstone	n° 94, p. 106
Murders in Space	n° 84, p. 152
Nobunaga's Ambitions II	n° 93, p. 113
Obitus	n° 89, p. 108
Operation Stealth	n° 80, p. 113
Ooze	n° 71, p. 140
Personal Nightmare	n° 69, p. 116
Phantasy Star II	n° 84, p. 154
Pirates	n° 70, p. 128
Prophecy	n° 68, p. 124
Quest for Glory II	n° 86, p. 106
Rings of Medusa	n° 80, p. 112
Rise of the Dragon	n° 89, p. 106
Saga	n° 88, p. 112
Savage Empire	n° 87, p. 115
Sdaw	n° 88, p. 112
Search for the King	n° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island	n° 82, p. 136
The Simpsons :	
Bart VS the Space Mutants	n° 94, p. 100
Shogun	n° 69, p. 114
Space Quest III	n° 68, p. 120
Space Quest IV	n° 90, p. 106
Starflight	n° 76, p. 109
Starflight II	n° 77, p. 96
Star Vega	n° 78, p. 118
Super Hydride	n° 83, p. 146
Sword of Vermilion	n° 88, p. 106
Swords of Twilight	n° 73, p. 142
Tangled Tales	n° 76, p. 108
The Third Courier	n° 80, p. 115
Ultima VI	n° 78, p. 119
Les Voyageurs du temps	n° 70, p. 126
Wizardry VI :	
Bane of the Cosmic Forge	n° 91, p. 104
Wonderland	n° 86, p. 104
Xenomorph	n° 79, p. 100
Ys	n° 82, p. 138

## Hors séries

Guide 1990	n° 72S
Guide 1991	n° 85H
Micro jeux : 160 pages de listings	n° 1

## Solutions

Citadel	n° 71, p. 144
Dungeon Master	n° 61, p. 148
au n° 67, p. 100	
Elvira, Mistress of the Dark	n° 92, p. 112
Eye of the Beholder	n° 93, p. 124
Fétiche maya	n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 77, p. 101
Last Ninja	n° 67, p. 100

Leisure suit Larry III	n° 89, p. 112
Lemmings (codes)	n° 91, p. 113
Loom	n° 90, p. 113
New Zealand Story	n° 73, p. 150
Operation Stealth :	
Secret Defense	n° 87, p. 120
Populous	n° 79, p. 120
et 80, p. 120	
Secret of the Monkey Island	n° 94, p. 110
Shadow of the Beast	n° 75, p. 106
Space Quest III	n° 90, p. 110
Targhan	n° 68, p. 129
Ultima VI	n° 69, p. 120
Les Voyageurs du temps	n° 78, p. 122
Zack Mc Kracken	n° 68, p. 129
du n° 68, p. 129	
au n° 74, p. 122	

## LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

7 Colors	PC	87	Leisure Suit Larry 5	PC	125
Abyss	Amiga	88	Little Beau	Amiga	90
Adrenalynn	Amiga	96	Lotus	Amiga	84
Adventures of Robin Hood (The)	Amiga	129	Megaforce	PC	72
Armalite	Amiga	87	Might and Magic III	PC	123
Baby Jo	Amiga	94	Nascar Challenge	PC	64
Battlemaster	PC	129	Nebulus 2	Amiga	78
Billiards II Simulator	Amiga	98	Phantasy Star III	Megadrive	122
Blues Brothers	Amiga	92	Pool of Darkness	PC	121
Booly	Amiga	96	Power (The)	PC	98
Boston Bomb Club	PC	86	PP Hammer	Amiga	94
Brainies (The)	Amiga	68	Pro Boxing Simulator	Amiga	90
Celtic Legends	Amiga	76	Publishing Partner Master 2.1	ST	104
Covert Action	Amiga	129	Raguy	NeoGeo	63
Deluxe Paint IV	Amiga	102	Secret Weapons of the Luftwaffe	PC	66
Demon Wars	Amiga	86	Shadow Sorcerer	ST	126
Drol	Amiga	96	Sirius 7	Amiga	98
Enchanted Land	Amiga	88	Space Quest 1	PC	129
F1 GP Circuits	Amiga	87	Street Rod	Amiga	92
Fate	Amiga	127	Tornado Ground Attack	Amiga	92
Gestcomptes 2	ST	40	Utopia	Amiga	80
HAM-E Workshop	Amiga	104	Visual Composer	PC	105
International Championship	Athletics		Wing Commander II	PC	60
Leisure Suit Larry 1	Amiga	90	Wizard Scan	Mac	106
	PC	129	Wrath of the Demon	PC	94

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement,  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à Tilt  
à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Attention, les premiers numéros,  
jusqu'au numéro 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la somme de 25 F pour  
chaque numéro par :

chèque  mandat  à l'ordre de Tilt.

NOM : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Délai d'expédition : 6 semaines.

## VENTES

### AMSTRAD

Vds CPC 6128 coul, TBE + 120 jx env. (Bat, Panza, G.Axe, Turtles) + magazines + util + disk : 3 000 F. Grégory TERRIN, Domaline Bous-Puget T3, 645, av. Jean-Alcard, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.14.15.11.

Vds jx pour Amstrad disk les Justiciers, Rick Dangerous I et II : 100 F Chacun sur 250 F les 3. Sylvain CHAVET, 10, rue de Serre, 25151 Pouilly-lez-Vignes. Tél. : 85.55.41.98.

Vds org. CPC 6128 + péri. (D7, bte) Ach. ou éch. jx, man. pour Megadrive. Bruno TRIOUX, 32, rue du Maréchal-Foch, 80200 Bouchavesnes-Bergen. Tél. : 22.85.12.21.

CPC 6128 coul. + 50 jx + joy TBE : 1 700 F à déb. Fabrice KUNN, 2, rue de la Futale, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.65.96.50.

Vds CPC 6128 coul. + jx + bte rang. : 2 500 F. Thomas LE-GRENZI, 4, rue des Réservoirs, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.91.06.

Vds 6128 coul. + nbx jx et util + joys + manuel le tt : 2 900 F. Sébastien DIOLOGENT, 60, rue des Pépinières, 76100 Rouen. Tél. : 35.52.32.47.

CPC 6128 + 142 jx + joys + Basic, TBE. Val. : 5 450 F. Px : 3 000 F. François DECORSE, Rés. Bellevue, Bât. C13, 143, bd Paul-Claudel, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.53.54.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx orig. + livres + joys + souris tt en TBE : 2 500 F à déb. Laurent PASCUAL, 89, bd Soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.08.06.

Vds pour CPC 464 lot de 20 jx (l'anneau de Zengara + Barbarian + Boxing etc.) le tt : 400 F. Sébastien DARGENT, 2, rue des Accacias, La Vallée Fleurie, 28260 Rouvres. Tél. : 37.51.28.74.

Vds sur CPC 6128. Disk : Orientales, Games : 4 épreuves : Kendo, Karaté, Kun Fu, Sund, val. : 250 F. Vendu : 200 F. Ludovic EVANNO, 2, rue Diderot, 54130 Saint-May. Tél. : 83.21.29.92.

Vds CPC 6128 + tuner TV + réveil + bureau + jx + disco 6.0 : 3 000 F. vds Pistolet, jx, impr. DMP 2160. Thomas POTTIER, 7, rue Albert-Camus, 80080 Amiens. Tél. : 22.52.38.20.

Vds CPC 6128 bon état. Mono. + revues + 40 jx : 1 200 F. Philippe BEDMAR, 10, av. de la Liberté, 92400. Tél. : (16-1) 47.88.26.82.

Vds CPC 6128 coul. TBE. 1 an + imprim. DMP 2160 + joy + 40 jx + manuel. Val. : 7 200 F. Px : 4 990 F. David LERAY, La Flourié, 22130 Planoë. Tél. : 96.84.23.70.

Vds CPC 6128 coul. + 100 jx : Alive, Bloodwich, North 1 South. Le tt : 3 500 F. Thierry BERROU, 6, rue Albert-Thomas, 29000 Quimper. Tél. : 98.55.40.99.

Urgent ! vds CPC 464 + jx (dble Dragon, Bomber, Great Courts, Last Ninja, Gunship) le tt. sacrifié à 990 F. Stéphane MESLAGE, 53, rue des Anémones, 60530 Er-cuis. Tél. : 44.26.63.10.

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + nbx jx + 3 joys + trait de tex + 2 cop (Discology - Hercule) + log. des : 3 000 F. David Le Dertz, 6, rue Pierre-et-Marie-Curie, 77400 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 64.30.33.45.

Vds CPC 464 coul. + lect. D7 DD + Kit télé + mble + jx (Futurif, S.Dancer, Sim City). Le tt en TBE : 2 500 F. Christopher PAUWELS, 16, rue Eugène-Delacroix, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.86.09.

Vds CPC 6128 coul. + jx : 1 800 F. rég. Paris. uinq. Michel LEBOUEDEC, 9, av. de la Marne, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.93.43.

Vds : 44 livres pour CPC : 1 000 F, souris : 300 F, Scanner : 500 F. RS232 : 400 F, 3 log.-CAO : 300 F la solution + imprim. : 500 F. Jean-Claude LAMEILLE, 3, allée Clau-de-Debussy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.71.59.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 60 jx + manuel : 2 000 F. Daniel HEUZE, Tour Neruda, Appt. 51, rue Sacco et Vanzetti, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.74.53.

Vds CPC 464 coul. + drive + dbleur de Joys + joys + nbx jx sur disc (orig.). Px : 1 900 F. Jean-Marc EDELIN, 7, rue André-Thome, 78490 Montfort-l'Amaury. Tél. : (16-1) 34.86.17.80.

Vds GP 500 II (orig. + doc + embal.) pour CPC 464(+), 6128(+). Px incroyable : 200 F. Pierre DELAMARRE, 1, bd des Capucins, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43.70.13.27 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + imp. Epson LX90 + joys + nbx jx orig. (Arcade, Texte). : 3 500 F. Hen-

rique LAMOLINARIE, 30, allée des Hêtres, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.51.25.

Vds 6128 coul. + bille + disks + revues + joys + multiface 2 + House clavier le tt TBE : 2 500 F. Urgent ! merci. Jean-Christophe RENOLLEAU, 16-18, av. de la Cour de France, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.92.45.

Vds CPC 464 (déc. 89) B.E., mon. coul. + 20 jx + magazines + prgrs. val. : 4 200 F. Vendu : 1 000 F. Nicolas WILGENBUS, 12, rue des Aulnaises, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 34.14.96.80.

Vds CPC 464 + écran mono vert + nbx jx + 1 joy. Le tt sacrifié à : 1 000 F. Merci. JEFF. Tél. : 64.07.35.75.

Vds pour CPC carte Fodos : 200 F + la solution : 200 F + initiation à l'assemblage : 200 F. Saint-Paul LOPEZ, 19, av. de Lavaur, 31000 Toulouse.

CPC 1512, ext. 640K, coul. d. Dur : 20 Mo + 2 lect. 5 1/4 + nbx log. neuf orig. TBE. Px : 6000 F. Aymeric GENOT, 44, av. du P. Kennedy, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.41.79.

Vds jx CPC D7 : 70 F l'un. Orig. + trucs, Soluces : North 1 South, Tintin, Hos Tages, Fighter Bomber, Dark Side... Charles MOREAU, 15, rue de Chartres, 52200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.38.13.76.

Vds CPC 6128 coul. + 60 dk de jx + bte rang + DMP 2160 + Multiface 2 + revues : 3 200 F. Fabien HAMON, 53, rue de Bolisy, 94180 Quincy. Tél. : (16-1) 69.00.87.34.

Vds CPC 6128 + nbx jx (35) + mon. coul. + 2 joys + manuel + revues. Le tt : 2 500 F. (TBE). Yann DESCAMPS, 7, av. Emile-Verhaeren, 92500 Halluin. Tél. : 20.37.65.91.

Vds CPC 664 (6128) mon. coul. nbx jx, livres et prgs le tt TBE : 1 500 F. Erwan BESSE, 3, place des Lotus, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.82.11.

Vds CPC 6128 coul. + câble, 2 joys + 65 jx + impeccable 89. Val. : 4 000 F. Vendu : 3 000 F. Emmanuelle ROSSETO, 4, allée des 3 Pins, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.51.16.62.

Vds CPC 6128 coul. + 150 jx + 2 joys + cordons clavier, Tél. et télé-écran. Px : 3 000 F. Franck BELBEZIER, 1, allée de l'Aude, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.47.52.

Vds 13 jx CPC + 2 Compils de 100 à 30 F le tt : 900 F. Vincent TAUBERT, 2, rue du Pont-Orly, 51200 Epernay. Tél. : 26.57.61.10.

Vds CPC 6128 + tuner TV + 2 Compils de 100 à 30 F le tt : 900 F. Vincent TAUBERT, 2, rue du Pont-Orly, 51200 Epernay. Tél. : 26.57.61.10.

Vds nbx jx pour CPC 6128 : Robocop, Dragon Ninja, Wildstreet, Out Run, Rambo 3, etc. : 90 F. pc. Mickaël DE-VASSINE, 30, rue Braine le Château, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.39.60.18.

Vds CPC 464, joys, jx coul. : 1 400 F. Dominique ALLIOT, 4, rue Pierre de Coubertin, 36100 Neuville-Pailloux. Tél. : 54.49.54.07.

CPC 6128, nbx jx, manuel, 2 joys, 1 dbleur le tt : 3 500 F. Cyril HAMMELET, 85, rue des Rosiers, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.88.08 (ap. 20 h).

CPC 6128 disk : log. bte : Miroir Astral et prévisions Astrale (semi-pro) les 2 : 200 F, france port. Brigitte ADIS-SON, La Cropte, 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.

Vds pour CPC 464 nbx jx orig. Liste sur dem. (PKB, Robocop, Tennis Cup). Olivier BOYAL, App. 106, « Les Anémones », Résidence le Tricot, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.81.14.84.

464 + DDI Vds K7 orig. : 40 F. Synthé, Valcal/K7, Kit Télé-chif : 50 F, copieur mir. Imager/464, K7 disq. vierges, livres, revues, bille px. Thierry GRACHELET, 13, rue de Charmoisy, 74000 Annecy. Tél. : 50.52.97.97.

Vds CPC 6128 mon. CPC 6144 coul. Bon état + 2 compil. + 5 D7 vier. Px : 2 000 F. Stéphane BUGUEL, 36, av. du Gal-de-Gaulle, 94320 Thiais.

Vds pour CPC 464 K7 50 pour 500 F le tt (val. : 1 600 F) + adp. Péri. mod. MP-2F peu servi à 300 F. Jean-François BARONNET, 10, rue Henri et Robert de Cholet, 49220 Lion-d'Angers. Tél. : 41.95.62.14.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (total Recall, Rick, Dangerous 1 et 2) F. copieur mir. Imager/464, K7 disq. vierges, livres, revues, bille px. Mickaël BEAUMAIS, 3, allée Clau-de-Debussy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.71.59.

Vds CPC 6128 coul. + mon. coul. + 60 jx + manuel : 2 000 F. Daniel HEUZE, Tour Neruda, Appt. 51, rue Sacco et Vanzetti, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.74.53.

Vds CPC 464 coul. + drive + dbleur de Joys + joys + nbx jx sur disc (orig.). Px : 1 900 F. Jean-Marc EDELIN, 7, rue André-Thome, 78490 Montfort-l'Amaury. Tél. : (16-1) 34.86.17.80.

Vds pour CPC carte Fodos : 200 F, la solution : 200 F + initiation à l'assemblage : 200 F. Jean-Paul LOPEZ, 19, av. de Lavaur, 31000 Toulouse.

Vds CPC 6128 coul. + imprim. DMP 2000 + souris AMX + Scan. Dart + 65 jx orig. et nv. + 50 dk + util + BTs. Poss. Vte séparée. Joé CHEMALI, 20, rue de la fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.

Vds CPC 6128 coul. + drive + dbleur de Joys + joys + nbx jx sur disc (orig.). Px : 1 900 F. Jean-Marc EDELIN, 7, rue André-Thome, 78490 Montfort-l'Amaury. Tél. : (16-1) 34.86.17.80.

Vds GP 500 II (orig. + doc + embal.) pour CPC 464(+), 6128(+). Px incroyable : 200 F. Pierre DELAMARRE, 1, bd des Capucins, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43.70.13.27 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + imp. Epson LX90 + joys + nbx jx orig. (Arcade, Texte). : 3 500 F. Hen-

rique LAMOLINARIE, 30, allée des Hêtres, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.51.25.

Vds clavier 6128 TBE + 40 revues + 35 jx récents + man. + radio-réveil. Px intér. Emmanuel DUBUC, 19, av. Emile-Tardy, 27380 Fleury-sur-Andelle. Tél. : 32.49.25.70.

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys + 160 jx + pist. Gun Stik, vendu : 2 500 F. Mickaël BENGIOAR, 126, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.88.88.

Vds CPC 6128 + joys + livres + nbx jx + imprim. + man. coul. Px : 4 500 F (val. : 7 500 F). Alexandre CLERICI, 33, av. de la Gare, 63130 Royat. Tél. : 73.35.66.11.

Vds CPC 6128 + Tuner TV + jx + joys le tt ou séparément. Mickaël HEDOUIS, Kerbotin, 56890 Saint-Av. Tél. : 97.60.89.13 (ap. 18 h).

Vds CPC 464 + mon. coul. + jx orig. + crayon opt. + manuel. Exc. état. Px : 1 400 F. Stéphane COSYNS, 2, résidence Balzac, 59220 Baulieu. Tél. : 20.85.67.46.

Vds CPC 6128 coul. + adapt. TV + réveil Radio + bur. + manuel + joys + 170 jx + 6 log. + nbxes revues. : 4 500 F. Jean-Marc LOCHET, 4, rue du Muguet, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.73.48.78.

Vds CPC 2086, VGA coul. + lect. 5 1/4 + 30 Mo + joys + nbx logs + ext. clavier. Px : 8 000 F (neuf : 14 000 F). Nicolas FILLAUD, 26, av. des 3 mousquetaires, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.85.93.

Vds CPC 464 K7, coul. + 3 joys + 50 jx : 1 000 F only (TBE). Jean-Pierre FRANCOIS, Plan de Braymefan, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.43.11.

Vds CPC 464 TBE mon. coul. + adapt. TV + joys + nbx jx + manuel. Px : 1 200 F. Cyril GAVILAN, 174, Chemin des Pilières, 30300 Comps. Tél. : 66.74.55.54.

Affaire. Vds CPC 6128 plus + livres + cart. (Robocop 2) + joys + 30 disk de jx + disks vier. + bte rang. Px : 4 000 F (ou à déb.). Ludovic BOUCHART, 3, cité Floris, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.27.38.63.

Vds CPC 6128 mon. coul. nbx jx, joys, jx orig., mble Special : 2 500 F. Laurent MAUDET, 2, rue de la Fontaine, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.60.71.

Vds nbx jx sur K7 et D7 pour CPC. Nicolas HERNANDEZ, 27, av. des Muriers, 31880 Salvetat-Saint-Gilles. Tél. : 61.07.49.82 (ap. 18 h).

Vds pour CPC 6128 : Compils et jx de 50 à 100 F (liste sur dem. + éduc., util. + imp. DMP 2160 (999). Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.

Vds CPC 6128 coul. + 40 jx env. + joy. Turbo + t. de texte et impr. : 3 500 F. Jordi. seul : 2 500 F. Rafaël RAY, 7, rue de la Fontaine, 04510 Aiglun. Tél. : 92.34.66.57.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 60 jx + revues. Px : 2 000 F. déb. Daniel HEUZE, Tour Néruda, app. 51, rue Sacco et Vanzetti, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 43.31.74.53.

Vds CPC 6128 coul. + adapt. TV + joys + nbx jx + housse et revues, disk vier. : 1 500 F. Emmanuel BARRAU, 20 bis, rue de Villiers, Adam, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 39.60.51.29.

Vds CPC 6128 coul. + adv. Cope + nbx jx orig + manuel + log + nbx mag. Val. : 7 000 F. vds : 3 500 F. Florent DEL-VAL, 19, av. de Metz, 59500 Douai. Tél. : 27.98.17.01.

Vds CPC 6128 coul. TBE (91) + nbx jx (Tennis Cup 2, Robo-cop 2, Golden Axe, Kick Off 2 + joys : 3 200 F. Stéphane GOMBART, 1, rue des Ormes, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.48.49.90.

Vds CPC 6128 mon. coul. + nbx jx + joys + util. + câble. Min. le tt pour 3 500 F. Stéphane CHAPUS, 47, rue Guersant, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.72.35.25.

Vds clavier 6128 Plus (seu. gar.) + disq : 1 500 F. Baptiste VILLEGAS, Rte d'Arny-le-Duc, 71400 Dracy-Saint-Loup. Tél. : 85.82.80.75 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 coul. TBE + jx + util. + joys + synth vocal : 1 890 F. Jean-Christophe AUTIQUET, Résidence, Saint-Exupéry, le Patis Saint-Martin, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.83.54.67.

Vds CPC 6128 coul. + adapt. Rds : 1 500 F. Baptiste VILLEGAS, Rte d'Arny-le-Duc, 71400 Dracy-Saint-Loup. Tél. : 85.81.28.23.

CPC 464 K7 2 man. protège yeux, 47 jx (Barbarian 1, 2, Renegade, Operation Wolf, Gost Busters). Matthieu JEMIN, 11, rue du Belvédère, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.22.40.

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + emb. + adapt. TV + 60 jx + câble disks mini. + livr. Val. : 8 000 F. vendu : 4 000 F. Dennis HERBELLIN, 42 bis, av. Gabriel-Péri, Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.90.80.

Vds jx orig. pour 6128, Swiv, Midnight, Résistance, Nighth Breed etc. Env. ibre pour liste. Fabrice GROUBET, Vieux-Village, Montloison, 26800 Parc-Les-Vallées.

Urgent ! vds CPC 6128, coul. TBE + mble + adapt. TV + Kit télé. + jx orig. + disq vier. val. : 6 700 F. céde : 3 250 F. Benoit PIRAM, 12, rue Jules-Hebrion, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.44.38.60.

Vds CPC 6128 mon. coul. + 200 jx + 2 joy. Px : 3 800 F (exc. état). Pierre-Manuel MENDES, 8 bis, rue de Presbourg, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.77.82.

Urgent ! cause Départ armée vds CPC 464 mono nbx TBE + joys + manuel le tt : 1 500 F. Frédéric MORIN, 28, av. du Pdt-Wilson, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 42.83.31.11.

Vds CPC 464, mon. mono. B.E. + 64 jx + livres + 2 joy. Px : 2 000 F. Urgent. Tanguy CATTEAU, 18, rue de Chantilly, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.05.23.

Vds CPC 6128 coul. TBE + joys + jx + Magn. + util + Cop + manuel. Val. : 6 700 F. Px : 2 500 F. Guylain BOULAY, 92, place Louviers, 78140 Vélez-Villacoublay.

Vds CPC 6128 coul. TBE + manual + util + copieurs + nbx (D.Dragon, Foot, P. Detective, etc.) 2/500 F. Laurent MINT, 27, rue des Mimosas-Bias, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.49.04.29.

Vds CPC 464 + mon. mono. B.E. + 64 jx + livres + 2 joy. Px : 2 000 F. Gérard P. Detecte, etc. 2/500 F. Laurent MINT, 27, rue des Mimosas-Bias, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 95.25.36.38.

Vds CPC 6128 mono. + adapt. TV + 80 jx + joy + câble mini. + util + housse + revues. Le tt : 1 990 F. Grégoire LUC-CHINI, 21, rue des Rossays, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.66.25.76.

Vds pour CPC 464, lect. DDI, 1 avec D7 3 : de jx et util, le tt TBE, et seul. : 1 000 F. Anthony BILLEAUD, 7, lot. de la Mingolière, 79360 Beauvoir-sur-Niort. Tél. : 49.09.63.90.

Vds nbx jx orig. sur K7 pour CPC 464 de 20 à 40 F. Frédéric HUGUET, Rés. Port Frontignan, 143 av. Vauban, 34110 Frontignan.

Vds 6128 coul. + adapt. TV + 80 jx + joy + câble mini. + util + housse + revues. Le tt : 1 300 F. Gérard BAUDRY, 7, rue des Bordes, 27240 Avrilly. Tél. : 32.67.88.72.

Vds CPC 464 coul. + adapt. TV + 80 jx + joy + manuel + magazines. Px : 1 000 F. Arnaud FRAPPART, 14, av. Flouquet, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.09.65.

Vds CPC 6128 avec mon. coul. + env. 50 jx + livre + joy le tt : 1 200 F (achat : 5 000 F). Sylvain CADARS, Clemenceau-Vernosc, Les annonnay, 07430 Annay. Tél. : 75.67.51.52.

Vds jx orig. sur K7 pour CPC 464 de 20 à 40 F. Frédéric HUGUET, Rés. Port Frontignan, 143 av. Vauban, 34110 Frontignan.

Vds CPC 6128 coul. + adapt. TV + 80 jx + joy + câble mini. + util + housse + revues. Le tt : 1 300 F. Gérard BAUDRY, 7, lot. de la Mingolière, 79360 Beauvoir-sur-Niort. Tél. : 49.09.63.90.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + housse et revues, disk vier. + discologie le tt : 1 500 F. Emmanuel BARRAU, 20 bis, rue de Villiers, Adam, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 39.60.51.29.

Vds CPC 6128 coul. + adapt. TV + 80 jx + joy + câble mini. + util + housse + revues, disk vier. : 1 500 F. Florent DEL-VAL, 19, av. de Metz,

Vds DMP 2160 + papier + 3 rubans + housse + Textomat + bombe nettoyage : 1 500 F. Pssée jx CPC 6128 Jérôme BRESCHI, Cité n° 24, 01590 Dorton. Tél. : 74.77.73.82.

## APPLE

Vds 2 lect. 5 1/4 avec interface pour Apple II GS. Cher. lect. 3 1/2 pour GS (ach. ou éch.). Denis ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles.

Vds pour l'écran mono, Image Writer I, Carte 80 colonnes + 64 Ko, 280, logs. Epistole Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.08.74.

Vds pour Apple 2GS : lect. 3 1/2 : 800 F. Pour PC, Mac : câble mini : 150 F. carte Stéréo + digit. 2 GS : 1 500 F. Gérard. Tél. : 40.18.16.40.

Vds Apple II + lect. D7 5 1/2 + livres de 102 programmes mono, px : 1 000 F. Alexandre SELLEM, 19, rue du Docteur Arnold-Mitter, 75012 Paris.

Vds Apple II GS, 1, 2 Mo, moni. R/V, 2 lect 3 1/2 + 5 1/4 + 250 D7 + 2 joys + docs. Vendu : 10 000 F. Olivier BUCHARD, 43, rue des Fusiliers civils, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.77.81.20.

Vds Apple Mac SE FDHD + log. : 6 000 F ou éch. ctre synthé Midi de même val. ch. contact Amiga. Antony GOUIN, Les Hautes Noues, Place Triton, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.04.06.26.

Vds pour Apple II : 2 drives 5 1/4 : 800 F. Multiplan : 200 F. Papirus : 100 F. Cher. surri pour GS (même HS). Denis ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles.

## ATARI

Salut ! vds ou éch. jx pour 520 ST pas cher. Liste sur dem. rép. ass. Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds 520 STF/DF + bt. rang. + 70 jx + nbx Progs + joys + souris + tapis + Kit téléch. : Px : 2 700 F. Franck TREUILLER, 7, rue Giraud, 33500 Libourne. Tél. : 57.74.10.65.

Vds 520 ST lect. DF + écr. coul. + 2 joy + nbx log. jx + bte

rang. + Freeboot + GFA 30 + nbx acces, le tt 3 000 F. Géoffroy POQUET, 2 bis, rue Louis-Aristide-Verdier, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.96.11.

Vds 1040 STE très peu servi (6 mois) + 200 jx et util. + joy + souris. Px : 3 500 F. Sylvain MAILLARD, 63 bis, rue Malson-Blanche, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.76.88.

ST Lotus Esprit : Cadaver ; F29 + Hard Drivin, Isoflick Off2 ; Combo + Wild Street ; Crackdown : 100 F ; Swiv + Batman ; Gods : 200 F. Denis GACHET, 4, allée des Lys, 91230 Montgeron. Tél. : 69.03.68.93 (ap. 18 h).

Vds 520 STF (dble Face) + moni. SC 1425 + 2 orig. + 47 disks (dt 10 viers). Px : 3 600 F. Arnaud PEYRANI, 5, rue du clos Cossard, 95620 Butry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.73.00.12.

Vds orig. ST : Toyota : 75 F ; Lemmings, Swiv, Chess Champion 2175 : 100 F chaque Loïc DESMOTTES, 8, av. Gambetta, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.33.54.

Vds 1040 STF + mon. mono SM 124 + souris + péri. + disk. TBE emb. orig. Px : 3 500 F. Jean TEYSIEUX, 18, rue Pierre-Boudou, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.91.41.98.

Vds 6 orig. : L. J. Adv. KQ IV, Zak McKracken, Gold Rush, Bard Tale, Manhunter N. Y. ; sur ST, le tt : 350 F. Sylvain PETIT, 9, rue du Gaz, 77220 Tourrain-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.07.12.09.

Vds 1040 STF + moni. coul. SC 1224 + log. + D7 + mble + 2 joys : 4 500 F. Pascal HERY, 67, rue Pierre-Brossolette, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.38.11.27.

Vds ou éch. orig. sur ST. Lombard, Rally : 100 F. Highway, Patrol 2 : 60 F. Ikari Warriors : 60 Fles trois : 200 F. David PERILLAT, 4, rue des Cygnes, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.23.47.26.

Vds orig. sur ST entre 130 et 180 F (Gods, Cadaver, Final Whistle, Strider, etc.). Gwenaël HERY, 135, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.96.04.68.

L'affaire du mois : vds 520 STF + très nbx jx (Midwinter 2) : 1 990 F. Olivier PECHOIN, 24, rue de la Terre à fromage, 78700 Conflans-STE-HONORINE. Tél. : (16-1) 39.19.76.87.

Vds orig. sur STF et STE Indy Av, DP Stealth, les Voyageurs TP, Disc, F-29, etc. entre 100 et 150 F. Hervé PUIS-CHEVRIER, 10, allée Jean-Henri-Dunant, 91510 Janville (Lardy). Tél. : (16-1) 60.82.38.92.

Vds 520 STF + moni SC 1425 + 100 disks mble IMicro peu servi ach. cart. Game Gear. Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Réalville. Tél. : 63.93.15.51.

Vds moni. coul. Atari SC 1224, TBE : 1 200 F à déb. David SOETENS, 79, av du Général-de-Gaulle, 13580 La Fare. Tél. : 90.42.42.71.

Vds sur ST Shadow of the Beast Compil Justiciers d'Hollywood : 150 F. Vds Gods : 200 F. Ch. Defender de Crown-Maxel TOULCANON, La Verrière, 13122 Ventabren.

Vds Atari 520 STE + moni. coul. SC 1425 + joys + btes disk + nbx jx et util. Frédéric, 95650 Boissy-l'Aillerie. Tél. : (16-1) 34.42.16.24.

Vds 520 STF + écran coul. CM 8832, mai 88 + joys + jx (Expora, Bat, Populous) : 3 500 F. Laurent TAILLADE, 7 bis, Allée des Marronniers, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.51.84.13.

Vds 520 STF DF + moni. coul. + nbx jx. TBE le tt : 3 000 F. Laurent JOUBERT, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.57.70.

Vds 520 STE TBE souris Plate, Quickjoy 5 + nbx jx et utilis + bte rang. : 3 000 F. Xavier JEAN, 4, allée Paul-Éluard, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.18.09.

Vds 1040 STE complet + moni. coul. + 3 000 F. log. orig. le tt : 6 000 F. Pascal BRASIER 158, rue du Lt. col. Montbrison, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.07.55.

Vds nbx jx 520 STE px inter. liste sur dem. annonce très sérieuse. Patrick MORAND, lot. les Coquelicots, 69360 Saint-Mandres.

Vds 520 STE (04/90) + 14 jx orig. + DPaint + lect. ext. 3 1/2 + nbx util. TBE + revues px : 3 000 F. David GALLIER, 67, Grande rue, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 64.56.46.34.

Vds orig. pour STE : 50 F. PC : Swiv, Turrican 2, Navy Seals, Super Monaco GP, etc. Roland FABRE, 53, rue Denfert-Rochereau, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.93.09.30.

Vds 520 STE TBE + souris + câbles + Freeboot + 30 disks (Lemmings, Sh. Dancer). Px à déb. : 2 900 F. Anthony TILLIER, 2, rue Kervégan, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.19.78.

Vds 520 STE + housse + 2 joys + souris + 50 disks + jx (Maupi, Powermonger, Bat, Lemmings, Flood + autres) : 3 200 F. Pierre FOUCHEREAU, 26, rue Descartes, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.43.39.

Affaire vds 520 STE + joys + souris + 100 D7 + 8 jx orig. gar. 11 mois. Px : 2 800 F. Brian BUTTERWORTH, 7, allée des Capucines, 78450 Chavenay. Tél. : (16-1) 30.54.43.39.

520 STE + Roller, joys, jx C64 + 1541, joys. jx pér. : 2 200 F + 1 000 F, le tt : 2 800 F. Arnaud DUBILLET, 101, rue du Dessous des Berges, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.62.30.

Vds nbx jx éduc. util. sur ST choix large. Px inter. annonce sérieuse. A bientôt. André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghen, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.

Vds 520 STF/DF + moni. coul. SC 1425 + nbx jx et utilis (80 dk) + Freeboot pour 3 700 F. Nord si possible Mickaël CHATELAIN, 182/3, rue de l'Hommelet, 59100 Roubaix. Tél. : 03.57.57.07.

Urgent vds orig. sur ST Elvira-Steedball 2, Maupi-Space Ace, Powermonger etc. : 100 F chaque. Didier PAUMIER, 38, rue du Coudray, 44000 Nantes. Tél. : 40.50.62.97.

Vds 520 STF + moni. coul. et mono. + nbx jx + joys + souris le tt : 3 500 F. Gilles ZIGNANI, 66, rue Pascal, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.10.87 (ap. 19 h).

Vds jx orig. : Indy : Action, Beach Volley, Ivanohé, Ghostbuster 2, Faerghall, Blood, btes + docs, px à déb. Benjamin BOCCUET, 21, rue Laurent-Poli, 77760 Achères-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.47.58.

Vds Populus : 90 F. Slim City, Falcon, Nargame construction Set : 130 F l'un ; GFA Basic 3.0 : 170 F pour Atari ST. Michel BOUDRY, 232, rue Jean-Jaurès, 62570 Blenecques. Tél. : 21.38.33.61.

Vds 1040 STF étendu à 3 Mo + monit. mono. SM 124 + Inverseur Vidéo + Joys 2 divers. Emmanuel BRUN, 63, rue Jean-Jaurès, 59278 Escoutpont. Tél. : 27.25.92.25.

## TI LT D'OR/MICRO KID'S

Deux TI LT d'Or sont attribués cette année par les lecteurs. Remplissez soigneusement ce bon à découper et vous aurez peut-être la chance d'assister à la remise officielle des TI LT d'Or!

Vingt invitations seront tirées au sort. Mais dépêchez-vous, il faut que votre réponse nous parvienne avant le 11 novembre pour être prise en compte...

Attention, ne donnez qu'un seul titre par catégorie. Vous pouvez cependant ne voter que dans une seule catégorie (micro ou console).

Bon à découper:

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Age \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_

Mon TI LT d'Or/Micro Kid's micro

\_\_\_\_\_

Mon TI LT d'Or/Micro Kid's console

\_\_\_\_\_

Bon à adresser à:

Tilt Microloisirs (Tilt d'Or/Micro Kid's) 9-13, rue du colonel Pierre Avia - 75015 Paris

# petites annonces

Vds 1040 STE : 2 700 F mon. Philips : 1 500 F, lect. ext. : 600 F + disks + livres si on prend le tt ! Christophe LU-THRINGER, 40, rue du Steinby, 68800 Thann. Tél. : 89.37.27.46.

Vds jx pour ST et Amiga pas chers. Ech. sur PC. Vds 100 disks ST + Miga : 350 F (D7 plains) ou 50 D7 pour : 200 F.Jacques GUERIN, Le Bas-Temple, 22640 Plenee-Jugon.

Vds jx ST(e) (disk + xacy, Slyspy, Pipe Mania, Ghostbusters II, Gold of the Azteque) entre 100 F et 200 F tél. moi ! Yves PONS, 97, route de Melun, 77580 Voulangis. Tél. : (16-1) 64.35.86.63.

Vds 520 STE (1 an) + joys + jx : 2 300 F. Vds Moni. coul. SC 1425 (1 an) : 1 700 F. Vds impr. Seikosa 9 aiguil. : 600 F.Nicolas PINGUET, 18, résidence la Forêt, 95160 Montreuil. Tél. : (16-1) 39.89.16.63.

Alfaire l vds 520 STF DF + mon. coul. SC 1425 + souris + Freeboot + très nbx jx et utilis. TBE : 3 800 F.Antoine MARIE, 67, rue du Puits-au-Gué, 77144 Montreuil. Tél. : (16-1) 64.02.47.41.

Vds 520 STF + moni. coul. + imprim. + Freeboot + joys + GF1 + 40 disks : 4 750 F.Alexandre RIVIERE, Le Grand-Rue, 94140 Bauné. Tél. : 41.45.10.80.

Vds 1040 ST + écr. coul. + souris + 2 joys + mag. + nbx jx (Midwinter + 2 Sim City + (et) + Stickworm) + le Rédacteur : 6 690 F.Jean-Marie ROSIER, La Fenestrelle, 84220 Gordes. Tél. : 90.72.00.71.

Vds 520 STE + mon. coul. + nbx jx + joys + manuel le tt : 3 000 F.Laurent SEOUDY, 28, rue de la République, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.68.94.70.

Vds jx orig. sur ST : DWinter : 150 F, Great Courts I : 100 F et II : 100 F. The Gold of the Aztecs : 100 F. Scramble Spin 100 F. Imp. : 100 F.Paul GUILBERT, 17, av. Charcot, 34240 Lamalou-les-Bains. Tél. : 67.95.72.75 (ap. 20 h).

Vds 1040 STF + moni. mono SM 124 + Mégafile 30 + Imprim. coul. LC : 10 + lect. ext. SF 314 + 150 jx : 9 500 F.Marc BONVILAIN, 33, rue de la Libération, 68740 Fessenheim. Tél. : 89.48.63.53.

Vds 520 STE, souris, 20 jx, tapis, souris : 2 200 F.Benjamin MELLOUFI, 121, av de Gravelle, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.96.35.50.

Vds 1040 STE + moni. S 1435 + Synthé AS 1200 Midi Digital : 7 000 F et 10 000 et 3 000 F.Frédéric LANTA, 12, rue Pequet, 76200 Dieppe. Tél. : 35.84.62.90 ou 35.32.15.07.

Vds 1040 STE + mon. coul. + joy + 30 disk vier. + 2 jx (Sim City) le tt TBE : 4 000 F.Jean-François DAGNOCUTI, 2, rue Hautin, 95670 Marly-Laville. Tél. : (16-1) 34.72.37.66.

Vds 520 STE 1 Mo ss gar. + moni. coul. + D7 (Bat, Ita90, Antivirus, Delapaint, Cybstudio) val. : 11 350 F, vendu : 4 990 F.Marko JUNKOVIC, 61, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.57.84.

Vds 1040 STE, moni. mon. DD 20 M, impr. Laser SLM 804, nbx logs, joys. Px : 6 500 F.Yves NOUVEL, 17, chemin des Présidaines, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.76.40.99.

Vds Atari 520 STE TBE + 1 souris, 1 joys, 2 rallonges, jx (Elvira), Revues, (gar. 3 mois) : 2 000 F.Sébastien PERNEL, 13, rue Pasteur, 91290 La Norville. Tél. : (16-1) 60.83.38.39.

Urgent vds STE TBE, 2 mois + souris + joys + 20 jx : le tt : 2 500 F.Cher. contact sur Amiga : Déb. acc. PATRICK SALOMON, 24, rue Eugénie, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.45.48.

Vds nbx jx pour Atari 520 STE, orig. à partir de 100 F.Sébastien MOTJE, Rte de Menestreau, 45240 Marcy-en-Villette. Tél. : 38.76.12.83 (de 13 h à 10 h 30).

Vds 520 STE + jx (lotus, Powermonger, F29, Lemings, Speedball 2, etc.) + Deluxe Paint. Le rédacteur. Quartet : 2 000 F.Gwénaël BAETENS, 4, rue Renoir, 59790 Ronchin. Tél. : 20.85.10.58.

Vds 520 STE neuf gonflé 1 mèga gar. 2 ans + nbx log. : 3 000 F.Jean-Pierre CARRICONDO, 59, rue Saint-Just, 95400 Arnouville. Tél. : (16-1) 39.87.00.75.

Vds orig. pour STE : Flood : 100 F.Narcos Police : 100 F.Powermonger : 120 F.Austerlitz : 80 F.Ferrari : 100 F.Drakken : 150 F.F.Ads : 150.Fabrice STRYJAKOWSKI, 24, rue des Glaeulais, 62119 Douvres.

Vds 520 ST + 2 man. TBE + 50 jx orig. + souris et tapis : px à déb. max. : 3 000 F.Stéphane DELUZE, 30, bd Gouzian, 13003 Marseille. Tél. : 91.02.39.82.

Atari 2600 + 2 man. + 10 jx TBE, val. : 1 490 F.Px : 980 F.T. peu servi.Cédric BONNEFILLE, 63, av. Nicolas-Pirot, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.29.17.

Urgent ! Vds 1040 STE + souris + tapis + jx orig. + 40 dk + mag. + 2 joy : 3 200 F + mon. coul. : 4 200 F.Carlos FERREIRA, 10, rue Robespierre, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.99.23.

Vds 1040 STE coul. + souris + 2 joys + tapis + jx récents + vidi ST (Digitaliseur Video) : 2 500 F. Stéphane ESCA-

LIER, 45, rue Libert, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.43.13.

Vds 520 STF + 50 disks px : 2 000 F.Stéphane WILLEMIN, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.29.02.

Vds Sun ST : Big Business ; Final Confies Voy. du Tps à 100 F et The Raiders et Planète Aventure à 150 F.Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Bouères, 63430 Pont-du-Chateau. Tél. : 73.83.14.21.

Vds 520 STF/DF + 1 Mo, mon. coul. + nbx jx F-29, Captive, Falcon, Spectrum 512. Vds sur Lyon : 4 000 F.Christophe GRENIER, 98, rue Jean-Jaures, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.54.51.35.

Vds Mega ST2, 4 Mo + SM 124 : 5 000 F, Megafila 30 : 2 500 F, 70 log. orig. : 100 F.Pcyes.Philippe CUDIA, 426, cité du Noyer-Perrot, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.87.29.

Vds jx Atari (petit px).Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas-Edison, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.18.21.

Vds jx orig. sur ST/STE px : 39 F (Immortal, Speedball 2, Drakken, Dragon Breath et autre). Sem. liste.Bastien DEPRET, 18, rue de Bazeilles, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 49.77.88.59.

Vds nbx jx et utilis sur ST. Urgent rech. Frm1 Amiga ! merci ! Christophe ALLIES, 2, rue du Marché, 34240 Lamalou-les-Bains. Tél. : 67.95.23.30.

Vds pour ST The Charge of the light Brigade, TBE : 200 F.Alexandre FISHER, 56, av du Mont-Valérien, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.78.26.

Vds pour ST lect. ext. 5/4 (40/80 pistes donc comp. PC). TT neut. Faire offre à bientôt.Michaël. Tél. : 40.43.96.23.

Vds sur ST/F/Crazy Castle et Compil des Heros. TBE (sur Isère uniq.).Stéphane GENNAL, Lotis, l'Orgeoise, lot. 24, Couleuvre, 38500 Vizon. Tél. : 76.65.65.83.

Vds nbx jx et utilis sur ST. Urgent rech. Frm1 Amiga ! merci ! Christophe ALLIES, 2, rue du Marché, 34240 Lamalou-les-Bains. Tél. : 67.95.23.30.

Vds pour ST The Charge of the light Brigade, TBE : 200 F.Alexandre FISHER, 56, av du Mont-Valérien, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.78.26.

Vds pour ST lect. ext. 5/4 (40/80 pistes donc comp. PC). TT neut. Faire offre à bientôt.Michaël. Tél. : 40.43.96.23.

Vds orig. ST Populus, Kick Off, New Zealand, Falcon, Redheat Precious, Metal, Forgotten : 100 F. West Phaser : 200 F.Alex HARMANT, 26, av. Your-Gagarine, 94400 Vity-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.84.91.

Vds 520 STF + Freeboot + 2 joys + 10 orig. + 150 disks de jx + souris + revues : 3 500 F.Tilt : 10 F. Eric GRAS, 5, rue Pierre-Fossati, Apt. 5303, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.90.71.

Vds PC Engine, GT (Turbo Express) + 4 jx : 2 500 F à déb. ou éch. ctre Superfamicom.Laurent KHOURI, 77 bis, av. P. Larousse, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 47.35.89.69.

Vds D7 Atari orig. avec bte et Not. px à déb.Didier HEROUARD. Tél. : 30.43.51.78.

Vds orig. ST/STE : Highway Patrol2, Dynasty Wars, Pinball Magic : 80 F.pce, Explora 3 : 150 F.Philippe LEVANT, 17, rue Vassil Borki, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél. : 21.20.34.54.

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + 150 dk + livres + housse + bte rgt + joys + souris : 3 500 F.Thierry ROY, 20, rue Papillon, 77135 Pontcarré. Tél. : (16-1) 64.66.32.98.

1040 STF + moni. coul. + moni. mono. + souris + imp. Star NL 10 + nbx jx + liv. + div. le tt TBE px : 7 000 F.Philippe GUILLON, Ecole des Lames, 77183 Croissy/Beaubourg. Tél. : (16-1) 60.05.83.79.

Vds jx ST, Iron Lord, Midwinter, Gunship, Carrier Command, Kult, Voyager, BSS Jane Seymour. Foft, Trivial P.2.Patrick JANIN, 2, résidence Clair-Vallon, Bâtiment A, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.39.49.

Vds jx entièrement neufs pour Atari ST : Ess : 100 F Speedball 2 : 180 F. Rech : Battlèchess I pour ST.Daniel PERIERE, 9, rue des Arzillères, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.25.33.61.

Vds nbx jx pour ST Dem. liste.Arnaud DUTHU, 1, impasse des Chênes, 78112 Fourqueux.

Vds sur ST jx orig. : Full Metal, Cadaver, Batman, Op. Stealth, Vey, du Temps, Px : 90 F+Monkey Island VF : 140 F.Michel PENFEUNTEUN, 3, rue Gabriel-Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57.

Vds 1040 STF Ecran coul. souris + joys. CAO DAD GFA. Bureautique jx, livres px : 4 500 F.Pascal LEBRET, 1, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.

Vds ou éch. Demos sur ST/STE. Px intit. Dem. catal. gratuit ! T's à vos tirelires ! Grégory BELZ, 16, rue des Rosés, 91500 Manençy. Tél. : (16-1) 64.99.67.21.

75 & env. vds pr ST : PQ2, KQ4, Lemmings, Simulcr, Interphase, Foft, Gunship, Voyages du Tps, etc. 100 F/150 F pce.Yves SOUSSAN, 31, rue François-Rude, 94230 Cachan.

Vds jx orig. pour ST de 100 à 200 F dont bâti. Power, Iron Lord. Maupiti. Vds Tilt du n° 62 au n° 93.Alexis GRESOVIAC, 9, rue de Lavaux, 63110 Beaumont. Tél. : 73.27.70.10.

Vds Atari Méga ST 2 + imprim. + nbx jx (Stos Basic, croisière pour un Cadaver, Pow, Lemmings : 7 000 F.Olivier FRAYSSSE, 7, rue Pasteur, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.44.27.

Vds infrarouge complet (ST-Amiga) neuf. Ech. sur ST/PC. Vds Shareware en Stos (liste adresse) : 20 F + Disc. Sébastien LETHUILLIER, Saint-Aubin de Crotot, 76190 Yvetot.

Vds 1040 STE poss. d'essais avant achat : 2 400 F.TBE encore sa gar. Frédéric AMARD, 14, rue Maurice-Bokowski, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.08.89.

Vds 520 STF + 2e lect. DF + souris + 100 jx récents (Wreckers, Midwinter 2, F15, 2-DCK, Switchblade 2) : 2 500 F.Nicolas DERANCOURT, 11, rue Fr. Mistral, 30300 Fourques. Tél. : 90.93.13.12.

520 STE gonflé à 2 mèga + lect. ext. avec FREE Boot ;

100 F, RVF Honda : 110 F, E-Motion : 100 F, Superski 90. Test Drive : 100 F.François NAZABAL, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.87.03.

Vds pour STE : Sup. jx à partir de 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 520 STE + mon. coul. + 1 Mo + souris + Phaser + 130 orig. Excellent état, de 2 ans. Le tt : 4 000 F à déb. Stéphane REMOND, route de Germolles, 76160 Dracy-le-Fort. Tél. : 85.44.44.04.

Vds jx orig. pour Atari : Interphase : 100 F, Anarchy : 100 F. Pour Amiga vds Othello : 80 F.Bobrice MEUNIER, 65, rue des Silos-La-Grive, 38300 Bourgoin-Jallieu.

Vds orig. pr ST : Tennis Cup, Mig 29, Full run, Inter soccer Challenge, Super cars 2 : de 120 F à 150 F, le tt : 400 F.Locic COULON, 22, rue de Lisbonne, 59400 Cambrai. Tél. : 27.74.85.07.

1040. Vds nbx log. éduc. util. jx et docs. Annonce t. sér. à trois biens ! André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghen, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.

Vds Atari Mega ST + moni. mono + log. orig. + Réaliser l'ensemble : 3 500 F.Alain MICHEL, 1, route d'Igny-le-Jard, 51700 Dormans. Tél. : 26.58.87.65 (le soir).

Vds orig. ST Populus, Kick Off, New Zealand, Falcon, Redheat Precious, Metal, Forgotten : 100 F. West Phaser : 200 F.Alex HARMANT, 26, av. Your-Gagarine, 94400 Vity-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.84.91.

Vds 520 STF + 4 mois de gar. + 50 jx + joys + nbx util. Dali Dck. Px. Canx : 2 500 F.Manu FERNANDES, 138, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.81.90.

Urgent ! 520 STF (lect. dbl face) : 4096 coul.) + mon. coul. + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises :

3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STE (lect. dbl face) : 4096 coul.) + mon. coul. + souris + joy + 25 D7 (nbx jx) + prise péri. : 3 500 F.Yvair ROUE, Grand Champs, Rigny-sur-Arroux, 71160 Diogoin. Tél. : 85.53.42.51.

Vds 520 STF + 4 mois de gar. + 50 jx + joys + nbx util. Dali Dck. Px. Canx : 2 500 F.Manu FERNANDES, 138, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.81.90.

Urgent ! 520 STF dble face + écran coul. + souris + joys + orig. Récents : 3 800 F.Laurent BONARDI, 6, impasse Courbet, 57730 Folschviller. Tél. : 87.92.69.31.

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + 4 mois de gar. + 50 jx + joys + nbx util. Dali Dck. Px. Canx : 2 500 F.Manu FERNANDES, 138, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.81.90.

Vds pour STE : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Hard Copieur : 100 disk Bât. : 6 000 F.Stéphane LEVATOIS, 12 bis, rue de la Paix, 77400 Thorigny/Marne.

Vds 520 STF + souris + câbles + 2 joy + 350 jx + util. + revues : 2 800 F.Cher. Amiga : 3 000 F.Samir MESTARI, 39, av. Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.19.68.

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds pour STE/F : 130 x 160 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong. + câble 4 joy + 170 disk CNX jx) + 2 bises : 3 750 F.Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

V







**C.C.M.**  
CASH & CARRY MICRO  
37, Rue des Mathurins  
75008 PARIS

40.16.04.02

**Vente par correspondance uniquement**

# LES PROMOS DU MOIS

## SYQUEST 44 MO (interne)

-290 Ers

**SYQUEST 88 MO (interne)**  
**5690 Frs**

Syquest externes nous consulter)

SYNTHÈSE EXTERIEURE NOUS CONSULTEURS  
OURNIS BIEN SUR AVEC LE DISQUE

**LES SYQUEST SONT FOURNIS BIEN SUR AVEC LE DISQUE CORRESPONDANT**

**DISQUE DUR QUANTUM (AVEC CARTE SCSI)  
52 MO 3290Frs 105 MO 4990 Frs**

(livrés formatés et installés)

## SPECIAL A500+

(A500+ = KIKSTART 2.0 ET 1 MO CHIP MEMORY)  
**PROMO CCM**

**A500Plus, Deluxe paint IV, Joystik  
3790 Frs**

**MEME CONFIG Avec Télé Couleur 36m  
5790 Frs**

# DELUXE PAINT IV

695 FRS

## NOS "CLASSICS"

## NOS "CLASSICS"

LECTEUR 3.5 EXTRA PLAT	640 Frs
EXTENSION MEMOIRE 512K + Horloge (A500)	345 Frs
EXTENSION MEMOIRE 1MO.5 (A500)	990 Frs
EXTENSION 2MO POUR 2000	1690 Frs
RAM POUR A590, A2058, DIP2 ETC 2MO	990 Frs
RAM POUR GVP HCD+ (ZIP) 2MO	990 Frs

**LA MUSIQUE  
BARS & PIPES PRO 2490 Frs  
EXPANDEUR (multitimbral et 99 instruments)  
2190 Frs**

## POURQUOI ETRE CLIENT CCM

Après votre 1<sup>re</sup> commande CCM vous offre la possibilité d'obtenir des prix à vous couper le souffle et cela toujours sur les dernières versions.  
**VOUS DEVENEZ VRAIMENT DES CLIENTS PRIVILÉGIÉS**

PRIVILEGES.  
MAIS ATTENTION NOUS NE FERONS JAMAIS  
DE PUBLICITE SUR CES TARIFS  
DONC RENTREZ DES CE JOUR DANS LE CLUB DES INITIES

## DES NOUVEAUTES JOURNALIERES

N'HESitez PAS A NOUS CONSULTER POUR NOS TARIFS  
NOTRE BUT EST VOTRE SATISFACTION, LES MEILLEURS PRIX DANS  
DES PRODUITS DE MARQUE ET DE QUALITE. PAS DE FIN DE STOCK  
NI DE PRODUITS EN FIN DE VIE OU PERIMES

## LE CREDIT CCM

**LE CREDIT CCM**  
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme  
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

## CONDITIONS DE VENTE

Règlement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restockage.

# petites annonces

Vends Gameboy complète + 5 jeux (Mario, Castlevania) + boîte rangement. Px : 950 F. Val. : 1 500 F. Boris NEANG, 1, rue Marc-Sangnier, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.19.48.

Vds Sega MS + phaser + 7 jx (D.Dragon, R-Type, Out-Run, Goldeilus etc.) Port C : 1 099 F ou vds jx sép. : 149 F. Laurent LEPAGE, 53, chemin des Tuilleries, 69570 Dardilly (Lyon). Tél. : 78.43.82.91.

Vds Megadrive jap. + 5 jx + 2 man. : 1 600 F + vds jx pr Meg. : 200 à 250 F. Vds GameBoy + 5 jx : 800 F. Frédéric BARENGHIN, 89, rue J.-B. Lebas, 59133 Phalempin. Tél. : 20.90.27.28.

Vds Game Boy (août 91) + Nemesis + Gargoyle's Quest + light Boy. Px d'achat : 1 400 F. Vendu : 1 000 F. Fabrice OPERITO, 42, cours du Centenaire, 06500 Menton. Tél. : 93.57.73.80.

Vds Nintendo : 440 F. Sega Master : 420 F (2 jx inclus). Pist. Sega : 180 F. Black Belt, Alien Syndrome : 180 F l'un. Fabrice LAMATA, 7, bd d'Arcole, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.62.70.

Vds Megadrive Fr. + 6 jx (Ghouls & Ghost ; Revenge of Shinobi ; etc.) Px : 2 650 F (de préf. rég. Nord). Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.

Vds sur Megadrive : Eswat-Monaco GP. Dick Tracy-Shinobi, Phantasy, Star 3, Moonwalker : 200 F l'un. Vds jx NEC. Louis FLAMAND, Chément, 16410 Garat. Tél. : 45.25.02.00.

Vds Sega 8 bits + 3 man. dont 1 auto + Alex Kidd + Thunder Blade + 1 au choix : 600 F + 1 jeu à premier. Olivier : 62.34.69.52.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + 12 super jx + lunettes 3D + pist. Phaser le tt : 1 000 F. seul. Daniel RAMOS, 167, rue Müsselburg, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.

Vends Gameboy + 5 jeux (Mario, Tetris, Gremlins 2, Batman, TMNT) + lightBoy le tout : 900. Tél. : Rodolphe PREYS, 27, rue du Général-Chanzy, 59100 Roubaix. 20.73.41.20.

Vds SNK-Néo + 1 man. + 1 jeu + transfo + adapt. + mémoire Card. TBE. Px à déb. Vds cons. Vectrex + 6 jx. TBE, à déb. Dominique CHAGNON, 9, rue Pierre-Degeyter, 60160 Montataire. Tél. : 44.71.27.67.

Vds jx MSX en cart. et K7 ainsi que livre et cordon imprimé. Exc. état, px très bas. Anthony SIMON, 36, rue du Clos Sévigné, 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.38.41.

Vds Core + 5 jx + 1 pad. : 1 000 F (TBE : Noël 90). Régis DECHOSEAU, 10, Impasse Paul-Vély, 38150 Roussillon. Tél. : 74.29.78.31 (ap. 18 h).

Vds Nec Core Graph + 13 jx : 1 500 F, vds d. dur, Atari 30 mégas : 2 000 F. Régis. Tél. : 42.03.61.34.

Vds Core Graf : 890 F + 3 jx (Vigilante, Dragon Spirit, Bull Fight). John ANASTACIO, 10, rue du 4 septembre, 75002 Paris. Tél. : 42.96.21.23.

Vds Nintendo + 7 jx TBE Megaman + Lifeforce + Mario etc. + 2 man. + Zapper ss gar. Px : 1 200 F. Matthias LOPEZ, 14, av. Houllet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.08.85.

Vds Nintendo + 7 jx ou Game Boy + 2 jx + Game Light. Sébastien NARANJO, Les Blads, 87800 Neillac. Tél. : 55.58.14.36 (h. d'école).

Vds Sega MS + 3 man. + 4 jx (Ghouls XG + Italie 90 + Monaco GP + Alex Kidd) Px : 1 300 F ou éch. ctr Megadrive. Frédéric PONTAL, 13, rue Paul-Verlaine, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.00.74.20.

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Wonder Boy 3, Alter, Burner, Rescuer, Mission + Hang-On + Labyrinthe) : 700 F TTC. Pascal DE RESSEGUER, 1, impasse Hubert-Latham, 31400 Toulouse. Tél. : 61.80.12.94.

Vds P/Nintendo K7 Track Field. Px : 280 F + autres K7. Patrice ELBAZE, 64, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.06.59 (le soir).

Vds jx NEC : WC Tennis, Out Run, Dragon Spirit, Bomber Man, Spin Dair, Mr. Heli : 200 F. Hamid IBBART, 2, rue Michel-Vignaud, 92360 Meudon-Le-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.64.57.

Urgent vds Sega 8 bits + 2 joys + 5 jx au choix : 1 700 F à déb. merci. Frédéric ROLLIN, 4, rue Henri-Becquerel-les, 44480 Donges. Tél. : 40.91.00.78.

Urgent vds Sega 16 bits + 4 jx : 1 200 F. Vds Sgxt + 4 jx : 1 600 F. Vds 520 STF + jx + joy : 2 500 F. Cyril NAT-KOVITCH, 27, rue Victor-Hugot, 95480 Pierrelaye. Tél. : (16-1) 34.64.96.92.

Vds mon. phil. Phillips. Jamais servi : 900 F. MSX 8020 + lect. disk + ntx Bouquin Basic : 1 000 F. Christian DENECHAUD. Tél. : (16-1) 30.50.22.75.

Amateurs de sensations fortes. Jds vds One Turbo-Xpress (3 x) pour 2 100 F ! Matthieu COGNON, 15, rue Principale, 62159 Vaulx-Vraucourt. Tél. : 21.07.02.45.

Vds Nintendo + 2 man. + pist. + 4 jx (Tortues, Dragon Ball,

Duck et Gobline) TBE Px : 1 200 F. Azizé HILMI, 159, rue Emile-Zola, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.94.59.98.

Vds Master Système neuve + 13 jx le tt à 1 500 F. Bonne Affaire. Vds D7 Atari. Dem. liste. Frédéric CHAVANNE, 6, rue Paul-Feval, 22190 Pierref. Tél. : 96.74.40.37.

Vends Négo-Géo + Magician Lord + Baseball + 1 manette + Memory Card : 4 000 F. Eric COUEILLET, 27, Hauts-de-Marocouville, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.75.01.46.

Vds Lynx + complix + 2 jx (California Games et Blue Lightning). le tt à seul : 600 F (neuve). Christophe WE-SOLOWSKI, 119, rue Denis-Papin, 26000 Valence. Tél. : 75.41.68.07.

Vds ou éch. jx sur Gameboy : Dble Dragon (sans bte). G. Quest et Fortress of Fear. Alexandre MAISSETTI, 33, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.

Nintendo + 3 jx (Off Road) + 3 man. + NES Four Score, Pistole : 1 000 F et 13 jx de 150 F à 250 F. Sébastien GILBERT, 3, résidence Les Fougeres, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.55.62.98.

Vds Coregrafx + 1 à 9 jx. Px : de 500 à 1 500 F ou éch. ctr Megadrive jap. + 3 ou 4 jx. Urgent ! Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.

Vds pr Megadrive fr. : Golden Axe, Tournament, Golf, Moonwalker et Mickey. Les 4 : 700 F ou 210 F l'un ou éch. ach. Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.

Vds Sega 8 bits + 3 man. dont 1 auto + Alex Kidd + Thunder Blade + 1 au choix : 600 F + 1 jeu à premier. Olivier : 62.34.69.52.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + 12 super jx + lunettes 3D + pist. Phaser le tt : 1 000 F. seul. Daniel RAMOS, 167, rue Müsselburg, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + 12 super jx + lunettes 3D + pist. Phaser le tt : 1 000 F. seul. Daniel RAMOS, 167, rue Müsselburg, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F. Out Run, Rambo 3, World, Soccer. Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.

Vds pour jeu Mégadrive. Worlds, Altered Beast, Mickey etc. En TBE (bte + not.). 200 et 230 F, port compris.Thomas FLEISCHMANN. Tél. : 78.49.58.21.

Vds Mégadrive fr. + Sonic + gar. + Moonwalker. Val. : 2 100 F, vendu : 900 F Urgents.Patrice BLONDET, 55, rue Emile-Boutrais, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.07.76.

Vds jx Mdrive. Vds Gamegear + Mickey. Ech. sur STE Demos.jx, util.Michaël GALLICOT, 14, rue Defrance, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.16.41.

Vds Linx + 4 jx Pac-Man, California Game + Slimworld ou éch. C64 + mon. + jx px : 900 F.Sébastien MAILLARD, rue Sacco Evenzetti, Porte 52, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.51.31.

Vds SMS + Aztec Adventure : 450 F. Vds jx entre 70 F et 200 F. Miracle, Warriors, Time, Soldiers.Nicolas BAUDASSE, 247, Che. de Gigognan, 84320 Entragues. Tél. : 90.83.14.52.

Vds console GX 4000 complète : 350 F Encore ss gar.Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.

Vds jx SMS : Powerstike, Wonderboy3, Cloud Master, Kung Fu Kid, Altered Beast, World Games : 100 à 200 F pce.Nicolas MILLERAND, 3, rue Erick Satie, 94000 Crétell. Tél. : (16-1) 43.39.51.01.

Vds sur Mégadrive. Gynoug, Elemental Master, Wardner, Ghouls, Shinobi, Golden Axe, MMTIC Defender : 240 F l'un.David LERAT, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.12.39.

Jx NEC entre 150 et 250 F : Shinobi, Opération, Wolf, Tenchi, Fi Circus, Ghouls & Ghosts etc.Didier RANDOT, 2, rue Robert-Delaunay, 94000 Crétell. Tél. : (16-1) 43.77.55.46.

Vds Nintendo + 7 jx (Zelda, SMB), TBE val. : 3 200 F, vendu : 1 400 F.Nicolas LEBOUVIER, 20, rue Bouget-de-Lisle, 87000 Limoges. Tél. : 55.30.64.30.

Vds Game Boy TBE avec accessoires (câble Vidéolink, Ecouteurs) pour 300 F. Tetris compris. Vds jx SMS : 150 F.Erwan AULLAS, 14-16, rue Jean-Bologne, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.99.12.

Vds sur Gameboy « The Final Fantasy Legend » val. : 295 F. Px : 175 F avec gar. ach. le 3/7/91, en TBE.Yohann JOUNIAUX, 10, rue du Puits-Noir-Massujat, 79000 Niort. Tél. : 49.28.06.64.

Vds jx Nintendo Ghostbusters 2, Px : 250 F. Port compris, jx Ghouls'N Ghost sur Mega. Px : 300 F.P.compris.Olivier FAUCOURT, 9, allée Beaulieu, apt. 232, 80090 Amiens. Tél. : (16-1) 44.22.89.60.

Vds jx SMS (Ultima 4 : 175 F, Opération, Wolf : 150 F, Wonder Boy 2 : 140 F, ou éch. ctre jx PC ou jx G.B.LIMOND HAC, 42, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.89.60.

Vds Nintendo + Pist. + 2 jx (Mario + Rad Racer) val. : 1 350 F, vendu : 675 F.Franck NEMNI, 23, rue des Montibœufs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.07.03.

Vds 14 jx NES (World Cup, Blades of Stall, TMHT, Gomnies II, Bionic Commando, etc. : 250 F pce.Jean-Michel GANOBIS, 24, rue Fernand-Pelloutier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.22.81.28 (entre 9 h et 20 h).

Vds console et 14 jx Nintendo (World Cup, Blades of Steel : 240 F pce, la Console + Super Mario Bros : 650 F.Jean-Michel GANOBIS, 24, rue Fernand-Pelloutier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.22.81.28 (entre 9 h et 20 h).

Vds jx SMS : Powerstike, Wonderboy3, Cloud Master, Kung Fu Kid, Altered Beast, World Games : 100 à 200 F pce.Nicolas MILLERAND, 3, rue Erick Satie, 94000 Crétell. Tél. : (16-1) 43.39.51.01.

Vds sur Mégadrive. Gynoug, Elemental Master, Wardner, Ghouls, Shinobi, Golden Axe, MMTIC Defender : 240 F l'un.David LERAT, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.12.39.

Jx NEC entre 150 et 250 F : Shinobi, Opération, Wolf, Tenchi, Fi Circus, Ghouls & Ghosts etc.Didier RANDOT, 2, rue Robert-Delaunay, 94000 Crétell. Tél. : (16-1) 43.77.55.46.

Vds Nintendo + 7 jx (Zelda, SMB), TBE val. : 3 200 F, vendu : 1 400 F.Nicolas LEBOUVIER, 20, rue Bouget-de-Lisle, 87000 Limoges. Tél. : 55.30.64.30.

Vds Game Boy TBE avec accessoires (câble Vidéolink, Ecouteurs) pour 300 F. Tetris compris. Vds jx SMS : 150 F.Erwan AULLAS, 14-16, rue Jean-Bologne, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.99.12.

Vds sur Gameboy « The Final Fantasy Legend » val. : 295 F. Px : 175 F avec gar. ach. le 3/7/91, en TBE.Yohann JOUNIAUX, 10, rue du Puits-Noir-Massujat, 79000 Niort. Tél. : 49.28.06.64.

Vds jx Nintendo Ghostbusters 2, Px : 250 F. Port compris, jx Ghouls'N Ghost sur Mega. Px : 300 F.P.compris.Olivier FAUCOURT, 9, allée Beaulieu, apt. 232, 80090 Amiens. Tél. : (16-1) 44.22.89.60.

Vds 14 jx NES (World Cup, Blades of Stall, TMHT, Gomnies II, Bionic Commando, etc. : 250 F pce.Jean-Michel GANOBIS, 24, rue Fernand-Pelloutier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.22.81.28 (entre 9 h et 20 h).

Vds Sega M.S. complète : 350 F + nbx jx : 150 F pce.Dabrice LOMBINO, 21, rue Joseph-Bail, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.66.35.508.

Vends NES + Link + Castel Vania : 500 F. Vends Lynx + 14 jeux dont Blok Out et Ninja Gaiden + accessoires : 3 000 F.Oozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris.

Vds Lynx ss gar. + Rygar + Slim World + California Games + Prise secteur + Comilnx : 1 300 F à déb.Vincent CORREARD, 21, chemin de la Petite côte, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.36.71.

Mega ST2 + SM 125 + lect. ext. + logs + CAP 23 + FM Melody Maker : Bradé : 6 000 F sur RP SLT pas de vte séparée.Jean-Denis ALVES, 5, rue Maisant, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.48.36.

Vds NES (neuf) + 2 man. + 1 jeu (Tenis) (exc. état). jx : 550 F (F.port.comp.) val. : 800 F.Marie-Christine STEPHANI, 6, rue du Bois, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.91.09.

Vds jx Nintendo : Dble Dribble, Snake Rattle & Roll Iron Sword, Bubble Bobble, Dble Dragon 2, environ : 220 F.David TERME, 212, av. d'Ares, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.12.14 (ap. 18 h).

Vds jx Nintendo : DD2, Tetris, Tennis, env. : 250 F (600 F les 3).Thomas DESCAMPS, 9, rue du docteur Roux, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.42.95.

Vds jx Mégadrive, Coregraphix, Amiga, px : incomparables à neuf ! Laurent BIASIZZO, 16, av. Patton, 77160 Saint-Brice. Tél. : (16-1) 64.00.10.24 (ap. 18 h).

Vds jx pr Mégadrive Fr. : 300 F.Super Shinobi, Sonic, Super Basketball, Shadow Dancer, J. Buster Boxing, Stéve NKOUANANG, 118, av. de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.07.61.

Vds Nintendo + 1 jeu + 2 poster + Astuces + livre le tt : 1 000 F. Urgent.Nicolas DESMEE, 10, rue des Iris, 77124 Villenoy. Tél. : (16-1) 64.34.70.29.

Vds Gameboy + 7 jx (SM2 Nemesis, Tennis Gargoyles) CG ss gar. le tt avec bte : 250 F à déb.Alexis CAUCHOIS, 4, Square Monté-Cristo, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.91.84.

Vds Sega + pist. + 13 jx, 1re génération : Out Run, Alte Burner, dble Dragon. Px à fixer.Stéphan MAURER, 39, rue Johnstone-Reckitt, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.96.83.

Vds nbx jx sur Nintendo, Game Boy et NEC. Les px vous surprendront.Joaquim LIMA, 2, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 48.08.76.83.

Vds Nintendo + 10 jx + 2 man. BE : 1 500 F ou éch. ctre Mégadrive + jx. Px : 1 500 F.Jérémie D'ONOFRIO, 14, rue de la Fontaine-Yutz. Tél. : 82.56.45.79.

Vds cart. Nintendo : Zelda II (270 F), Rush'N Attack :

220 F, Trojan : 210 F. Réduct. sur 2 K7, ach.Olivier TABERT, 13, rue des Minimes, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.54.97.

Vds jx Masters System (Shinobi, R-Type, Syrus Spy etc.) pr. inter. poss. vte Game Boy, Superfamicom.Fabrice DANGLA, 19, rue Derat, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.37.

Vds jx sur SGX et NEC à 200 F et 250 F. Vds jx d'occas. sur ST Toki, Gods, Wrath of Demon.Jérémie TORDJMAN, 67, rue du Moulin-à-vent, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.73.46.

Vds jx NES, Famicom, Mégadrive de 200 F à 400 F.Stéphane BOURSIER. Tél. : 46.30.09.52.

Vds Mégadrive + 7 jx (Sonic, Shinobi, Wonderboy III) + 2 man. + adapt.jx Jap.s. gar. Px : 2 800 F.Guillaume CHAVANON, 51, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.31.64.

Vds jx Nintendo entre 150 et 200 F. Vds sur Nintendo Joy. Nîs Tir Aéro, rég. : 200 F.Sébastien LACROIX, 7, rue du Moulin, 30320 St-Gervasy. Tél. : 66.27.08.99 (ap. 20 h).

Vds portable Game Gear (état neuf) 9 jx (Columns, Mickey). Px à déb.Grégory WEILL, 4, sentier du Donon, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.44.35.88.

Vds Mégadrive + 2 man (arc Pow Stick) + 2 jx (Monaco GP, etc.) + bte rang. Px : 1 500 F.Christophe RUSSO, La Brèche, Bt. R. appt. 339, 159, bd Henri-Barnier, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.04.93.

Vds Gameboy complet état neuf + 5 jx (Ninja Turtles, Batman, in Your Face, Golf, Tetris) ss gar. Px : 800 F.Nicolas DURAND, Route de Marval, 24300 Abjat-sur-Bandiat.

Vds Game Boy TBE F1 Race, Chessmaster, Tetris : 700 F Port compris. Tél. : Christophe GUERLIN, 10, impasse des Gaisies, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.

Vds A2000B + 1084S + Kit PC + 2 lect. + jx + DPaint2 : 7 700 F.Thong SYSAATH, 1, Square de Béranger, 93240 Stains. Tél. : 48.22.94.87.

Vds Coregraphix + 1 man. + jx (FM Tennis + Hellexplorer + Barumba + Opération Wolf + Soroban) px : 800 F + jx : 200 F l'un.Vincent DEMANTKE, 13, rue de la Caille, 28260 Anet. Tél. : 37.41.47.06.

# 3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY**.

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :



## TILT minitel

9/13 rue du Colonel Pierre-Avia

75754 Paris cedex 15

disquette Transity au prix de 25 F

NOM : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_

VILLE : \_\_\_\_\_

MARQUE DE VOTRE MICRO : \_\_\_\_\_

FORMAT DISQUE :  3"1/2  5"1/4

disquette + câble au prix de 100 F

Age : \_\_\_\_\_

# petites annonces

Vds Gameboy + 3 jx + Light Boy + écout. : 800 F.Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saens, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.50.80 (entre 17 h30 et 19 h).

Pas cher 1 vds 5 cart. jx Vidéo Pac. 6 jx bon état, bleu + not. : 200 F, port compris/ach. jx Gameboy : 100 F.Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.

Vds Golden Axe Warrior sur S.M.S, vds Whip Rush sur MegaD : 200 F un + sur Atari vds orig. : 150 F.Pascal SAVARY, 31, route nationale, 62180 Nemont-Saint-Firmin. Tél. : 21.80.20.28.

Vds supergrafix + 5 jx (PC Kid II, Jackie Chan. Formation Soccer, Alydnes, Vigilante) : 2 500 F.Cédric CAVALON, 17, rue de la République, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.11.00.

Vds Sega 8 bits TBE. Px très intér. Christophe JEAN-MONOD, Maillet, 74440 Mieussy. Tél. : 50.43.01.23 (ap. 18 h).

Vds Gameboy + Super Mario Land (ss gar.) : 550 F. Vds orig. sur ST (After Burner Bio Chal). Alexis WINGEIER, Grande Rue, 70000 Auxon-les-Vesou. Tél. : 86.76.24.98.

Vds Console Selection avec adapt. Nitendo + 7 jx (dble Dragon, Ghostn Goblins etc.) jx : 1 500 F.Laurent GUIBLATO, 5, rue allée des Chênes, 49500 Sévres. Tél. : 41.61.00.80.

Vds K7 Sega M. S. Noah WIEGAND, 2, allée Dominique-Morin. Tél. : 59.24.01.20.

Vds Atari Lynx (adapt. sect. Com. Lynx, ss gar. + électro-cop) : 600 F.Tristan HENRY-GREARD, 7, rue Eugène-Manuel, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.49.10.

Vds MSX 64 Ko + lect. K7 + 30 jx (dont 2 cart. + cordons + livres) : 700 F (B.E.). Frédéric TRIQUET, 29, rue Edouard-Brunet, 59153 Grand-Fort-Philippe. Tél. : 28.65.22.22.

Vds Robocop sur Game Boy : 150 F + jx Atari ST.Michel ROBUTEL, Tour Occident, 7, rue Louise-Thuliez, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.75.23 (ap. 18 h).

Vds Sega 8 bits + shinobi + Out Run + after Burner + Zillion + Wonder Boy + Mangon + Control Stick + 2 man. Px : 800 F.TBE.Laurent WAAG, 12, rue des Marguerites, 02000 Laon. Tél. : 23.20.31.01.

Stop 1 vds Sega 8 bits + pist. + 7 jx, Rampage, Opération Wolf, Psycho Fox, etc. val. : 2 820 F. Px : 1 550 F à déb. Jérôme PELLE, 70, rue Bonaparte, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.01.16.

Vends Mégadrive jap. + 2 pér. + 2 man. + 12 jx (hits) le tout TBE cédé à 2 800 F ! Sophie CLEMENT, Marlinat-Lavault, Sainte-Anne, 03310 Neris-les-Bains. Tél. : 70.28.12.55.

Gameboy complète + Castlevania : 550 F. Sega 8 bits + Shinobi + Choplifter + Kung Fu Kid : 600 F. Clavier ST : 200 F.Jean-François SMIGIELSKI, 10, rue Roger-Salengro, 59198 Haspres. Tél. : 03.57.69.89.

Genial 1 vds sur Mégadrive Ken (Last Battle) vers Hard (jap) à déb.Jean-Philippe BIER, 30, rue Gabriel-Péri, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.06.03 (ap. 19 h).

Vends Gamegear + 2 man. + 18 jx, vds jx sép., ach. Néo-Géo + jx ou jeu seul.Serge TSCHIMBER, 27, rue de la Paix, 68530 Buhl. Tél. : 89.76.40.51.

Vends NES + pist. + 2 jeux + man. : 600 F (prix ach. : 990 F). Vends jeux ou NES Advantage à 200 F.Arnaud PAPEGUAY, 209, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.55.72.

Vends Sega Master + joys + Pist. + 25 jeux TBE : 2 900 F ou jeux seuls : 100 F.Stéphane BAUMGART, 35, rue Paul-Vaillant-Couturier, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.08.11.

Vds jx Megadrive : E-Swat : 150 F, Mickey : 210 F, Alt. Beast : 100 F, Vermillon + H. IB. : 300 F (exc. 13) ou éch. (Sofa). Lionel CUGUILLERE, Hameau-les-Marronniers, 13112 La Destrousse. Tél. : 42.62.94.34.

Vds Sega MS + 1 man. + 11 jx + pist. (RC Grand Px, Shinobi 2, Moonwalker) val. : 4 150 F. Px : 1 300 F.Olivier RE-NAT, 63, rue de Normandie, 27320 Saint-Germain-sur-Avre. Tél. : 32.60.05.20.

Jx Sega, 8 bits, 1 man. + 3 k7.Philippe BERNARD, 65, av. Paul-Dupont, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.81.05.29.

Vends MD + 16 jeux + 2 man. (ap. Stick Ach. Super Famicom (avec ou sans jeux). Ach. jeux Famicom. Prix à déb. Jérôme MONSENEGO, Le Bel Ormeau, Bât. G1, avenue Jean-Paul-Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.73.09.

Vds Gameboy + 6 jx TBE + Gamelight. Le tout 800 F. Urgent. Samuel MOATTI, 12, rue Duranti, 75011 Paris. Tél. : 43.56.82.37.

## ACHATS

Ach. Lynx bas px Bon Etat, avec ou sans jx.Leny LESKO, 39, rue ch. de Gaulle, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.40.46.

Ach. jx orig. pour PC. Ach. carte Son Soundblaster. Vds jx orig. Amiga.Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3, bd des Arnaris, 83100 Toulon. Tél. : 84.27.44.76.

Ach. pour 2E Apple cartes internes + joy ou 2E 65C02 sans moni. Ach. 520 ou 1040 STE, petit px.Cyril NAUDY, 43, rue Jean-Giraudoux, 87110 Bosmie l'Alguille. Tél. : 55.36.19.37.

PC AT 286 VGA 3 1/2. Ach. jx et util. env. liste + px.Frédéric LECA, Le Ménii, 88160 Le Thillot.

Rech. désespérément sur A500 orig. Street Fighter 1 et la compil. justiciers 1 (entre 200, 220 F).Kaled RYAH, 2, aile des Pyrénées, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.65.38.

Ach. jx Amiga env. liste, rép. ass.Pascal MINVILLE, 22, Rés. les Peupliers, 47400 Tonneins. Tél. : 53.84.62.39.

Ach. sur ST Scanner à main + impr. de préférence Groupe-Sébastien BONNARD, 6, rue Gambetta, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.32.00.74.

Ach. jx sur Game-Boy : 60 F l'un. Env. votre liste.Laurent LEMAIRE, 7, rue des Baudets, 62450 Le Transly.

Rech. désespérément Atari 520 + souris - de 1 000 F.Bernard MASSIS, 9, chemin des Joncs, 84310 Mortières. Tél. : 90.33.39.38.

Rech. Bloodwyth Data disk 1 sur Atari 520 ST à 150 F. Merci d'av.Fabien DEY, 39, chemin de Halages, 38000 Grenoble. Tél. : 76.51.03.72.

Ach. Soft orig. Légende de Faerghal avec doc. Faire offre. Rég. parisienne.Philippe LEMAIRE. Tél. : (16-1) 46.32.64.32.

Ach. Lotus, R-Types, Les Aventuriers : 80 F max sur Amiga + GFA Basic. Si poss., popul. WONG-A-FA, PK 7, 5, route de Stoupan, 97351 Matoury (Guyanne). Tél. : 35.68.88.

Ach. Duck Tales ou probotector sur NES entre 200 F et 250 F éch. ctrre Zelda II.Laurent DI-SARNO, HLM Roemain-rolland, bat. 25, 83130 La Garde. Tél. : 94.75.46.07.

Ach. orig. PC de Full Metal Planète, Mi Abrams Tank S : Mutation, Railroad Tycoon : 100 Olivier LEHE, 35, rue de la Fatale, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.

Cher. moni. coupl. pour PC 1512.CGA : 1 000 F maxi. Ech. en 5/4 et 3/2.Pierre ARRICOT, le Bourg, Valsonne, 69170 Valsonne. Tél. : 74.05.12.51.

Ach. NES + 2 man. + Pri. péri. + 1 jeu à 300 F (Loire uniq.).Jean-Baptiste DESCHAMPS, 4, av. Charles-de-Gaulle, 42600 Sainvignes. Tél. : 77.58.24.06.

Ach. et éch. jx sur ST déb. bien ! env. liste.Stéphane EYDEL, 12, rue du Coteau, 91290 Ollainville. Tél. : 56.35.01.72.

Gameboy ach. jx de cartes (Poker, Blackjack) : 100 F.Séraphine TRABELSI, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.70.53.

Ach. Famicom : 2 000 F. Vds Sintih : 1 800 F à déb. (val. : 3 400 F).David COLLOMB, La Demoliéssière, 38470 Vaulzieu. Tél. : 76.07.25.99.

Ach. moni. (coupl. de préf.) pour Atari 1040 ST. Rép. ass. merci.Emmanuelle GIAY, 19, rue J.-R.-Bloch, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél. : 76.44.16.80.

A500 ach. orig. : Team Yankee, Kick Off 2, Final Whistle...Philippe MICKELER, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.

Maxiplan 500 ou maxiplan plus sur Amiga en VF : faire offre. Ach. Digigolf 04 VF TBE : 500 F.Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-L'Abbe.

Cher. 520 STE ou 1040 STE sans moni. TBE, faire offre si occasion sérieuse.Claudine STEFFAN, 47, rue de Frémur, 49000 Angers. Tél. : 41.87.18.31.

Ach. jx NEC, SGX, CD, Super Famicom : faire px. Ach. Néo-Géo + jx + joys : Px très rais. Ach. 1941, Joë & Mac. Por LENG. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.

Ach. clavier C64 Bon état, faire offre.Matthieu PERRIN, 23, rue div. Leclerc, 88140 Vaudoncourt. Tél. : 29.09.14.32.

Ach. jx NEC à 150 F ou éch. Ch. contacts sur A500, pos. The Simpsons, Terminator 2, etc.Siegfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac, Pont-de-la-Maye.

Ach. jeu de Tarot sur PC ou ST à px rais. De préf. avec de beaux graphismes.Ply DU, 8, av. de Choisy, appt. 1211, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.47.77.

Ach. jx sur Amiga (+ docs). Env. liste pas sér. s'abst. Sébastien BORRAS, rue du Bouleau, 34710 Léspignan.

Ach. It Came From The Desert 2 sur Amiga.Pascal PROIA, lotissement Manissol, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.70.82.

Ach. pour Atari STE : orig. + Xor » à px rais.Alex MARCIALIS, La Rigaudière, bt. C3, 13015 Marseille.

Rech. sur Mégadrive Phantasy, Star 3, version ang. Fantasy Defender of Rome Might and Magic.Alain BEDU, 50, rue du Bois, Hesigneul-Lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.

Achète pour C64 imprimante compatible (MPS s'abstenir).Jacques PARMENTIER, 3, rue de l'Eglise, 02320 Suzy.

Cherche sur Amiga éduc. pour enfant maxi 10 ans jx/f. Ecrire de préférence.Charles BRIGNONE, 19, avenue de Strasbourg, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.94.56.

Rech. cart. pour CBS Coleco à bas px.Laurent PELOU, 16, rue Bouju, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.21.73.

Ach. Lords of Rising Sun, Kingdoms of England, Nil, Asterlitz. Orig. + not. : 150 F. Max sur A500.Bertrand GUIER, 18, rue Beaupaire, 49670 Valanjou. Tél. : 41.45.46.71 (W.E.).

Ach. Cadaver : 150 F sur Amiga. Cher. contactez : Giga, Ludothèque en ma possession.Christophe GUILLAUME, Frédéric-Fontaine, 70200 Lure. Tél. : 84.63.02.92. (ap. 19 h).

Ach. sur CPC K7 jx : Star Trap, Secret Defense, Peur sur Amyville, la chose de Grotemburg : 50 F l'un.Eric THE-RODEL, Av. du 8 mai, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. : 65.81.22.82.

Ch. 520 STE/DD + péri. + souris + joys. le t TBE 86 et Limiterophes.Thomas CHAMBERT, 86310 Saint-Germain. Tél. : 49.48.09.20 (ap. 19 h).

Rech. log pour CBM 64 en orig. Spitfire Ace, Hélicat Ace de Microprose, Simulation.Marcel DUTRON, 54, rue Pen Ar Stang, 3e étage, 29000 Quimper.

Ach. jx pour Amiga env. listes et px.Julien BURGAL, 84, hameau des Orangers, 38, chemin du Périer, 06110 Le Cannet.

Rech. compatible PC (avec config. par cartes de Fond, Drive, Vidéo).Fabien BOSEMAN, PTT, 11160 Peyriac-Minervois. Tél. : 68.78.24.57.

Ach. carte MV16, cher. contact sur Moselle pour éch., sur. Demo Soundtrack.Joël JANUS, 87, route de Guentranne, 57100 Thionville. Tél. : 82.82.70.52.

Achète jeux Nintendo anciens : 100 F maxi et rités à 190 F Port compris, possibilité de vente paye cash ! Frédéric SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.

Ach. Bar's Tale I, II et III pour Atari ST.F-Xavier LEBRE, La Brétonnière, 80160 Plachy. Tél. : 22.42.11.43.

Cher. Atari 520 STE : 2 000 F env. en B. Etat.Americ D'HUMIERES, 2, place des Tamaris, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.86.26.

Ach. Ducktales (sauf Blitz Turbo) pour 520 STE (px à déb.).Ch. contacts rapides pour éch. jx : env. liste.Sébastien BIBARD, Les Voutes, 16250 Bessac.

Ach. Super Graphix sans jx : 1 000 F. Ech. Sword Of Wermillion ctrre 2 jx Megadrive.Clément MALDONADO, 29 bis, rue du Pré du Sud, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.32.64.

A500 achète Player Manager (environ 100 F) ou échange contre Line of Fire, pass. du vent, Bubble Ghost.Pascal URBANO, 155, avenue Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.

## ECHANGES

PC cher. contact pour éch. jx et util. rép. ass.Emmanuel BOUSIGNAC, 18, impasse des Noisetiers, 49112 Pel-louailles-les-Vignes. Tél. : 41.76.57.29.

PC 5 1/4 ch. contact. poss. Castles. Murder, Rai(CBA). Gold, Aztec, Rec. Pang, Z-Out, Narc. Bloodwyth. Donjon Master.Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute-d'Aunay, 41500 Mar.

Déb. sur PC AT 286 3 « et 5 », contacts sympas, sér. et durables, attends vos listes.Vincent VENEL, 5, résidence Warlet, 62217 Beaureains.

A500 rech. contacts pour éch. jx poss. : Vroom, Mipwiner 2, Terminator 2, Croisière pour... Rép. ass.Yann LE GOLF, Bourg de Tregrom, 22420 Plouaret. Tél. : 47.48.70.69.

Vds, éch. ach. jx sur A500 rép. ass. très bas px déb. bien. liste sur dem.Olivier LAMY-ROUSSEAU, BP.177, 57360 Amnéville.

A500 éch. vds. ach. Softs, Arnaq. s'abst.Boris VIGER. Tél. : (16-1) 47.21.09.62.

Ech. CPC 464 + DDI 1 + revues + livres + disks + jx + joy ctre cons. + 10 jx min. : Megad, Sup.-Fan, Gamegear ou Gameboy + 15 jx Stéphane MARTIN, 12, place Louis Aragon, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 45.92.01.99.

Ech. Megad. + 10 jx ctre NEC, Supergrafx + 5 – 8 jx. Robert PALAS, 36, allée des Soudaines, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.14.69.

Amiga éch. jx, déb. acc. Vds Hardcopieur : 150 F ou + lect. : 500 F. Michel TCHEN, 27, bd Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.92.16.

Ech. sur PC 3 1/2, 5 1/4 jx et utilis. Rech. (Multiplan V4.2 ; Works V2.0 ; Muds) env. liste. Pas sér. s'abst. Jacques BARRAILLE, 5, chemin d'Al-Vigne, 31140 Montberon. A500 contact durable et cool. Env. liste jeu util. éduc. éch. unq. Philippe DUBREUIL, L'école au Bourg, 42140 Vireille.

Ch. contacts sér. et durable sur ST pour éch. divers (Demo, jeu, truc, astuce) rép. ass. Frédéric VALENTIN, 45, rue Dabremont, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.31.71.

A500, rech. contacts long et durables. Listes rép. ass. Raphaël FREDEFON, 23, rue du docteur Ignace, Hoareau, 97430 Le Tampon, La Réunion. Tél. : 19.262.27.47.76.

PC : cher. contact sér. Poss. : Lemmings, Sim Earth, Kqs, SQ4, Bat, EOB, L9, Yeager, LHX, JF2, FS4, TD3, Links, G.Axe, etc. David LAOU, 10, rue Paul-Bourget, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.64.47.

Ech. jx et util. A500, C64, Disk et PC VGA 5 1/4, 3 1/2, Rép. ass. Christian BLONDELLE, 26, rue Roger-Martin, 95870 Bezons.

PC YGA 3 1/2, 5 1/4, nbx jx Cheat of Chi, Wing Com, P Of P, LHX...) contact sér. et symp. env. liste. Maxime CAR-PENTIER, 10, rue du Bosquet-du-Prince, 60300 Senlis.

A500 + Ext. Ch. contact rapide sér. et durable (rép. 100 %) pour éch. jx Salut et à bientôt. Eric DUCULOT, 52, rue du Comte, 5140 Ligny (Belgique).

Ch. contacts sur PC et 6128, préf. près de Lyon. Poss. nbx. Env. listes S.V.P. Fabrice MALLET, BP. 0104, l'Arbresle Cedex.

Ech. sur STF nbx jx ctr Legend of Faerghall (orig. seul.) merci très urgent ! Laurent MANCINI, Les Cascades n° 72, L'Ayguade, 38000 Hyères.

Ech. pour Gamegear : Mickey et Columns ctr Super Monaco GP, Prob 91, Wonderboy, Devilish ou Shinobi. Franck TACHOT, 27, rue du Vallon, 71850 Charnay-Macon. Tél. : 85.34.16.23.

Ech. Golden Axe (FRA) TBE ctr Mickey ou Monaco ou Shadow ou Cynoq ou Mystic ou Ghosts, Salut ! Pascal BAGOT, Résidence La Grille-Royale, 78600 Le Mesnil-Le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.

A500 éch. jx, util. contacts sér. rapides. Alexandre OS-TOPINKA, 7, cité Jean-Gremillon, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.70.81.

Rech. contacts sur Atari pour éch. Eric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.

Ech. sur PC 3, 3 1/2, 5 1/4 jx et util. Poss. : Prince, LHX, FS4, Carmen, LVDT, etc. (unq. sur Toulouse). Laurent LOURY, 1, rue Georges-Bidault, App. 6, 31400 Toulouse. Tél. : 61.55.42.33.

PC 5 1/4, 3 1/2 VGA cher. contact sér. pour éch. jx et util. (env. liste) rép. ass. Jean-Louis OVCJAK, 20, rue Léo-Lagrange, 69200 Venissieux. Tél. : 78.67.79.62.

TOBD cher. contact jx, util. Astuces, livres, cher. Club Thomson sur rég. parisienne. Rép. ass. Serge DOMINE, 17, rue de la Paix, 93260 Les Lilas.

Wanted Cowboy, Solitaire + fidèle ST rech. Jx poss. : Gods, Team sus Uki, F-16, Toli, etc. Boris MARINIER, 42, av. Grands-Champs, 63570 Brassac-les-Mines. Tél. : 73.54.24.97.

Ech. jx sur PC 3 1/2, unq. (poss. : Populus, Budokan, F15, Strike Eagle II). Env. liste. Xavier RETAILLAUD, 31, allée des Acacias, 65130 La Verrie. Tél. : 51.65.90.81.

Le Gamegear Club est enfin là. Ech. ach. Vds jx ds tte la France. Laisser mess. Franck REZVANI. Tél. : 93.68.58.23.

Ech. nbx log. pour Atari 520, 1040, jx, util., éduc. Bruno IBERTINI, 51, rue Bradfer, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.79.67.54.

Ech. ou vds jx sur A500. Jndre disk + 1 ttre pour liste. Rapide et honnêtement exigés. Stéphane THIEL, 16, rue de Berne, 67380 Ingolsheim.

Ech. jx sur ST poss. Golden Axe, total Recall, Secret Agent, Powermonger. Env. liste ou tél. Karim BOUGUE-LAA, 11, cité des Moulines, 09300 Lavelanet. Tél. : 61.01.52.42.

Ech. ou vds jx et util. sur PC 3 1/2 si poss. contacts durable (écran VGA de préf.). Sylvain HECK, 20, rue du Lion, 67560 Rosheim. Tél. : 88.50.20.31.

Vds ou éch. Soft Amiga. Jean-Louis GSCHWIND, 3, rue des Etangs, 70400 Chalonvillars. Tél. : 84.22.09.34.

Ech. jx sur PC AT VGA + AD Lib, en 3 1/2 ou 5 1/4. Poss. nbx log. Env. liste. Fabrice CARTON, 16 bis, rue C-F. Revollier, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.20.61.

Vds éch. nbx jx et Demos (surf.). Env. listes. Déb. acceptés. Christophe VEUILLET, 40, rue Jules-Vernes, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.20.53.

Vds. Super MarioLand sur Gameboy et ch. Tetris. Ech. Voy. du Temps ctr Explora 1 (orig.) sur Amiga. Romain ROSSI, 79, av. Bois-de-la-Chapelle, Ch-1213 Onex/GE (Suisse).

Ech. jx sur PC 3 1/2 + vds Lynx + 3 jx, California, Games-Gates de Zendoon-Blue Light. David LEMAIRE, rue Pasteur, rés. Pasteur, BT3, Esc.3, 93150 Le Blanc-Mesnil.

Cher. contacts sur Amiga. David LAURENT, 48, allée Georges-Alain, 76600 Le Havre. Tél. : 35.46.65.34.

Ech. synthé poss. 780 (4 000) ctr A500 ou Megadrive jap. + jx ou ctr 3 jx Néo-Géo. Olivier COLLE, 56, av. du Groupe Morgan, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.36.13 (h. r.).

Ech. Atari 1040 STE + moni. + lect. ext. + log + A500 (1 Mo) + log. ctr 386 VGA, 20Mz. Jérôme DUMAS, 2, Impasse Résidence, 21910 Saulon-La-Rue. Tél. : 80.36.62.15.

Ech. Mega ST1, SM124, SC1425, Cum 1 Mo, C120D, 500 log. ctr A500, 1 Mo, Msynchro, lect. ext. Vds disks 3 1/2/Sylvain BAIL, 5, av. Louise-Blériot, 44340 Bouguenais.

Ch. contact aimant le cinéma Nintendo et possédant CPC K7. Ech. jx poss. Stéphane NAVARRO, Chemin de Terre-Rouge, Les mas de terre rouge, 83200 Toulon. Tél. : 94.23.36.13.

PC AT 3 1/2 VGA cher. contacts sér. et rapides, vds Tilt n° 66, 67, 68, 75 et Microworld, faire offre. Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.

C64, éch. nées sur disks. Vds Lemmings sur Amiga : 150 F. J-Francis LOPEZ, 58, cité du Château d'eau, 62970 Courcelles-les-Lens.

Ech. plus de 60 jx sur 6128. Ech. sér. env. liste. Bruno MA-CÉ, 6, clos Jean-Barraud, 77100 Nanteuil-les-Meaux.

Cher. contacts sur CPC disk pour échange jeux. : Nod et Sud ; Switblade ; Total Recall etc. Envoyer liste. Eric TACHOT, 170, rue de la Gare, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.54.82.

PC rech. contact (France) pour éch. jx. D b. s'abst. It format accepté. Jean-François VALACH, 2, av. du Château, Domaine de Grandchamp, 78230 Le Pecq.

Amiga cher. contacts pour éch. jx, util. Demos. déb. bienv. José-Jorge AZEVEDO, 15, rue Saint-Pierre, 79140 BRETNOLLES. Tél. : 49.81.07.58 (sp. 18 h).

Cher. contact sympa pour éch. Soft Amiga. Déb. accepté. Thomas SCHIEL, 17, rue Brugel, 67290 Niederkirchbach.

Ech. vds ach. jx sur Néo Géo, Nintendo, Sega, Nec, mégadrive, PC engin et autres consoles. Pascal MARTIN, 54, rue Danièle-Casanova, 93200 Saint-Denis.

Ch. contacts ST sér., env. liste S.V.P. Rigolos s'abst. Rép. ass. Nicolas SIMONET, 9, rue Francis-Carco, 78760 J. Pontchartrain.

Amigafan ch. contact Mega Cool pour éch. Demos, util., jx. Env. liste. Rép. ass. ts poss. Emmanuel RODUIT, route du Chavalard, 1926 Fully (Suisse). Tél. : 026.46.17.88.

Ech. Super Famicom + jx. Prestigeux ctr Néo-Géo. Vte poss. de la console SFC. Julien BARKOFF, 3, passage Singer, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.62.56.

Cher. nbx contacts sur ST pour éch. jx, util. docs. si poss. près de Paris. Liste ctr 3.80 F. Florian MARGOT, 73, allée des Lilas, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.33.30.

PC cher. contacts pour éch. jx et util. sur ts formats. Env. listes. Régis MAUGET, 4, rue Pierre-Brossette, BP. 9, 64440 Résézé. Tél. : 40.44.17.42.

Attention éch. jx sur STE. STF surt d'aventure. Rép. ass. jdr liste. A bientôt. Marc ROUTIER, 35, rue Alfred-Laufer, 59430 Saint-Pol-sur-Mer.

Ech. jx Space Racer ou Shinobi ctr Turrican 2 ou Golden Axe (rép. ass.). Laurent CRESPO, 6, place Saint-Galdric, 65280 Saleilles. Tél. : 68.22.94.43.

Ech. nbx jx, util., docs, plans... sur ST. Contactez-moi vite. Florian MARGOT, 73, allée des Lilas, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.33.30.

Ch. contacts pour A500. Ech. jx Demos. Pas sér. s'abst. déb. accepté. Env. listes ou tél. Grégoire JARRY, 8, rue de Rheas, 79300 Bressuire. Tél. : 49.74.22.85 (W.E.).

Cher. pour NES jx (priorité RC Prom ; Snake Rattle Nroll) : DD II, DD I ctr Evasion, Faxonadu, Mario 1. Jari ESSALHI, 308, allée du Dragon-Arthème, 70 Evry. Tél. : 69.91.35.65.

Ch. contacts sympa pour éch. jx et util. sur 6128. Env. liste. Sébastien BOURGHELLE, 72, rue de Neuilly, 92110 Clichy.

Rech. ADlib Visual Composer ech. ctr log. de votre choix. Gérard Beaudoux, Grande Rue, 51300 Drouilly. Tél. : 26.72.75.52.

Cher. contacts sér. et rapide sur Amiga dans le monde entier (déb. acceptés). Rapidité assuré Laurent JEANPIERRE, Villa Saint-Claire, St-Romary, 88200 Saint-Etienne-les-Rémi. Tél. : 29.23.17.44.

Ech. jx sur A500, pas sér. s'abst. Env. liste ; déb. acceptés ; rép. ass. Jean-François GUYONVARCH, 9, rue Lebas, 29140 Rosporden. Tél. : 98.59.89.84.

Ech. ou vds jx pour Atari, ST, STE, rép. ass. Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.82.

Ech. jx sur ST rép. ass. Vds orig. : 150 F. Yannick BERTHOU, 87, route d'Arbouville, 78120 Rambouillet.

Ch. contacts sér. Amiga éch. jx et util. Rép. ass. env. liste. Dominique FRANCE, 3, allée des Géraniums, 37530 Nazelles-Négron. Tél. : 47.57.48.65.

Ech. ach. vds derniers jx sur Amiga, contacts sér. Rapide à très bientôt ! Christophe DELLA-CASA, 96, bd Clément-Deau, 76600 Le Havre.

Ech. Game Gear + 300 F ctr Megadrive ou NEC. Ech. jx Game Boy. Ach. cartes et CD NÉC - de 300 F. Laurent D'HOOP, Rozeweg n° 10, 1731 Zellik (Belgique). Tél. : 02/466.95.42.

Ech. Softs sur ST. cher. contact sér. pour éch. possède : Toki, Swiv, Z-Out. Camille HUDRY, Les Granges, 73440 Saint-Martin-de-Bellecombe. Tél. : 79.08.95.18.

Ech. K7 NES Robocop ou Airwolf ou Wrestlemania ctr Zelda I ou ach. : 150 F. Merci d'av. Daben COUDERY, Hameau de Cavaliers, 30380 Saint-Christol-les-Ales. Tél. : 86.60.94.93.

Avis à ts les joueurs sur Atari 520 (Lille et alentours). Contactez-moi vite ! Laurent FLAMENT, 95, rue du Quesne, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.72.54.89.

Rech. contacts pour éch. sur PC AT 5 1/4 ou 3 1/2. Poss. nbx jx. Env. vos listes. Rép. ass. Nicolas RETTERER, 12, rue de Wittelsheim, 67600 Muttersholtz. Tél. : 88.85.10.23.

Ech. jx sur Amstrad CPC 6128 (poss. : Shadow Dancer, Bat, Narc). Rech. La Bible du CPC 6128. Yohan REDMANN, 26, rue de l'Eglise, 59740 Dimechaux. Tél. : 27.61.73.75.

## recrute

Pour ses prochaines ouvertures sur Paris et Grandes Villes de Province

### • Responsables de magasin

### • Vendeurs

Si vous êtes jeune et passionné par les jeux informatiques et vidéo envoyez votre CV + Photo + lettre manuscrite à :

**MICROMANIA**  
**BP 114**  
**Sophia Antipolis**  
**06561 Valbonne**  
**Cédex**

Appart II GS cher. contacts sur II GS II E II C etc. Jean-Marc BOUILLY, Résidence les Palmiers, bât. E, 157, chemin de la Salade-Ponsan, 31000 Toulouse. Tél. : 61.55.12.91.

Cher. contact pour éch. jx sur Atari ST. Hervé ESNAUT, 25, av. Division-Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 45.46.37.87 (18 h à 19 h).

Ech. jx sur STF + util. Rép. ass. env. liste. Daniel COING-DAGUET, Gite rural, Jonquille, 38530 Barraux. Tél. : 76.97.33.85.

**36,15 JETROC**  
Vendez ou échangez...

VIDÉO, JEUX INFORMATIQUES, DISQUES, K7, CD!!

# petites annonces

XLXE : éch. Bruce Lee, Poleposition, Hacker, Roadrace, Zaxon, Pacman, Solo Flight. Ctre Goonies, Space Shute... Poss. 2 jx contre 1. Frédéric DUVAL, La Valette aux Mières, 14190 Oullily-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.

Ech. jx sur Amiga. Charly ZOLLER, 27, rue du Caval, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.91.99.

PC AT VGA, cher. contacts pour éch. jx et util. poss. : LHX, Elvira, Beholder, TD3. Jean-Marc LEGLISE, 1, rue Aristide-Briand, 84130 Pontet. Tél. : 90.31.03.26.

Ech. 100 % à d'Or ctre « le Monde des Merveilles » sur 6128 Cyrille TERZIEFF, 17, rue du Père-Gibrat, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.23.59.

Ech. Softs sur Amiga et Télécartes. Env. liste Bye. Vds Pro-fimat sur ST. Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Pau-Cézanne, 11200 Lezignan.

Amiga cher. contacts pour jx env. liste. Catherine BECCARIA, 128, rue Léon-Jouhaux, Bât. l'avenir bon rencontre, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.14.21.

Amiga éch. jx DS rg, parisienne. Thierry BOULLEAUX, 49, rue André-Theuriet, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.55.74.

Ch. contact Atari ST, rép. ass. Ech. jx, util. Db. Vds orig. Px. Super (Elvira, Captive, Secret Monkey Isl.). Christine AR-RIGHI, Super Rouvière, Bât. B.3, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.

Ech. Nec Coregraph + 2 jx ctre Megadrive jap. avec ou sans jx et/ou adapt. cart. Pascal GOURSAUD, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.66.42.

Cher. contacts sur PC 3/1 poss. éch. Sim City, Xenon 2, Indy 300, Prince of Persia, Jérôme RON SIN, 7, rue Hoche-Allart, 28300 Léves. Tél. : 37.21.16.85.

A500 ch. contacts sér., durable et rapide si poss. en Suisse ou bel. Rép. ass. déb. acc. env. liste. Stéphan KUMMER, Valentins 48, 1400 Yverdon (Suisse). Tél. : 02.21.01.25.

Atari 520 STF cher. contacts Very Serious. Ech. jx et util. dans la ré. parisienne. No Phone. Jérôme DUBOIS, 8, av. de Choisy, 75013 Paris.

Ech. jx poss. : Toeki, Turrican 2, Firear dBristone et autres. Sébastien LOMBARD, Route de Villette, 38380 Saint-Laurent-du-Pont. Tél. : 76.55.40.12.

Ech. jx orig. sur PC 5/4, poss. : P. de Persia, Simcity, Populus, etc. Ch. : Elvira, Monkey Island. Pas sér. S'abst. Nicolas PROUTEAU, 27, rue Benoit-Frachon, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.37.58.

1 000 F. Yannick DROGON, 394, Rte. des Saunes, 06510 Gattières. Tél. : 93.08.62.24.

Ech. Moonblaster Fighter Bomber Rick, Dangerous, Teenage Queen et Pinball Agil pour A500. John TARBY, Les Lombards Gargas, 84400 Apt. Tél. : 90.74.51.79.

Ech. jx NES Mega Man II, Ikari, Donkey, Kong, C. Skyhawk, SMB 2, Punctch out Top Gun, T & Field II, Super Off Road. Laurent CASTEX, Le Garroussel à Brax, 47310 Laplume. Tél. : 53.58.69.30.

Amiga cher. contacts pour éch. rapide sér. et durable. Rép. ass. Gregory COUVENT, 9, rue Bergeret, 95290 Gisles Adam.

Ech. sur STE + STF jx util. etc. Rép. ass. env. liste. Daniel COING DAGUET, Gîte Rural Jonquille, 38530 Barraux. Tél. : 76.97.33.85.

Cher. contacts sur Amiga, vendeurs de Soft s'abst. Vds orig. Powermonger sur ST. Guillaume ROBERRINI, 79, rue Jean-Cocteau, 77330 Ozol-à-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.91.37.

Ech. jx SEGA 8 bits. Rech. World Cup Italia 90, ctre Ghouls'n Ghost ou autres (Fire-Forget II). Arnaud REGARD, Serjane, 72650 La Millesse. Tél. : 43.25.38.36.

Ch. contact sur Amiga dans la rég. poss. : Turrican 2, St-Dragon, Panza etc. Amara AZZAZ, Cléchy-sous-Bois, 93390 Seine-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 43.32.87.96.

A500 cher. contacts sér. et ultra rapide pour éch. jx, util. Déb. et confirmés bien. Arnaud SZYMANSKI, 25, rue de la Gravière, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.36.64.

Ech. jx Demos, util. Amiga 2000. Rép. ass. Déb. acc. pas sér. s'abst. rép. rapides. Env. liste. Franck FONTAINE, 110, rue R-Salengro, Bât. E, 93700 Drancy.

A500 : tu cher. contact sérieux/rapide. Ecrire ou tél. pour liste/rens. Fabrice DE BEIR, bp. 13, 6030 Marchienne-au-Pont (Belgique). Tél. : 071.52.82.48.

Ech. jx CPC 464. Poss. nbx jx. Vds jx et Demos sur Amiga. Ne pas tél. Renald GAUVIN, 24, rue de la Source, 45120 Chaléte-S/Loing.

Ech. ou vds pr. pour A (+ ext.) rép. ass. pas sér. s'abst. Européen Neocom. Dominic CAPRARO, 2, rue des Agasses, 6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071.45.57.15.

PC vds orig. : Bay Hill Course RBI 2-PGA, Tour Golf-M4, Battle Chess 2. Patrick LEMAITRE, 8, rue Gay-Lussac, 62210 Avion. Tél. : 21.70.57.80 (de 18 h à 19 h).

Rech. contacts sur ST pour éch. Eric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.

Déb. PC 3 1/2, 5 1/4, rech. contact sér. pour éch. jx util. et idées. Env. liste. Rép. ass. Thierry LATOUILLE, 4, rue Martial-Pradet, 87000 Limoges. Tél. : 55.77.80.37.

Ech. nbx jx sur Amiga. Ech. K7 audios (Rock, Classique, variétés). Contact sympa. Johannes ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epernay.

C64, éch. vds jx. The Babygang. Joël LE GRIGUER, 11, av. Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.05.25.

Cher. contact sur ST poss. Switch Blade 2, GP 500 2, Elvira, Disc, Panza. Cher. Gods et Cadaver. Olivier CHAR-BONNEAU, 37, rue Bretonnaise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.02.34.

Ech. jx Amiga. Contact sér. et rapide SVP. Johann DELATTRE, 15, rue Neuve, 95000 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.43.83.49.

A500, éch. jx récents contacts sér. et rapides. Déb. s'abst. Rép. ass. Richard PANG CHAM YVEN, 46, rue F-Isaquier, 97410 Saint-Pierre.

PC 3 1/2 cher. contacts pour éch. ultra rapide et sans mauvaises surprises. Jean-Stéphan VOZA, 20, rue Saint-Léon, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.59.26.

Ch. contacts sur Amiga poss. : Turrican 2, St-Dragon, Panza etc. Amara AZZAZ, Cléchy-sous-Bois, 93390 Seine-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 43.32.87.96.

A500 cher. contacts sér. et ultra rapide pour éch. jx, util. Déb. et confirmés bien. Arnaud SZYMANSKI, 25, rue de la Gravière, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.36.64.

Ech. contacts sur Amiga. Poss. nbx jx, util. Demos, sur STE. Cher. jx sur 386 VGA à très bas px Bye Laurent AUTET, 6, rue Louis-Vignes, 31200 Toulouse.

Ch. contact sér. sur Amiga. Ech. jx. Déb. s'abst. Laurent QUERO, 4, route de la Celle, 78120 Clairefontaine. Tél. : (16-1) 34.84.53.12.

520/1040 ST ch. contacts ds tte la France. Rép. ass. (Poss. bcp de jx Sierra et autres) Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.

Ech. ou vds Softs 520 ST, sér. et rapidité ass. Déb. bien. env. liste. Pascal DEMEUSY, 76, route du Rosemont, Vescemont, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.03.16 (solo réé).

Ch. docs (perte déménagement) Bomber, Armour-Geddon, F18 Interceptor, F19 + cher. Flightintruder-A500. David CANO, Logis des Argues, 43, rue Ancienne Distrillerie, Bt. B n° 11, 34400 Lunel.

Echange jeux util. sur PC VGA 5 1/4 et 3 1/2 contact sé-rieux, envoyez listes, réponse assurée. Bye. Jens HANSEN, 403, Hillerest, bd Arcadia, California, 91006 USA. Tél. : 8.183.57.18.75.

Ch. contact sér. sur A500 pour éch. Demo/jx. Rép. ass. à bientôt. (non sér. s'abst.) Sébastien BOULAI, Résidence Riquewihr, appt. 513, 4, rue Frank-Delmas, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.43.21.19.

Ech. idées musicales sur A500. Pro 24 DX Soundtracer etc. System Mini sons. jx 812 Roland etc. Jean-Joseph GOMES, 58, av. du Trône, Bt. 1, 34090 Montpellier. Tél. : 67.61.06.87.

Amiga éch. ou vds jx. Pas d'arnaq, ni mensonge. Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98 (ap. 17 h).

PC éch. ou vds jx. Pas d'arnaq, ni vol ni mensonge. Rép. ass. Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.

Vds ou éch. jx sur Amiga. N'hésitez pas à écrire. Rép. ass. (dés. acc.) Sylvain LAMBERT, 25, rue de Longvic, 21000 Dijon. Tél. : 80.36.47.81.

Ech. Ach. Vds Freewares & Demos sur ST. Rép. ass. si liste légal seulement. (Ech. surt.) Vieulong KONG, 20, rue de la Procession, 93250 Villemomble.

Ech. ou vds prgs pour ST et Amiga à bas px. Cher. Dompub sur ST et Prg Mac. Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la redoute, 92600 Asnières.

Cher. version franc. de Player Manager des Sierra (Larry etc.) avec not. env. listes sur dsk. Retour assuré. Philippe DEBONNE, 23, av. Valdieries, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.

A500 ch. contacts, rapide et sér. déb. acc. ; rép. ass. env. listes. Jean-François GUYONVARC'H, 9, rue Lebas, 29140 Rosporden. Tél. : 98.59.89.84.

Amiga cher. contacts Dompub et jx. Rép. ass. Yves NOUGAREDE, 9, impasse Guillaume-Apolinaire, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.22.14.

Ech. jx util. Demos sur ST et Amiga. Rép. ass. Eric NASEYS, 31, cité de Plaisance, 40110 Morcenx.

Ech. log. sur Amiga. Rép. ass. Env. liste. Joël REGUT, 16, av. Marie-Laurencin, 87280 Limoges. Tél. : 55.39.43.24.

Ech. ou vds nbx jx. Demos, util. sur Atari ST(E). Liste ctre 1 ibre à 2.40 F. Rép. ass. Julien GACHADOAT, 2, rue des 2 Rocs, 47000 Agen.

## Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles de pi-

rates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est possible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.**

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 95

### RUBRIQUE CHOISIE :



ACHATS



VENTES



ÉCHANGES



CLUBS







TÉL. :

# EXCLUSIF

**J.B.G.**

## RACHETE VOTRE ORDINATEUR

même en panne

( ATARI et AMIGA )

### CONSOLES

**NEC / SEGA / NINTENDO  
NEO-GEO**

163 Av du Maine 75014 PARIS

METRO: ALESIA OU MOUTON-DUVERNET

Tél: 45.41.41.63 Fax: 45.41.20.89

ouvert sans interruption de 10 h. à 19 h.

du lundi au samedi inclus

**PLUS DE 2000 LOGICIELS****D'OCCASION EN STOCK**

SUR ATARI / AMIGA / PC

AMSTRAD / SEGA / NINTENDO / NEC

VOUS N'UTILISEZ PLUS VOS LOGICIELS !!! J.B.G. VOUS LES REPREND

DISQUETTES 3.5  
DF DD  
PAR 50 : 3,90 F  
l'unité**OCCASIONS** JUSQU'À **50%** DU PRIX DU NEUFGARANTIE **6 MOIS** SUR AMIGA, ATARI, PC.Pour vendre, pour acheter, la solution, c'est **J.B.G.**contactez le **45 41 26 04**PROMO J.B.G.  
EXT. AMIGA 512 K  
avec horloge  
290 F

## ★ MATERIEL NEUF ★

### AMIGA

A 500 PLUS	3190 F
(1 mo ram - workbench 2.4)	
A 2000	5990 F
A 500 PLUS + ECRAN 1083S	5190 F
A 500 PSG... (comprenant A 500 + kick off 2 + player manager + tee-shirt p.s.g. + pin's + poster + ballon)	3290 F
DISQUE DUR A 500 45 Mo	3990 F

S.A.V.  
ATARI / AMIGA  
Pose Lecteur  
Pose extension  
Réparations sous 48h  
Si pièces dispo.

### ATARI

ATARI 520 STE	2490 F
ATARI 1040 STE	3290 F
MONITEUR S.M. 124	1090 F
MONITEUR COUL. STEREO	2290 F
ATARI Mega ste 4 M DD. 48 M	8990 F
Lect. ext. 3.5 p	690 F
DD. 20 M	2990 F
DD. 30 M	3790 F
DD. 80 M	5990 F
DD. 44 AM	5990 F
IMPRIMANTE BJ 10	2490 F
EXTENSION ATARI 512 K	350 F
EXTENSION ATARI 1 M	690 F
EXTENSION ATARI STF	490 F
IMPRIMANTE LC 20	1990 F

Pour Commander  
Contactez le:  
**45.41.44.54**

### P.C.

EXEMPLE DE CONFIGURATION:  
386 SX 20 Mz - 1 Mo RAM  
D.D. 40 Mo - LECTEUR 1,2 Mo  
ET 1,4 Mo  
V.G.A. COULEURS  
DOS 5.0 - SOURIS

LE TOUT: 11000 F t.t.c.

CARTE SOUND-BLASTER..... 1690 F  
CARTE SOUND-BLASTER PRO..... 2490 F

**DEPOT - VENTE**  
**TOUTES NOS**  
**OCCASIONS**  
**SONT GARANTIES**  
**6 MOIS**

## BON DE COMMANDE

à retourner à J.B.G Electronics 163 AVENUE DU MAINE-75014 PARIS  
VOTRE COMMANDE:

règlement (à joindre à la commande):

chèque ou carte bleue numéro:

date d'expiration:

signature:

frais de port: logiciel + 30 F matériel + 100 F

NOM: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

C.P.: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_ TEL: \_\_\_\_\_

A  
G  
I  
P  
P  
A  
R  
I  
S

Tél 95

# petites annonces

Ech. ou vds super jx sur A500 à des px super raisonnable. Cyril SOLIER, 16, rue du 19 mars 1962, 38120 ST-EGREVE. Tél. : 76.75.18.70.

A500 cher. contacts pour Swaps. Rép. ass. env. listes ou DKS (retour garanti). Pas de tél. merci. Jean-Roch MAILLY, 14, rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.

Atari ST contacts pr éch. jx poss. Heroqu, Imoy 3. Gods, Xenon 2, Sim City, etc. sér. et rapide. Olivier BIGLIA, 95, cité l'Ayroule, 09400 Tarascon-sur-Ariège.

Vds éch. jx sur ST. Etudes ttes propos. Patrice SALVADOR, 333, av. Marcel-Paul, 83500 La Seine-sur-Mer. Tél. : 94.87.92.38 (h.r.).

Ech. ou vds nbo Softs sur ST(E) : jx utils. Docs. Rép. ass. env. listes. Bruno LOUBET, Le Chantereuse, rue Paul-Loubet, 26200 Montelimar.

Ch. contacts C64 disk pour éch. jx (dél.) env. liste. Frédéric FARRE, 12, rue du Guesclin, 37000 Tours.

Cher. contacts sér. sur Amiga et PC VGA + Adlib. Bienvenue à ts ! Eric RINGEVAL, 23, résidence du Bois de Charmes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.35.56 (ap. 18 h).

AT 286 VGA éch. It ce qui fait réfléchir : réflexion, aventure franc, Simul, Eao. Env. liste. Patrick GOTZ, Lotoisement Calot, 70180 Membrey.

Ech. très nbx jx. Prince of Persia, Bât. Space Quest, Mau-piti (Upper Lars), Loïc LE MERNER, 14, rue Chaillet, 92390 Villeneuve-le-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.42.40.

Clavier Synthét Yamaha TBE val. 6 500 F (Arrangeur, midi, Séquenceur, Split, etc.) ctre STE. Faire offre. Michel SENECHAL, 9, Sq. des Génets, Cressy. Tél. : 46.09.78.58.

Ech. jx, utils. Demos, sur Amiga ! jai 100 titres environ ! Romain GORA, Villa n° 4, Les Coteaux de Velline, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.11.61.

Nbx dk sur Amiga ! px sans concurrence, rapidité et sér. assuré ! N'hésitez plus. Chris PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.

Ch. contacts sur Amiga et PC EGIA. Rép. ass. env. liste (Suisse, unq.). Jérôme HENNET, Sources 30, 2800 Delémont (Suisse).

Ech. jx et util. pour PC PC rép. ass. Suisse unq. Michaël GABRIELE, 42, rue des Bliodes, 2400 le Locle (Suisse). Tél. : 039.32.18.24.

PC AT éch. Softs (ts les styles) dans le monde entier. Cyril PICCHIOTTINO, 7, rue Coto, 73200 Albertville.

Ch. contact sympa pour éch. ou vts poss. nbss mées (Gods, Toki) sur ST. Rég. paris. Laurent REBBMAN, 52, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.57.78.

Ach. vds éch. jx SEGA 16 bits megadrive. Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

PC VGA cher. contacts durables. Rép. ass. Petits malins s'abst. Josselin BAYOL, Résidence Mirabeau, 9 bis, rue Trianon, 64000 Pau.

Salut ! éch. jx sur Amiga. Stéphane PIRONON, 6, rue des Marais, 77450 Coupay. Tél. : (16-1) 60.04.05.94.

Ech. jx et util. sur Amiga. Rég. Charleville. Nouzonville. David MARTIN, 184, rue Jean-Jaurès, 06700 Nouzonville. Tél. : 24.53.72.70.

Ech. NES + Bayou Billy, Stealth A.T.F., Mario Bros 1 et Duck Hunt + Zapper ctre Master système. 11 + 5 jx. Eric REYNAUD, 23, place de la Mairie, 56030 Questembert.

Ech. ou vds jx sur 1040 STF (Wreckers, RB 1, 2, Dck, Midninter 2, Toli, 3 Dck, 60 Ds, Rilling Cloud, Team Suzuki, Jacques SANSON, 7, quai Carbonel, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 24.39.78.94.

PC et comp. ch. contacts, poss. nbx log. rép. ass., pas sér. s'abst. Ch. qq' un syt modem. Christophe LERE, 60, rue Victor-Hugo, 54230 Neuvès-Maisons.

Atari ST cher. contact sér. pour éch. jx. Demo, util. ni v. ni achat. Ech. unq. Gilles Jacquelain, rue Jean-Bouchet, 33460 Labarthe.

Cher. contacts sur PC tte formats. Env. vos listes ! Fana du VGA ! Rép. super rapide. Frédéric POCHEZ, 385, rue de Dour, 73300 Boussu (Belgique).

PC 3/2 éch. Demos, dom. pub. et Shareware. Liste sur dom. Rép. rapide ass. Denis RABUSSEAU, 5, allée des Alouettes, 33160 Saint-Aubin-de-Médoc.

Ech. sur 520 STE Softs Demos util. Bertrand LE MEITOUR, Guenec-Surzur, 56450 Par Theix. Tél. : 97.43.03.42.

Rech. éduc., util., PC 3/2, CGA, éch. ctre Dks Amiga. Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Ceze.

A caen A500 éch. jx dans tte l'Europe. Pss. Toki etc. Nicolas DURUT, 17, rue Vieille Hale, 14123 Ifs. Tél. : 31.72.52.60.

Ech. jx sur disc poss. GP= Monaco, TV Sport, Football, California Games etc. Rép. ass. Rech. F16. Salim GRENDI,

26, rue Jacques-Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.

Ech. ou vds jx sur ST. Poss. Toki, Powermonger, Super-cars 2, Elvira, Captive. Très intéressé par util. Marc JAMBERT, 5, chemin de Meyrac, 11700 Capendu. Tél. : 66.79.04.23.

Atari éch. & vds orig. 40 F. Toyota-ADS, Galactic Empire-Bob, Ess. Ultim, Golf-Falcon-Kick Off - F16. Emilio GOMEZ, 10, villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trevise. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.

Ch. contact durable sur Atari 520 STE pour éch. rép. ass. Déb. acc. Nicolas PARIEU, 86, rue François-Brasme, 62160 Bally-les-Mines. Tél. : 21.29.25.36.

Ch. contacts sur A500 pour éch. ou achat à bas px. Pas sér. s'abst. pr. rég. alsaciene. Pascal. Tél. : 89.42.17.75.

Ech. prog. Amiga avec contact sympa. Env. liste rép. à 100 % John MAES, rue de Hesbaye, 107 Liège, 4000 (Belgique).

Ech. pour ST jx utils Demos déb. acc. contact sér. on-ly. Stéphane LIBERT, 8, rue André-Mounier, 33340 Les-paix Medoc.

ST ch. contact sér. pour éch. jx utils Demo, déb. acc. à bientôt. Philippe COSTA, 18, rue du Palais de Justice, 33440 L'espace-Médoc.

Sur A500 Ech. ou vds jx poss. (Gods, Toli, Amour-Geddon). Ach. ou éch. Amos. Env. listes. Olivier PLOUCHARD, 3, rue Nicolas-Poussins, 37000 Tours. Tél. : 47.39.23.73.

Ech. nbx orig. éduc. Nathan contre Base de données. jeu d'échecs ou dern. Vet. du Rédacteur orig. Patrick MINET, Log : 116, bât. C, 4, allée de la Plaine, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.52.14.

Sur Apple 2C éch. jx. Frédéric MONBEC, 28, rue Jules-Guesde, 34080 Célineuve. Tél. : 67.45.37.04.

STE & Amiga, cher. comes. pour éch. sympas - jx Dém. Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).

Ech. ou vds nbx jx sur ST. Catal. sur demande, rép. ass. Raphaël PICARD, 2, allée du Maréchal-Fayolle, 87100 Limoges. Tél. : 55.50.75.86.

Amiga rech. contact pour éch. jx et utils. Env. listes unq. dans le 59. Rép. ass. et rapide. Frédéric DELCROIX, 36, rue Jules-Vallès, 59300 Aulnoy-Les-Valenciennes.

ST ch. contact sér. (poss. Z-Out, Shadow Dancer-RBI 2 F-15, Stike, Eagi F2, War Zone). Arno. exclus. Guillaume NICHOLS, 103, bd de Maréchal-Gallieni. Tél. : 31.73.33.39.

Ech. jx util. et Demos sur Atari STE et Amiga env. liste rép. ass. DÉB. bienv. Dominique BOURREAU, 10, rue Louis-Blirot, 50120 Equeurdreville.

Rech. ttes les Mega-Demos sur Amiga depuis sa création pour faire un grand catalogue. (éch. poss.) Christophe BULLA, 24, av. de Gde-Bretagne, 98000 Monaco (ou Bal sur Rtel : Pleb).

Ech. jx + util. sur PC AT VGA et sur A500 contactez-moi vite. déb. acc. Raphaël GOMMEAU, 95, rue Principale, 62560 Merck-Saint-Lievin.

Ech. ou vds jx et utils Atari et prog. ss Windows sur PC. Astuces, bienv. à bientôt. Philippe CARLETTI, 35 bis, av. du Moulin N-D, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.21.22.

Cher. Contacts Amiga, Docs, jx, util. Déb. bienv. pour éch. Jean-Noël CLAIR, 317, Corniche J.-F.-Kennedy, 13007, BP. 304, 13007 Marseille.

Cher. contacts pour éch. jx sur A500. Env. liste, rép. ass. Laurent CUENCA, 13, av. Edouard-Barbier, 81230 La-caune.

Ech. jx sur A500 dans rég. Aube environ de Troyes. Olivier GALANTE, 102, Impasse Saint-Phal, 10600 Savigny. Tél. : 25.76.33.94.

Diffuse DP, et jx sur Amiga. Env. D7 + ttre pour liste. Emmanuel BECKER, rue du Haut-de-Rove, 57070 Metz.

Amiga ch. contacts cool et rapides pour éch. jx, util. et Dompubs. Env. listes. Mathieu BRIOL, 127, rue Champ-Rodange, 1410 Waterloo (Belgique).

A500, cher. contacts pour éch. déb. bienv. env. liste. Olivier MOUNIER, 36, rue Amboise-Paré, 42240 Unieux.

Ech. jx PC 3/2 et 5/14. Poss. nbx jx : Wing C, Prince of P., Panza K. B. etc. contacts sér. et durable. Etienne HOURS, 9, résidence-les-Sablons, 73230 Saint-Alban-Leyze. Tél. : 79.85.27.35.

Ech. ou vds nbx jx sur 520 STE (arnaq., allez voir ailleurs) env. listes. David SIBOUN, 6, place demi-lune, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.67.05.

Cher. contacts sér. et sympas pour éch. jx, utils sur PC 1512, 5/14. Cyril BENOT, 12, rue de l'Etoile, 13140 Miramas.

STE et Amiga cher. contacts sympas. jx éduc. utils. Env. listes. Tél. : Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Mysotis, 57420 Fleurie. 87.52.54.01.

Atariste cher. correspondants de préf. dans le « Nord »

très importante liste de jx. Arnaud VANHAECKE, 02140 Landouzy-la-Ville. Tél. : 23.98.43.21 (h. non scolaires).

A500 ch. contacts pr éch. ou vtes. Rép. ass., env. listes. François GRIMAUX, 14, rue du Martroy, 80930 Ercheu. Tél. : 22.87.37.00.

Cher. contact sur PC 3, SP CGA poss. : Mi-29. Fys Stryke Eagle, Zak, Kraken, Impy3. Env. listes. Michaël ZILAVEC, 12A, impasse Petavis, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.39.75.

Amiga ch. contacts pour éch. ou vtes de jx. Soyez sympa, rapide et amateur de super jx. Christophe CASULA, Rés. Bernard Palissy, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.28.93.

Ech. 520 STF + mon. coul. + 70 jx ctre Néo-Géo. + man. + ninja combat. Jean-Philippe TISSIER, 25, rue de la République, 33250 Pavillac. Tél. : 56.59.23.48.

Déb. PC Ach. util. et jx env. liste. Jean-Jacques MARROT, 177, rte de Labarthe, 31600 Muret. Tél. : 61.56.81.82.

Ech. jx Mega : Shadow d'ich G and G ctre Golden A, S.H.O. G, Thu3 (dans Val-d'Oise si poss.). Mikael CLEMENT, 6, rue Alexopoulos, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.14.26.94.

Ch. contacts A500 éch. jx non sér. s'abst. rép. ass. attendre listes, déb. bienv. I. Salut ! Nicolas BOY, 22, rue de la Grave, 33450 Saint-Loubès. Tél. : 57.74.87.08.

Amiga et PC : éch. super jx. Rép. ass. Déb. acc. Call me now ! Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes, BT, H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.

PC VGA/EGA/CGA 3 ou 5 1/4, éch. jx. Rép. ass. déb. acc. Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes, BT, H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.

## DIVERS

Cause dble emploi vds 1040 STE (déc. 90) + joys + doc. + 3 jx Rec. (S/garantie Fnac). Px : 3 500 F. Alban CIANFERANI, 30, route du Roi, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 34.80.01.19.

Vds magnétoscope V 2000 Grundig, Bon Etat + 4 K7 Védeo. 500 F. Cyrille URBANO, 155, av. Jean-Mermoz, 60000 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.

Affaire 1 vds SMS + 9 jx + Phaser, val. : 3 600 F, vendu : 1 800 F. Julien ECKERSLEY, 13, bd Henri-IV, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.84.19.

Vds Filecard 20m Western : 2 200 F. lect. ext. 5 1/4 : 400 F, A 386 16, 2 lect. 3 1/4 : 5 1/4 : SP VGA, coul. 40 Mo. : 100 F. FUHNY HUH HUNG, 27, chemin clos d'Albert, Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.31.03.57.

Vds imprim. Epson LX 800 bon état : 1 000 F ou ctre Mégadrive (fr), rég. parisienne. Douglas CONNAN. Tél. : (16-1) 45.11.60.

Vds livres dont vous êtes le héros px : 170 F les 17 livres ou 12 F le livre I (ttes séries confondues) ! Nicolas PLESSSE, les Landelles Bréhand, 22510 Moncontour. Tél. : 96.73.56.68.

Vds Star LC 10/24, 24 aiguilles + hous. + câble paral. + 2 000 feuilles. Part. état. Px : 2 000 F. Benoit AVIGNON, Les loges, 28340 Boissy-les-Pertes. Tél. : 37.37.63.51.

Livre des imprim. : 220 F. GFA, Vector : 150 F bien débuter en GFA : 170 F. Pack Antivirus : 160 F. Albin JANZEN, Logement école, rue Marcelin-Berthelot, 77186 Noisie. Tél. : (16-1) 64.80.72.96.

Vds II GS coul. (256K + 16000 coul.) + souris + nbx log. + docs + livres + lect. 3 1/2 et 5 1/4 : 10 000 F. Olivier MECHERI, 14, rue de Bourgogne, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.49.86.

Vds mon. coul. Philips anti-reflets TBE. Px : 1 000 F (avec pér.) Samuel DEPREZ, 28, rue Chanzé, 62580 Vimy. Tél. : 21.55.67.91.

Vds très nbx jx à petit px. Liste ctre ttre : 2,50 F. Vds ext. 1 1/2, Meg octets à 500 F. Sébastien LANGLOIS, 45, chemin des Lorrites, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.72.95.

Vds jx WBoy II, Quartet, Golvelius, Akidd Lstars, Psycho Fdx, Rastan à 150 F pce Urgent ! David RAUFET, 19, rue Augustin-Thierry, 75019 Paris. Tél. : 94.66.44.91.

Tandy 1 000 ex. 640 Ko + mon. coul. + impr. DMP 130 + joys + souris + logs + jx + doc. TBE. Cédé : 4 000 F (px : 10 000 F). Toxim TOYS, 37, rue du Banquet, 81660 Bout-du-Pont-de-L'Am. Tél. : 63.98.62.70.

Vds Toshiba portable T3200 SX : 8 000 F. Christophe MADRONA, 18, rue Bourgoin, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.47.43.

Vds Agenda éléc. IQ 7100 Fct. Réveil RDU ADR Mémo Op carte : 900 F, cal FX790P Scient. 8 Ko Ram : 400 F ; port compris. Claude. Tél. : (16-1) 60.47.40.21 (ap. 20 h).

Cds file Card 40 Mo. Age 6 mois (Western Digitale) : 1 800 F. Fabien HEBERT, 40 bis, rue Emile-Zola, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.53.44.32.

Vds la Collc de 507 Fess (Micro news) pour 100 F, env. ttre à 2,50 F pour + de ren. Fabrice COULANGE, 2, impasse Allard, 13004 Marseille.

DMP 2160 + t. de t. Texto Mat + 1 000 feuilles + Multicourbes, traceur, anal. titrations : 1 000 F. Charles MOREAU, 15, rue de Chartres, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.13.76.

Pour extel ou extl 100 vds nbx log. jx, util. éduc. liste disp. vite. Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59279 Looon Plage.

Vds la Collc de 507 Fess (Micro news) pour 100 F, env. ttre à 2,50 F pour + de ren. Fabrice COULANGE, 2, impasse Allard, 13004 Marseille.

DMP 2160 + t. de t. Texto Mat + 1 000 feuilles + Multicourbes, traceur, anal. titrations : 1 000 F. Charles MOREAU, 15, rue de Chartres, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.13.76.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F (ap. 20 h). Pour extel ou extl 100 vds nbx log. jx, util. éduc. liste disp. vite. Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59279 Looon Plage.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds 100 vds nbx log. jx, util. éduc. liste disp. vite. André. Tél. : (16-1) 47.38.13.76.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque. Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.50.89.67.

# **ATTENTION!**

**CONSOLES +**  
N° 3  
EN VENTE  
LE 7 NOVEMBRE 91  
CHEZ VOTRE MARCHAND  
DE JOURNAUX

---

#### **BON DE COMMANDE "CONSOLES +"**

à retourner à : TILT - CONSOLES + N° 3, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia,  
75754 PARIS CEDEX 15

**OUI**, je souhaite recevoir un exemplaire de CONSOLES +, au prix de 29 F.  
Je joins mon règlement à l'ordre de TILT.

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL :        VILLE : \_\_\_\_\_

(délai d'expédition : 4 semaines après enregistrement de votre règlement).  
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

# ENQUÊTE: JUGEZ TILT!

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Tilt, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

## RUBRIQUES

### La couverture :

Beurk !  Pas Mal  Bien  Super !

### Le sommaire :

Beurk !  Pas Mal  Bien  Super !

### Les previews :

Câ craint !  Pas Mal  Bien  Super !

### Le Tilt Journal:

Faiblard !  Bôf  Bien  Passionnant !

### Les Hits:

Nul !  Pas Mal  Bien  Encore !

### Les Rolling Softs:

Nul !  Pas Mal  Bien  Super !

### Le SOS Aventure

Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Oh, oui !

### Le dossier

Inutile !  Pas Mal  Bien  Indispensable !

### La création:

Inutile !  Pas Mal  Bien  Indispensable !

### Le hit-parade :

Bidon !  Pas Mal  Bien  Super !

### Le poster :

Beurk !  Pas Mal  Super  Encore plus !

### Message in a bottle:

Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Remarquable !

### Le Sésame :

Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Encore !

### Le Forum:

Câ craint !  Pas Mal  Bien  Super !

### Les petites annonces :

Sans intérêt !  Confus  Pas assez  Parfait !

## VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Tilt + : .....
- Micro News : .....
- Joystick : .....
- Génération 4 : .....

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page  2 pages  3 pages  4 pages  Plus !

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis  Confus  Pratique  Complet et lisible

NOM: \_\_\_\_\_ PRÉNOM: \_\_\_\_\_ AGE: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_

## 5 ABONNEMENTS A GAGNER !

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT.

## TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? Attention : vous ne notez pas le jeu, mais la critique du jeu !

### WING COMMANDER II

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### RAGUY

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### NASCAR CHALLENGE

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### THE BRAINIES

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### MEGAFORTRESS

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### CELTIC LEGENDS

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### NEBULUS 2

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### UTOPIA

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### LOTUS

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### POOL OF DARKNESS

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### PHANTASY STAR III

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### MIGHT AND MAGIC III

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### LEISURE SUIT LARRY 5

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### SHADOW SORCERER

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### FATE

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles.  
Dites-nous tout !

.....  
.....  
.....  
.....

ACCOMPAGNE  
DIGGER DANS SA  
RECHERCHE DE LA  
CITÉ PERDUE

NOUVEAU



DIGGGER

MB



Nintendo®

ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

# TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY

TM

**ocean**

OCEAN SOFTWARE LIMITED  
6 CENTRAL STREET · MANCHESTER · M2 5NS

TEL: 061 832 6633  
FAX: 061 834 0650



© 1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved

LJN® is a registered trademark of LJN Ltd.  
© 1991 LJN. All rights reserved.

**T2**

CBM AMIGA

ATARI ST

SPECTRUM

AMSTRAD

COMMODORE